

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

4

Abril 2015

Videojuegos y Tiempo

Olmo Castrillo Cano (ed.)

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

ISSN 2340-5570

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

4

Abril 2015

Videojuegos y Tiempo

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

EDITORES TEMÁTICOS

OLMO CASTRILLO CANO. Universidad de Sevilla (España). Investigador en el Departamento de Comunicación Audiovisual en Facultad de Comunicación.

COMITÉ EDITORIAL

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

COMITÉ CIENTÍFICO

M^a E. DEL MORAL. **Universidad de Oviedo** (España). Catedrática EU de TIC aplicadas a la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado y Educación. FLAVIO ESCRIBANO. **Presidente y Fundador de ARSGAMES** (España). Profesor, escritor e investigador en distintas parcelas del videojuego. ELISEO COLÓN. **Escuela de Comunicación** (Puerto Rico). Catedrático, investigador, profesor de Semiótica y director de la Escuela de Comunicación de Puerto Rico. ANTONIO GIL. **Universidad de Santiago de Compostela** (España). Profesor Titular del Departamento de Literatura Española, Teoría de la Literatura y Lingüística General de la Universidad de Compostela. SANTOS MIGUEL. **Universitat Pompeu Fabra** (España). Co-director académico del "Postgrado en Web 2.0, Redes Sociales y Vídeo en Internet" y Profesor de programación en el "Máster en Artes Digitales". MARINA RAMOS. **Universidad de Sevilla**. (España). Profesora Titular de Universidad del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. JUAN REY. **Universidad de Sevilla** (España). Profesor Titular del Departamento 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. También imparte clases en los Másteres de Estudios Avanzados en Comunicación y Artes Digitales. FRANCISCO REVUELTA. **Universidad de Extremadura (Cáceres)** (España). Profesor Ayudante Doctor del Departamento 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, Departamento de Comparative Media Studies. JUAN A. ÁLVAREZ GARCÍA. **Universidad de Sevilla** (España). Profesor Contratado Doctor del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos. VÍCTOR NAVARRO REMESAL. **Centre d'Ensenyament Superior A. Giménez** (España). Profesor del Departamento de Ciencias de la Comunicación. RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA. **Universitat de Vic** (España). Facultat d'Empresa i Comunicació. Coordinadora Grup de Recerca Interaccions Digitals.

COMITÉ ENCARGADO SECCIONES MISCELÁNEA Y RESEÑAS

CARLOS G. GURPEGUI. Facultad de Comunicación (España). Miembro del Aula de Videojuegos de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. RAFAEL CRUZ. Facultad de Comunicación (España). Miembro del Aula de Videojuegos de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

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

4

Abril 2015

EDITORIAL

Videojuegos y Tiempo [págs. 5-10].

Olmo Castrillo Cano

DOSSIER

La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego
Sid Meier's Civilization IV.

Una aproximación educativa [págs. 13-27].

Sofía Pereira-García

Fernando Gómez-Gonzalvo

MISCELÁNEA

Convivencia de corrientes estéticas en el videojuego:

Low-Tech e Hiperrrealismo [págs. 31-50].

Irene-Jiménez García

RESEÑAS

Antonio J. Planells.

Videojuegos y mundos de ficción:

de Super Mario a Portal [págs. 53-58].

Olmo Castrillo Cano

PRÓXIMO NÚMERO

Call for Papers. LifePlay vol. 5

Videojuegos y Filosofía [págs. 61-64].

Juan J. Vargas Iglesias

Paula Velasco Padial

Normas de publicación. Chequeo para autores [págs. 65-66].

Normas de envío de trabajos [pág. 67].

S U M A R I O

ISSN 2340-5570

Este cuarto número nació con la vocación de incentivar la investigación de la relación de los videojuegos con el tiempo en lo que consideramos varios frentes abiertos de especial relevancia, a saber: el discursivo, el representativo y el de la oposición entre la densidad expresiva o artística del medio y el número de horas que componen las sesiones de juego. A falta de una intervención, expondremos a modo de breve ensayo algunas de las dudas que se nos plantean respecto al último punto.

En el editorial del número anterior José Luis Molina citaba a Roger Ebert. En su razonamiento, el crítico admitía las posibilidades estéticas del videojuego para, a continuación, subrayar que el tiempo consumido en la mayoría de sesiones alejaba al usuario de otros medios más fructíferos en términos culturales o empáticos. Siendo honestos, al reaccionario Ebert no le faltaba una parte de razón. Manteniendo una postura crítica respecto a nuestro objeto de estudio, nos sentimos lo suficientemente arrojados como para afirmar que, sí, ciertamente el videojuego se demuestra capaz de albergar narrativas elaboradas o evocar temas complejos mediante la conjunción del *ludus* y sus diversos modos de representación audiovisual. Pero, en el contexto industrial actual, ¿a qué coste en términos de tiempo respecto a otros medios? ¿Cuántas horas hace falta escudriñar un título para encontrar esos valores que encubramos entre niveles y mecánicas artificialmente dilatados? Y después de todo lo anterior: ¿por qué debe merecer explorar esos temas y propuestas a través de un videojuego en vez de en otro medio?

Como miembros del Aula de Videojuegos han discutido en anteriores intervenciones de la presente revista, a día de hoy es imposible desvincular a la industria como motor de nuestro objeto de estudio. Y en tanto que el objetivo final de cualquier distribuidora es rentabilizar inversiones, la última palabra la tienen los usuarios. En este sentido, la valoración de cualquier videojuego se mide, entre otros factores, en términos de consumo: las horas de ocio que proporciona en relación a su precio, lo cual sin duda pone en tela de juicio cualquier estatuto artístico del medio. Podemos afirmar que un libro de fotografía o pintura puede ser bastante caro en su condición minoritaria. Lo que nunca pondremos en tela de juicio es la calidad artística de la obra contenida independientemente del precio al que se distribuya.

El videojuego de aventuras o de narrativa espacial, en muchos casos, es valorado como objeto de un único consumo. Y esto, en un

medio que se caracteriza, hablando en términos de Aarspeth, por ser ergódico, es sin duda un mal síntoma. Si en un film podíamos perder matices o detalles de una escena no era *porque no estuvieran allí*, sino porque como espectadores primerizos no teníamos todas las claves interpretativas. En cambio, durante la exploración de un texto videolúdico, podemos dejar atrás, por hacer un símil literario, párrafos enteros sin darnos cuenta. Y aquella sala que no vimos durante el primer recorrido podía contener no sólo valiosos recursos para el *ludus*, sino también interesantes piezas narrativas que complementasen una de las historias secundarias que dan réplica dialéctica a la trama primaria (como los archivos de audio y el diseño de escenarios de la saga *Bioshock* [Irrational Games, 2007-2014] o los diálogos opcionales de Joel y Ellie en *The Last of Us* [Naughty Dog, 2013] al respecto del entorno). El problema, desde luego, no es exclusivo del medio videolúdico, sino más bien del panorama audiovisual: la hipertrofia de series televisivas con altos valores de producción y (en algunos casos) brillantes guiones e interpretaciones condenan a las mejores de ellas al no revisionado. Y todo aquel que se haya tomado la molestia de visitar los universos de Vince Gilligan o David Simon sabrá sin duda que la densidad significativa de dichas series no se agota en el mero desarrollo de los acontecimientos de su trama, como sí ocurre con el folletín.

Construir macrodiscursos ergódicos es complejo, pues se parte de decidir qué es imprescindible y qué es lo que podemos arriesgarnos a que el usuario pierda en un primer recorrido. Lo que se deja atrás pueden ser meras *subquests* de relleno o aportar densidad polifónica al discurso. Desde el punto de vista romántico del creador, es sin duda doloroso que algo en lo que se ha invertido tiempo en crear quede olvidado en el primer y posiblemente único *playthrough* del jugador. A la complejidad de dicha tarea hay que añadir otro problema: la evolución tecnológica ha derivado en costes de producción que suponen que los precios de salida de los triples A sigan siendo elevados. La única razón por la que no han seguido encareciéndose es precisamente por el aumento de consumo en términos de usuarios. Si pensamos en los tiempos de la *SuperNES* el precio de un lanzamiento se ha mantenido o reducido: les invito a una revisión de hemeroteca, las 14000 pesetas de entonces eran bastante más que los inflados 70 euros de ahora y los precios tardaban más en bajar.

Y el videojuego, más que ningún otro medio, se encuentra fuertemente condicionado por la evolución tecnológica y las cada vez más sofisticadas formas de representación: ¿cómo vender

nuevos equipos de *hardware* si no es generando contenido para dichos equipos? O, adelantándonos a otra idea por exponer, ¿cómo vender la nueva versión de un *first person shooter* destinado al multijugador si no es vistiendo a la mona de seda?

Respecto a la evolución tecnológica deberíamos detenernos, no obstante, en una idea común que parece reiterarse cuando se opone la iconicidad de los primeros juegos o de algunos títulos *indies* a la búsqueda del fotorrealismo en los juegos de última generación, citando al investigador Carlos Ramírez en la intervención del anterior *LifePlay*. En la misma línea, en el artículo presentado a la sección MISCELÁNEA de éste número por la investigadora Irene Jiménez, vuelve a repetirse la idea de la mimesis o hiperrealismo en contraposición a la *Low-Tech* y la estética retro.

Siento discrepar al respecto. Puedo dar la razón a estos dos investigadores en que la simpleza de los gráficos sigue siendo vigente y que algunos títulos independientes tienen mucha más contundencia y frescura que el grueso de los triples A. Estoy completamente de acuerdo con que *Papers, please* (Lucas Pope, 2013) retrata a través del diálogo entre mecánicas y estrategias narrativas la perversidad de la burocratización de forma cristalina. Sólo con monigotes pixelados y una paleta de colores limitada que evoca los 8 bits. No obstante, encontramos un confusión terminológica al vincular la sofisticación de la representación con la mera mimesis. Parece claro que la aburrida ambición estética de los gráficos de los simuladores deportivos es la réplica de las retransmisiones televisivas. También que la excesiva dependencia del *motion capture* de David Cage y Quantic Dream derivan en un poco estimulante valle inquietante. Pero no aceptamos que detrás de las detalladas texturas de Naughty Dog, por ejemplo, se encuentre únicamente la imitación de las fotografías que el equipo de documentación. Hay colores meticulosamente estallados y otros oportunamente apagados, con una intención deliberadamente dramática. Como el claroscuro de Caravaggio, pudiera parecer que es real pero no lo es: son pinturas explorables, hay enunciación y por tanto puede (o no) establecerse un discurso visual a través de ellas. Deben tanto o más a los *concept art* que a la realidad. De la misma manera, los últimos trabajos de Rockstar o Irrational tienen sin duda un fuerte componente *cartoon*, como la intencionada y grotescamente pictórica desproporción en los rostros de los personajes de *Dishonored* (Arkane Studios, 2012). No creemos por tanto que se trate simplemente de una sublimación de la realidad, sino de sublimar una representación estética previa que no niega

sus marcas de enunciación. *Hipermimesis* podríamos bautizarlo. Traspasándolo al campo de la animación 3d: ¿es acaso más mimética o hiperrealista *WALL-E* (Pixar, 2008) que *Toy Story* (1995) por tener un mayor detalle en texturas o partículas? Apuntamos que dicha ambición se correspondía más bien al film *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hinorobu Sakaguchi, 2001), cuya sofisticación representativa ha quedado paradójicamente muy por debajo de los últimos films de Pixar.

Volviendo al hilo anterior, resumiremos por tanto que los textos videolúdicos ergódicos que se prestan a la relectura pierden sentido bajo la lógica de consumir y pasar a consumir otra cosa. Ante esta disyuntiva parece que la forma de conseguir vender lanzamientos de la industria se ha traducido en dos estrategias destinadas a dilatar las horas de ocio que ofrece el producto al coste de mitigar su potencialidad expresiva, justificando así el precio.

La primera, convertir el texto videolúdico en un objeto a través del que varios sujetos extratextuales compiten o se relacionan, como en los multijugadores de las sagas *Call of Duty* o *FIFA* o en los videojuegos de lucha. Por supuesto, nada nuevo, de hecho en la génesis del medio mismo, ni más ni menos que *Pong* (Atari, 1971). Estos videojuegos se cimentan en la dimensión social del *ludus* aunque, tristemente, el anonimato y la “avatarización” del juego *online* parecen hacer que la deportividad y la educación propia del juego social se vaya evaporando. En cualquier caso, entendemos que esta modalidad de juego es tan digna como cualquier forma de entretenimiento pero que la potencialidad significativa de sus mecánicas y dinámicas es muy limitada, ya que el texto está destinado a ser una estructura regidora del *agon* o una arena. Y aquí nos acercamos a la formulación de Ebert: es tan legítimo que queramos pasar un par de horas jugando con un amigo a *Street Fighter* o “leveleando” cooperativamente en *Diablo* como que otra persona decida ir a pescar o ver un partido de fútbol, no se trata de condenar la actividad. Pero asumamos conscientemente que son horas de ocio de limitado enriquecimiento cultural y en los que la estética no está ligada dialécticamente a un fondo discursivo complejo.

La segunda estrategia ejecutada por las compañías atañe a todo el espectro de los juegos de aventuras, de exploración y narrativa espacial en términos de Jenkins, y es sin duda la que a nivel personal más me preocupa. Se trata de, una vez realizado el diseño de juego, reiterar conjuntos de mecánicas en forma de *main quests* y *side quests* estructuradas a través de micronarrativas que poco o

nada tienen que aportar al discurso videolúdico. El paradigma de este modelo lo podríamos encontrar en los *sandbox* de la compañía Ubisoft: las sagas *Assassin's Creed* y *Far Cry*, que con la repetición de un patrón son capaces de vender con soltura casi el mismo juego “reskineado” año tras año al precio de salida.

La decisión de los consumidores está sin duda regida, entre otros factores, por la cantidad de horas de ocio que estos videojuegos les proporcionan, algo que no podemos discutir. Tampoco podemos poner en tela de juicio que estos juegos gocen de un trasfondo histórico documentado o una dimensión narrativa aunque, por otra parte, estamos en libertad de someterla a una crítica desde el punto dramático adaptado a las propiedades del medio. Más que en libertad, diría en obligación: si los videojuegos quieren competir y reivindicar su carácter artístico, estupendo. Asumamos las reglas del juego y comparémoslos con sus hermanos mayores del cine y la literatura. Si las películas de grandes cineastas son capaces de mostrar personajes complejos en dos horas: ¿por qué no exigirle a un videojuego que trascienda los arquetipos genéricos y simples giros de guión en las generosas horas de las que disponen?

Toda esta aparente escisión entre tecnología y potencialidad discursiva me trae a la cabeza la crisis del Hollywood de los sesenta tras el surgimiento de las llamadas películas independientes. El cierre de Irrational Games, pese a sus criticadas concesiones a la galería, nos recuerda a la huida de David Lean del cine tras el varapalo crítico a *The Ryan's Daughter* (1970). Aunque Rapture también sea hija de Ryan, los videojuegos de Irrational nada tienen que ver con la obra del cineasta británico. Sin embargo, de alguna manera reflejaban que el gran formato industrial no tenía que estar puesto únicamente al servicio de la atracción y el fuego de artificio hueco, sino que también podía ser el vehículo de una potente poética discursiva. Lo que me entristece de todo esto es que el talento sólo acabará o encontrando refugio en los formatos pequeños o engullido por un sistema industrial que, siguiendo a su público, ha dejado de apostar por la creatividad. De las complejas relaciones que se establecían entre el diseño de escenarios y los artefactos de audio narrativos de la extinta Irrational Games, imposibles sin el desarrollo tecnológico y el mecenazgo de la industria, hemos pasado a los inmensos escenarios de *Destiny* (Bungie, 2014), tan estéticamente trabajados como huecos de significación.

A modo de antídoto contra mi creciente escepticismo en el medio meforcé a rejugar *Portal 2* (Valve Corporation, 2011), al que le bastan seis horas para hacer evolucionar puzle tras puzle sus mecánicas a la vez que, sin usar *cutscenes*, presenta una narrativa en la que resuena a modo de eco la propia relación del jugador con los urdidores del texto videolúdico. El problema llega cuando grandes producciones que apuestan por la significación, como los ya citados *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013), parecen verse forzadas a dilatar su segundo acto para exceder la decena de horas y justificar su precio, diluyendo ligeramente su discurso.

Por otro lado, a modo de contradicción propia y para el ya fallecido Ebert, ¿quién se atreve a decir que el primer acto de *Los Hermanos Karamazov* de Dostoievski, así como algunos de sus pasajes, son excesivamente largos y reiterativos en relación a su contenido? ¿Acaso no hay quien afirma que las primeras temporadas de *Breaking Bad* (Vince Gilligan 2008-2013) son demasiado lentas en términos narrativos? ¿Sería acaso peor película *Lawrence de Arabia*, del mencionado Lean, si eliminásemos media hora de su pródigo metraje? Desde aquí, estando o no de acuerdo según el caso, no nos atrevemos a reescribir ni mutilar ninguna obra, aunque sí animamos encarecidamente su análisis, estudio o cuestionamiento.

A continuación, les presentamos los contenidos de este número:

En la sección DOSSIER, Sofía Pereira García y Fernando Gómez Gonzalvo exploran a través de su artículo las posibilidades educativas del medio, con especial detenimiento en la enunciación lúdica del tiempo y la Historia que presenta el célebre título de estrategia *Civilization IV*.

La investigadora Irene Jiménez García expone en MISCELÁNEA la convivencia de corrientes estéticas dispares y no necesariamente ligadas al desarrollo tecnológico.

Por último, en RESEÑAS, les introducimos el libro *Videojuegos y mundos de ficción: De Super Mario a Portal*, en el que Antonio J. Planells nos planeta una nueva aproximación a los universos videolúdicos.

OLMO CASTRILLO CANO

*Investigador en el Departamento de Comunicación Audiovisual
en Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.*

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

4

Abril 2015

La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego
Sid Meier's Civilization IV. Una perspectiva educativa.

Sofía Pereira-García
Fernando Gómez-Gonzalvo

D
O
S
S
I
E
R

ISSN 2340-5570

Sofía Pereira-García, Fernando Gómez-Gonzalvo
[Valencia-España]

La reconstrucción del paso del tiempo en el videojuego *Sid Meier's Civilization IV*. Una perspectiva educativa.

Reconstruction of the passing of time in *Sid Meier's Civilization IV*. An educational perspective.

RESUMEN

La creciente utilización de los videojuegos de estrategia histórica por una parte del profesorado de ciertos niveles educativos como herramientas de aprendizaje invita a reflexionar sobre los contenidos transmitidos y su adecuación con la realidad histórica y cultural de las distintas civilizaciones. Los objetivos de este artículo son, por un lado, conocer cómo es representado el transcurso de la historia en el videojuego *Civilization IV* y, por otro lado, reflexionar sobre la capacidad o incapacidad del mismo para presentar verazmente procesos históricos y analizar las posibles alternativas de utilización como herramienta educativa en contextos formales.

El uso de esta herramienta como material curricular requiere un acercamiento al papel que desempeña como elemento de (re)producción cultural desde una perspectiva crítica. El presente trabajo analiza narrativamente el tiempo cronológico y discursivo del juego *Sid Meier's Civilization IV* así como la evolución de la narrativa histórica. Consideramos los cambios en la ambientación, los acontecimientos, los personajes y unidades, así como la duración de los turnos como elementos de análisis del avance temporal de la historia. Realizamos un acercamiento multidisciplinar desde tres perspectivas: la antropología, la historia y la educación, que nos sirven de marco de contraste para analizar los aspectos determinantes de la reconstrucción que se hace en este videojuego para, a continuación, dar una perspectiva de cómo utilizar videojuegos como posibles herramientas educativas. Pretendemos mostrar tres vías de inclusión de este material como forma de abordar su utilización educativa.

ABSTRACT

The growing use of historical strategy videogames by the faculty of some educative levels as learning tool invite us to think about the transmitted contents and their adequacy with the historical and cultural reality of the different civilizations. The objectives of this article are, on the one side, to know how the passing of history is represented in *Civilization IV* videogame and, on the other side, to reflect about its ability or inability to present veraciously historical processes and to analyze the possible alternatives of utilization as educational tool in formal contexts.

Using this tool as curricular material requires an approach to its role as element of cultural (re)production from a critical point of view. The present work analyzes in a narrative way the chronological and discursive time in the *Sid Meier's Civilization IV* game as well as the historical narrative's evolution. We consider the changes in the setting, events, characters and units, as well as the duration of the turns as elements of analysis of the temporal advance of history. We make a multidisciplinary approach from three perspectives: anthropology, history and education, which serve us as contrast frame to analyze the determinant aspects of the reconstruction made in this videogame and, next, giving a perspective about how use this videogames as possible educational tools. We expect to show three ways of inclusion of this material as a way to deal with its educational uses.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Cronología, narración, videojuego, adaptación didáctica, historia, diseño, Civilization IV. // Chronology, narration, videogame, didactics adaptation, history, design, Civilization IV.

Sofía Pereira-García. Universidad de Valencia, departamento de educación física y deportiva.
Becaria FPI.

Fernando Gómez-Gonzalvo. Universidad de Valencia, departamento de educación física y deportiva.

1. Introducción

La introducción de materiales y recursos digitales en el sistema educativo es un hecho a día de hoy. La expansión del uso de los videojuegos plantea la necesidad de pensar sobre ellos no sólo en su vertiente lúdica sino como instrumentos de aprendizaje de conocimientos, valores, actitudes y habilidades asociados a los contenidos que dichos videojuegos pueden transmitir (López Muñoz, 2010). La consolidación de los videojuegos como herramienta educativa está motivada no tanto por su capacidad transmisora de información sino por la oportunidad ofrecida de adquirir habilidades y conocimientos de manera vivencial. La ventaja que presenta este aprendizaje de tipo experiencial, según García-Carbonell y Watts (2007), es la de aportar un aprendizaje más significativo para el alumnado. No obstante, ante una primera efervescencia surgida por la aparición de los videojuegos, muchos analistas han comenzado a cuestionarse qué es exactamente lo que se puede aprender a través de ellos (Owens, 2011), empezando a surgir en los últimos años líneas de investigación centradas en analizar las potencialidades que presentaban los videojuegos (Pindado, 2005). Numerosos trabajos, entre ellos los de Etxeberria (2008), Gros (2008), Gil y Vida (2007), Gee (2004), Alfageme y Sánchez (2002), han construido un cuerpo de conocimiento en relación con esta materia, cuestionando en muchos casos los valores transmitidos y la neutralidad ideológica de los videojuegos.

A pesar de la mayor libertad que puedan presentar los videojuegos en comparación con otro tipo de medios audiovisuales, presentan también un fuerte carácter ideológico y cultural que se enmascara en la historia que desarrollan. En diversos tipos de videojuegos podemos encontrar contenidos relacionados con la violencia extrema (Etxeberria, 1998), en los que a través de representaciones los jugadores tienen que matar a algún ser humano, el sexismo (López Muñoz, 2010; Urbina, Riera, Ortego y Gibert, 2002) cuando las mujeres aparecen como elementos secundarios y profundamente sexualizadas, y la discriminación (Gómez del Castillo, 2007) xenófoba o hacia personas que tienen algún tipo de discapacidad o incapacidad física, cuando se les presenta como indefensos o el objetivo es dañarlos. Asimismo otro tipo de conductas no deseadas que pueden reforzarse en algunos de los videojuegos más vendidos son la competición excesiva o el consumismo compulsivo (Gómez del Castillo, 2007). De acuerdo con la advertencia realizada por Amnistía Internacional (2007), la normalización y banalización de las representaciones violentas en los videojuegos conlleva el peligro de extrapolar dichos comportamientos a contextos reales.

Uno de los tipos de videojuegos que más popularidad ha tenido entre jugadores y profesionales educativos son los videojuegos denominados de estrategia histórica. En particular, la saga *Civilization* convierte la esfera terrestre en territorio de lucha entre Estados por la dominación global (Jenkins y Squire, 2002) a la par que proporciona a los jugadores conocimientos históricos y culturales sobre otras poblaciones y sobre la evolución de las mismas. Las características que presenta este videojuego lo convierten en un arma de doble filo, con una amplia potencialidad educativa pero también con altos riesgos propios de transmitir de manera irreal la historia.

Este artículo tiene por objetivo conocer cómo es representado el transcurso histórico en el videojuego *Sid Meier's Civilization IV* a través de un análisis narrativo del tiempo y de la historia, reflexionando sobre la capacidad o incapacidad del mismo para presentar verazmente procesos históricos. Realizamos un repaso sobre las posibles vías educativas de inclusión curricular en las aulas de este tipo de materiales para, finalmente, aportar una propuesta propia.

2. Metodología

Las grandes posibilidades que presentan los videojuegos de estrategia histórica como herramientas de aprendizaje precisan un triple acercamiento histórico, antropológico y educativo a los contenidos de dichos videojuegos.

En este artículo vamos a utilizar principalmente un tipo de análisis narrativo para la consecución de los objetivos propuestos. El énfasis puesto en el carácter narrativo del videojuego parte de la asunción de que pueden trasladarse contenidos fundamentales de libros de carácter histórico al nuevo formato presentado por los videojuegos sin por ello negar las propiedades particulares que presentan (Pearce, 2002), entre ellas su cualidad de generar comportamientos (Chapman, 2013). Así pues, sostenemos que este tipo de videojuegos mantiene una estructura y contenidos narrativos claros, con propósitos establecidos que operan como aparatos de (re)producción cultural. En esta línea consideramos que los jugadores de forma no consciente reproducen e interiorizan en cierto grado los contenidos desarrollados en las partidas que juegan (Simons, 2007; Juul, 2005).

Dos grandes aspectos son analizados narrativamente en este escrito: el tiempo y la forma de la narrativa histórica. En el primero de ellos examinamos el sistema cronológico presentado en el

videojuego y la ausente evolución del mismo. Además abordamos la linealidad de las etapas históricas así como los motores que impulsan y promueven el cambio histórico. En segundo lugar, centramos el interés en cómo ha evolucionado la forma de contar la historia a través de los discursos de los distintos personajes históricos, de los diferentes eventos que envuelven a los jugadores, la evolución de las unidades y la ambientación del videojuego *Civilization IV*, ya que para investigar qué cuenta un videojuego hay que atender a su papel como texto en sí (Martínez Fabre, 2013).

3. El análisis narrativo del tiempo: Una reconstrucción histórica

Dentro del marco narrativo se reconocen dos tiempos diferenciados. Por un lado, el tiempo de la historia, esto es, el devenir del tiempo entendido como la sucesión de hechos interrelacionados tratados desde un punto de vista cronológico y, por otro, el tiempo discursivo empleado en contar la historia (Juul, 2005). Este tiempo hace alusión a los mecanismos a través de los cuales se ordena la sucesión de la historia.

3.1 Tiempo cronológico

Civilization IV, y en general toda la saga *Sid Meier's Civilization*, trata la reconstrucción temporal de la historia desde un punto de vista general, no centrándose en ningún periodo histórico en particular, ni dando la opción al jugador o jugadora de limitar su partida a alguna de las etapas que sea de interés. Una limitación añadida que presenta este videojuego es la aproximación parcial a la historia, tomando como referencia las etapas históricas del mundo occidental. De este modo los jugadores transitan por la prehistoria, las culturas clásicas, pasando por la edad media, el renacimiento, llegando a la época moderna e incluso extendiéndose hacia un futuro no conocido por los jugadores (hasta 2050 d.C.), pero obvia el modo en que otras culturas han organizado la historia. Tal como dice Gómez del Castillo (2007), los videojuegos transmiten un ideal cultural de dominación, negando las diferencias entre los pueblos y reproduciendo una cultura dominante e imperialista, desde la perspectiva Europea-Americana.

Asimismo, el uso de sistemas cronológicos ha cambiado con el paso del tiempo de una manera muy notable. Por lo tanto, en los videojuegos es difícil establecer, incluso para una determinada

región, un sistema cronológico unificado. En los videojuegos se sigue normalmente el calendario occidental actual, fijado por la reforma gregoriana del año 1582, así llamada por haber sido realizada por el papa Gregorio XIII. A pesar de comprender la complejidad que puede suponer en un videojuego utilizar los diferentes usos cronológicos tal y como históricamente se dieron, desde un punto de vista estrictamente académico esto sería lo correcto. Si estuviéramos en la Roma de Augusto, habría que medir el tiempo, por ejemplo, según la *kalendación* romana; en la Edad Media, por la Era hispánica, etc. Del mismo modo, existe una reproducción anacrónica del espacio temporal en el que conviven las culturas. El espacio temporal se trata de forma amplia pero bajo un mismo prisma unificador en la visión cultural occidental. Así, por ejemplo, en el *Civilization IV* podemos observar que incluso seleccionando civilizaciones asiáticas, donde el espacio temporal se mide en dinastías, se sigue utilizando la medición de tiempo occidental. De forma semejante sucede con otras culturas, como la árabe, cuyo uso cronológico difiere en el número del año en el que se sitúa.

Aunque el objetivo de los videojuegos es el entretenimiento, su uso como material educativo requiere trasladar el foco de atención hacia aspectos didácticos. Así, el tipo de alumnado al que va dirigido es el que fija, en cierto modo, la capacidad en la reconstrucción del conocimiento histórico. A pesar de que es correcto utilizar el sistema cronológico occidental, parece necesario incluir el resto de mediciones cronológicas que existen en la tierra. Por ejemplo el sistema musulmán, basado en el calendario lunar o el sistema asiático, medido por dinastías, y dar además, la posibilidad de escoger entre una gama representativa de los principales sistemas cronológicos existente. En este sentido se pueden, añadir algún tipo de diferencia en el desarrollo de la partida o beneficio según los sistema cronológicos, del mismo modo que se hace con la civilización y el líder escogido. Además, pueden incluirse en estas elecciones los diferentes alfabetos creados a lo largo de la historia, una vez descubierto la tecnología que lo posibilita. Existe, por lo tanto, una ganancia en complejidad y elección de decisiones que enriquecen el desarrollo del juego que, tanto la saga *Civilization* como otros videojuegos similares, dejan pasar de largo.

3. 2 Tiempo discursivo

El tiempo discursivo es aquél que pone orden al tiempo cronológico. En los videojuegos de estrategia histórica los turnos vienen marcados por los años en los que se encuadran los diferentes acontecimientos históricos. Sin embargo, el tiempo discursivo mantenido por estos turnos no es constante durante toda la partida, difiriendo del principio del videojuego al final del mismo. En el juego *Civilization IV*, si los primeros turnos tienen una duración de 40 años, después los turnos llegan a consumir 5 años o menos. La existencia de ritmos temporales distintos a lo largo del continuum temporal revela una mayor importancia dada por los diseñadores del videojuego hacia el tiempo presente y futuro (recordemos que como máximo los turnos pueden prolongarse hasta el año 2050) frente a las primeras etapas históricas. El paso del tiempo en este tipo de videojuegos normalmente está ligado a una visión evolutiva de la historia, esto es, que necesariamente toda cultura evoluciona con el paso del tiempo, que dicha evolución es lineal hasta la consecución del máximo desarrollo científico y tecnológico de las ciudades y que existe una equiparación entre evolución y complejidad, donde a mayor evolución de una sociedad, mayor su complejidad y viceversa.

Asimismo, la sucesión de etapas históricas también contribuye a poner orden a los sucesos históricos. Si *Civilization IV* respeta la sucesión de etapas históricas propias del mundo occidental, no así su contextualización temporal. De este modo, si históricamente se ha situado la Edad Media entre los siglos V y XV d.C., en el videojuego en función de la partida y las acciones llevadas a cabo por el jugador, puede situarse en siglos anteriores o posteriores. Si bien es cierto que son determinados descubrimientos los que dan paso a nuevas etapas históricas, también lo es que en ningún momento los jugadores conocen el grado de importancia de sus acciones puesto que no conocen qué acontecimientos dan paso a las siguientes etapas históricas, cuando no en vano la fijación de los acontecimientos en el tiempo es la base de la construcción de la historia. En el videojuego siempre son descubrimientos -y nunca acontecimientos importantes- los que dan pie a la evolución histórica. En relación con esto quisiéramos mencionar otra característica más de *Civilization IV*, y es que un único descubrimiento da paso a una etapa histórica nueva cuando la complejidad de la realidad es tal que el comienzo de un nuevo periodo histórico no puede achacarse normalmente a un evento único.

4. Evolución de la forma narrativa histórica

En los videojuegos no sólo los tiempos son fuentes importantes de conocimiento, también lo son los modos en los que evolucionan los discursos a lo largo del entramado histórico. En particular, en el juego *Civilization IV*, los jugadores tienen la oportunidad de interactuar con diferentes personajes célebres de la historia, como por ejemplo Napoleón Bonaparte, Isabel I o George Washington. Estos personajes aparecen contextualizados geográficamente pero aparecen con un rol a-histórico, puesto que no son situados en ningún periodo de la historia en concreto. Del mismo modo, en el lenguaje empleado por estos líderes políticos tampoco queda reflejado el periodo histórico vivido, ni en él se materializa el paso del tiempo, permaneciendo así el lenguaje invariable durante toda la partida.

Por otra parte, cabe cuestionar y reflexionar sobre los modos en los que la historia es narrada a los jugadores, o lo que es lo mismo, los modos en los que son presentados e interpretados los sucesos que acontecen durante la partida del videojuego. La existencia en el mundo real de paradigmas dominantes de interpretación, que han compuesto y guiado en cierto modo la historia a través de la influencia que producen en las conductas de los ciudadanos y gobernantes, es importante que sean recogidos en la narrativa del videojuego. Así por ejemplo, durante la Edad Media existía en Occidente un dominio del paradigma católico, por lo que fenómenos de diferente calado eran explicados en base a designios divinos y la historia no se presentaba como dueña de la humanidad, sino de una deidad. Cuando los turnos de los jugadores tengan lugar en esta fase histórica y en este espacio geográfico concreto, este contexto religioso de algún modo debería ser representado. En relación con esto, en *Civilization IV*, independientemente de la fase en la que se encuentren los jugadores, surgen eventos que se les presentan de forma escrita en la pantalla del ordenador. Estos eventos que recogen, entre otros, descubrimientos científicos, fenómenos naturales (terremotos, sequías, tornados...) e intercambios con otros líderes políticos, normalmente aparecen carentes de interpretación, con tildes únicamente descriptivos. En aquellos casos en los que es introducida una explicación de los fenómenos en el texto, ésta se encuentra llena de connotaciones actuales occidentales. De este modo, el juego contribuye a que los jugadores creen una interpretación uniforme de los hechos históricos que, en definitiva, se aleja de una verdadera comprensión de la historia.

Un tercer elemento narrativo hace referencia a la ambientación histórica presentada por el videojuego. En este tipo de formatos la ambientación visual aparece como elemento clave en la

presentación de la historia. Los personajes, su vestimenta, los objetos, la estética de las ciudades y de sus edificios, los colores y sonidos que aparecen construyen el lenguaje audiovisual a través del cual configuramos una visión del mundo (Planells, 2011). La ambientación cambia en función de la etapa histórica jugada hasta llegar a la etapa moderna, donde la estética de los edificios se vuelve uniforme, propia de un mundo globalizado. Existe durante el desarrollo de la partida, la posibilidad de una convivencia temporal de ciudades de diferentes épocas. Podemos concebir una ciudad de diferente manera según el lugar donde vivamos, por ejemplo poco tienen en común una ciudad Europea en comparación con una ciudad de África occidental. No obstante, en el videojuego aparece una visión unificadora en cuanto al concepto de ciudad, centrada en que su estética ha de ser a través de edificios modernos de rascacielos, obviando así las enormes diferencias entre ciudades, incluso entre las de un mismo país. Se adopta por lo tanto una visión evolucionista sobre la estética de las ciudades negando la posibilidad de concebir una ciudad con barrios de diferentes épocas, cascos antiguos o zonas rurales, pudiendo ser, en estos casos, una ciudad semejante en complejidad a pesar de su estética. No debemos olvidar que los entornos naturales donde se desarrollan condicionan enormemente la estética e idiosincrasia de las mismas.

También puede apreciarse una estética cultural particular a través de la existencia de edificios exclusivos y propios de una cultura, el *dijk* del imperio holandés, el *altar de sacrificios* propio de la cultura azteca o el *rathaus* del Sacro Imperio Romano son algunos de estos ejemplos. Otra de las peculiaridades que presenta este videojuego es que las culturas no están limitadas geográficamente a ningún espacio, como tampoco están territorialmente fijadas las maravillas del mundo que los jugadores pueden construir. En este sentido, la contextualización geográfica de las distintas culturas y de sus maravillas aportaría mayor conocimiento a los jugadores.

Asimismo, es interesante realizar un análisis de las unidades civiles y militares que habitan las ciudades manejadas. Durante el transcurso de la partida apenas existe una evolución de las unidades civiles mientras que las unidades militares se encuentran muy diversificadas y con un gran nivel de especificación cultural y temporal, como es por ejemplo la unidad Lansquenete propia del Sacro Imperio Romano. La evolución exclusiva de estas unidades denota el carácter militar del videojuego, pese a que no sólo la victoria militar es la única válida para ganar la partida. También desde un punto de vista feminista queremos matizar que la representación de estas unidades es siempre masculina, tomándose

el hombre como unidad de medida universal, negando el papel que cumplen las mujeres en la historia y presentando una versión de la historia muy parcial y sexista. Un ejemplo de esto es la aparición de grandes personajes que van surgiendo a lo largo de la partida. Visualmente siempre se representa la figura de un hombre a pesar de que han existido, a lo largo de la historia, mujeres igual de importantes que muchos de los personajes que aparecen en el videojuego. Sería conveniente por lo tanto, revisar este tipo representaciones que dan una imagen equivocada del desarrollo de la humanidad en su conjunto.

5. Aproximaciones educativas

La creciente publicación de trabajos relacionados con las tecnologías y con el uso de videojuegos en los procesos educativos muestra que existen posibilidades de adaptarlos como herramientas para desarrollar contenidos didácticos. No obstante, queda trabajo por hacer en cuanto al tipo de valores, tipo de videojuegos y al tratamiento que debe darse en educación, puesto que debe existir una intencionalidad en su utilización y no utilizarlo sin ningún sentido o sin una intencionalidad clara. Parece ser que existe una tendencia, entre diferentes académicos, hacia la integración de los videojuegos como materiales curriculares pero quedan muchas lagunas por resolver.

El profesorado no se encuentra libre de influencias externas e intereses particulares que motivan su práctica docente. La educación es concebida desde una perspectiva crítica como un espacio de conflicto entre las relaciones sociales de los diferentes agentes que participan en ella, basada en intereses particulares de los distintos grupos sociales. Estas relaciones además, son profundamente complejas puesto que son extrapolaciones de las mismas que existen en la sociedad (Martínez, 2013).

En este artículo hemos diferenciado tres vías para la incorporación de los videojuegos como materiales educativos. La primera de ellas, implica que su utilización vaya necesariamente acompañada de una selección y filtrado para evitar contenidos perniciosos, realizando una explicación y contextualización histórica por parte del profesorado. Esta vertiente teórica expuesta parte del supuesto de que no todos los videojuegos son aptos para su tratamiento educativo, requiriendo para la inclusión de los videojuegos una filtración y un re direccionamiento voluntario y orientado a construir conocimiento. En otras palabras, debe existir una profunda intervención en su uso como material educativo que sea

capaz de extraer las potencialidades educativas y eliminar aquellos aspectos negativos asociados a los videojuegos. Esta tarea no es sencilla, por una parte porque se requiere un esfuerzo “extra” por parte del profesorado para primero filtrar aquellos videojuegos potencialmente más educativos y segundo contrarrestar las inexactitudes que puedan aparecer en los contenidos recogidos en el videojuego. El profesor en esta vía estaría manejando o aplicando unas herramientas externas sobre las que no tiene el poder de controlar ni modificar. Esta vía es similar a la situación actual, en la que el profesorado recibe un libro de texto que debe desarrollar en sus clases y que debe aplicar de una forma preestablecida creada por expertos.

La aplicación de las tecnologías debe, por lo tanto, aportar su potencialidad para ayudar en la construcción de aprendizajes y no debe entenderse como una mera actualización de las metodología y materiales curriculares tradicionales en soporte digital. En este sentido, Bates (2009) explica que la integración tecnológica que se ha venido realizando en los últimos años ha estado enfocada en la traducción de los contenidos tradicionales hacia formatos digitales, es decir, que la lógica educativa no ha cambiado en ningún aspecto y únicamente ha cambiado el formato en el que se presenta. Así, transformar los contenidos de los libros de texto y darle un formato de videojuego no cambia la realidad educativa de nuestras aulas, a pesar que pueda parecer lo contrario por el despliegue tecnológico, únicamente estamos maquillando una metodología más que conocida.

La segunda vía, que se contrapone a ésta primera, utiliza los videojuegos para tratar precisamente temas controvertidos como la violencia, el sexismo o la dominación histórica y cultural de occidente. Se realiza una selección también pero para elegir aquellos videojuegos en los que estos valores y representaciones negativas quedan patentes y explícitas con el fin de crear el debate oportuno para analizarlas de forma crítica. Mediante un análisis crítico de estos contenidos se permite llegar a los condicionantes sociales que justifican su inclusión y perpetuación, que no solo afectan a los videojuegos, sino a la sociedad entera. La lucha contra estos sistemas hegemónicos y contra contenidos como la violencia o el machismo debe ir, al igual que antes, guiada por el profesorado a través de una intervención consciente en los contenidos que desarrolla el videojuego pero hacia un sentido transformador y crítico de estos estereotipos imperantes en la sociedad. De esta forma, se dan mayores oportunidades de construir conocimientos por parte del alumnado, no sólo basados en los discursos

dominantes en la educación sino en la creación de otras realidades (Gimeno Sacristán, 2005).

La tercera vía va encaminada hacia la creación de videojuegos en los que se mantienen aspectos lúdicos fundamentales así como aquellos otros que son importantes para su utilización pedagógica. Así, la creación y diseño de estos videojuegos iría enfocada a la no inclusión de contenidos sociales perniciosos como la violencia extrema, la discriminación o el sexismo entre otros y aquellos de dudoso potencial educativo como es la competición excesiva o las visiones dominantes.

La integración de las dos perspectivas anteriores en la creación de un videojuego nos ofrece más garantías a la hora de eliminar los contenidos maliciosos, manteniendo los aspectos lúdicos que son los que verdaderamente atraen a los jugadores. No resulta imposible realizar videojuegos adaptados a la realidad histórica, en el caso que tratamos aquí, o que tenga exactitud con los conocimientos científicos y sociales, pero si se deben renunciar a contenidos que se catalogan como comerciales por la industria del videojuego, como es la violencia. Para esto, debe existir un trabajo multidisciplinar entre los diseñadores, empresas y personas relacionadas con la educación en los que se construyan videojuegos que sean capaces de utilizarse en contextos educativos.

6. Reflexión final

En este artículo visibilizamos la tendencia unificadora de la historia desarrollada por los videojuegos y por *Civilization IV* en particular, donde los hechos históricos son interpretados bajo un único prisma, creando uniformidad de pensamiento (Owen, 2011). Esta uniformidad está estrechamente relacionada con la existencia de visiones dominantes en la sociedad, con el imperialismo y con conductas no deseadas que son perpetuadas culturalmente debido a los intereses de las potencias dominantes (Gómez del Castillo, 2007). En la perpetuación y reproducción cultural de estas visiones dominantes los videojuegos cumplen un papel relevante, muchos de ellos trasladan esos contenidos bajo la máscara de un mensaje lúdico que puede resultar más sutil, pero no menos inquietante. Es necesario realizar una crítica profunda a este modelo de presentación Eurocéntrica de la historia y del desarrollo científico (Douglas, 2002) que en *Civilization IV* se traduce en una clara tendencia unificadora hacia el producto cultural dominante (Owens, 2010), sin dar la oportunidad de crear interpretaciones alternativas de los hechos históricos. Es en este punto del debate

donde puede surgir el verdadero potencial educativo de los videojuegos, posicionándonos en un punto de vista crítico.

Existe una diferencia considerable entre la narrativa creada por el propio *Civilization IV* y los hechos históricos reales, creando incongruencias considerables que transforman completamente la visión histórica de la realidad (Sánchez, 2004). Consideramos oportuno revisar ciertos contenidos y modificarlos puesto que independientemente de que sea utilizado como herramienta educativa, al igual que otros medios de transmisión de información, puede interferir en la construcción de conocimientos dentro de un contexto de aprendizaje informal. En un contexto de educación formal creemos que debe existir una profunda intervención en su uso como material educativo, enfocado hacia la segunda vía que proponemos con el fin de hacer explícitas este tipo de ideologías dominantes.

Parece interesante poner de relieve el debate existente en este campo de los videojuegos en torno a la inclusión de material histórico en sus contenidos. Su incorporación a los videojuegos parece ir contra la conservación de la libertad creativa y del juego que ofrecen los defensores del uso de este tipo de videojuegos como material educativo. La clave está en la búsqueda de un equilibrio adecuado entre ficción y realidad, entre los aspectos meramente lúdicos y el contenido histórico de *Civilization IV*.

Tras analizar las diferentes posibilidades educativas de inclusión de los videojuegos en las aulas, la revisión y reflexión sobre determinados rasgos negativos o perjudiciales de los mismos se torna la opción más viable. Jugar estos videojuegos puede servir como campo de experimentación de este tipo de conductas, sin presentar consecuencias reales para las personas, pero el posterior análisis de sus contenidos controvertidos ofrece la posibilidad de visibilizar la existencia de dichas agresiones con el fin de intentar cambiarlas dentro de un contexto de transformación pedagógica. Escoger esta opción, además, da al profesorado la capacidad de elección y la responsabilidad de gestión de los contenidos, seleccionando aquellos que tienen una incidencia directa en sus realidades y en su problemática, creando así la base para una educación libre y emancipadora en la que las personas implicadas son en las que recae la capacidad de elección.

La vía del filtrado de los videojuegos y la selección del menos perjudicial creemos que es una opción no válida en tanto que supone una forma de reproducción cultural más, y si no existe una intervención profunda en este sentido desde la escuela, se cae en el riesgo de continuar con la reproducción de estereotipos e

ideologías dominantes. El segundo motivo, porque supone ceder a ciertas empresas privadas el control de contenidos y la responsabilidad de la elección de los mismos quedando el profesorado como un mero técnico, a expensas de diferentes expertos que son los que deciden que se hace en las clases.

La creación de videojuegos que cuenten con mayor grado de fidelidad de la historia y rico en valores positivos y de respeto por los derechos humanos se torna imprescindible tanto dentro de un contexto de educación formal como informal.

En particular, en relación con *Civilization IV*, se torna relevante una corrección y actualización de sus contenidos a través del ofrecimiento a los usuarios que juegan con él de alternativas culturales distintas, tanto cronológicas como en relación a las interpretaciones de los acontecimientos y etapas históricas, descentralizando la historia de occidente y plasmando el desarrollo histórico no sólo sobre la ambientación del videojuego, también sobre las unidades civiles y militares que se manejan, con los personajes y con todos aquellos elementos con los que los jugadores interactúen.

Referencias

Alfageme, B. y P. Sánchez, (2002) “Aprendiendo habilidades con videojuegos” en *Comunicar*, n°19, pp. 114-119.

Amnistía Internacional, (2007) *Videojuegos 2007: acceder a las violaciones de los derechos humanos virtuales, un juego de niños*. [En línea] Disponible en <http://goo.gl/yzTMZl> . [Fecha de acceso: 27 de enero 2014].

Etxeberría, F., (1998) “Videojuegos y educación” en revista *Comunicar*, n°10, pp. 171-180.

Etxeberría, F., (2008) “Videojuegos, consumo y educación” en *Revista electrónica teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, n°9, vol. 3, pp. 11-28. <http://goo.gl/EhWHtJ> [Fecha de acceso: 20 de noviembre de 2013].

García-Carbonell, A y F. Watts, (2007) “Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos” en *Ibérica*, n°13, pp. 65-84.

Gee, P., (2004) *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga, Aljibe.

Gil, A. y T. Vida, (2007) *Los videojuegos*. Barcelona, Editorial UOC.

Gimeno Sacristán, J., (2005) *La educación obligatoria: su sentido educativo y social*. Madrid, Morata.

Gómez del Castillo, M.T., (2007) “Videojuegos y transmisión de valores” en *Revista iberoamericana de educación*, n°43, vol. 6. Disponible en <http://goo.gl/kpDr3k>[Fecha de acceso: 28 de enero 2014].

Gros, B., (coord.) (2008) *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona, Graó

Jekins, H. y K. Squire, (2002) “The Art of Contested Spaces” en L. King (ed.), *Game On. The History and Culture of Videogames*, New York, Universe, pp. 64-76.

Juul, J., (2005) “Games Telling Stories?” en J. Raessens y J. Goldstein (eds.) *The handbook of computer games studies*, Cambridge, The MIT Press Cambridge, pp.219-226.

López Muñoz, E., (2010) “Sexismo, violencia y juegos electrónicos” en De la concha (coord.). *El sustrato cultural de la violencia de género. Literatura, arte, cine y videojuegos*, Madrid, Síntesis, pp. 277-320.

Owens, T., (2011) "Modding the History of Science: Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier's civilization" en *Simulation and Gaming*, n°42, vol. 4, pp. 481-495. DOI: 10.1177/1046878110366277.

Martínez Bonafé, J., (2013) "Teorías y pedagogías críticas. Borrador de tesis o postulados de base" en *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, n°77, vol. 27.2, pp. 23-34.

Martínez Fabre, M-P. (2013) "Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autoreferencia en la partida de juego". *Lifeplay*, n°1, pp.9-26.

Pearce, C., (2002) "Story as Play Space: Narrative in Games" en L. King (ed.), *Game on. The History and Culture of Videogames*. New York, Universe, pp. 112-119.

Pindado, J., (2005) "Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos" en *Pixel-bit*, n°26, pp. 55-67.

Pintado, J; Casado, B; Guiral, C y J. Quesada, (2012) *Tendencias historiográficas actuales I*. Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Planells, A., (2011) "El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia" en *Anàlisi*, n° 42, pp. 65-78.

Sánchez, M., (2004) "Redefinir la historia que se enseña a la luz de las TIC: un análisis sobre nuevas maneras de aprender Roma" en Vera, M.I. y Pérez, D. (coord.), *Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales*. Alicante.

Simons, J., (2007) "What ball to play? Game Studies" en *The international Journal of Computer Game Research*, 7:1. Disponible en <http://goo.gl/TF9K4k>. Fecha de acceso: 28 de noviembre de 2014.

Urbina, S.; Riera, B.; Ortego, J.L. y S. Gibert,(2002) "El rol de la figura femenina en los videojuegos" en *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, n° 15. Disponible en <http://goo.gl/Cgt56T> [Fecha de acceso: 27 de enero de 2014].

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

4

Abril 2015

Convivencia de corrientes estéticas en el videojuego:
Low Tech e Hiperrealismo.

Irene Jiménez García

M
I
S
C
E
L
Á
N
E
A

ISSN 2340-5570

Irene-Jiménez García
[Granada-España]

Convivencia de corrientes estéticas en el videojuego: *Low-Tech* e Hiperrealismo.

Coexistence of videogame's aesthetics movements: *Low Tech*
and Hyperrealism

RESUMEN

A lo largo del siguiente análisis se exponen las que pueden ser las dos corrientes principales en el desarrollo y diseño de videojuegos actualmente. Así se pretende reivindicar la importancia del videojuego como arte, a la vez que poner de manifiesto su relevancia como objeto de estudio. Tras justificar diferentes argumentaciones sobre lo evidente del videojuego como nueva forma artística, se exponen las actuales corrientes dentro del movimiento artístico. Por una parte, se habla de las claves que han convertido el videojuego en elemento de vanguardia del diseño: la tendencia hiperrealista, que abre un impresionante abanico de posibilidades. Además de la representación cada vez más fiel del mundo, esta rama también abarca nuevos campos, como el desarrollo de tecnologías específicas para la digitalización de personas, o el trabajo de interpretación de actores profesionales. En la línea opuesta, otra fuerte corriente apuesta por un desarrollo minimalista, en el que lo importante es la jugabilidad por encima del aspecto estético. Se vuelve a jugar a juegos que nunca han pasado de moda, a la vez que salen al mercado nuevos experimentos que reciclan los principios del diseño de videojuegos de hace 20 años. Ambas tendencias se han justificado recurriendo a ensayos previos de investigadores y a bibliografía especializada en el tema, para concluir que el videojuego ha saltado del campo del ocio y entretenimiento infantil, a la categorización de nuevo arte con múltiples posibilidades para un público adulto y crítico. Como tal, está adquiriendo considerable importancia y atención desde los estudios académicos.

ABSTRACT

The two main streams in video game design and development nowadays are exposed throughout this article. Its aim is to claim the importance of video games as an art as well as to highlight its relevance as a worth studying subject. Having justified different argumentations on the evidence of video games as a new art form, the current streams within the artistic movement are determined. On the one hand, this article shows the keys that have transformed video games to an avant-garde design element: a tendency called hyperrealism, which opens up a huge range of possibilities. Besides the accurate representation of the world, this tendency also covers new fields such as development of specific technologies for digitization of people or a professional acting work. On the other hand, another important stream opts for a minimalist design, which is focused on the game playability and creativity rather than its aesthetics. Hardly ever old-fashioned games are played again meanwhile new experiments in the market are recycling design principles used 20 years ago. Both tendencies have been validated using previous research and bibliography on the subject, concluding that video games have left behind a leisure tag to be currently categorized as a new art with multiple possibilities targeting an adult and critic public. Therefore, it is gaining considerable importance and attention from academic studies.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

*Videjuegos, Ocio, Diseño, Arte, Desarrollar, Interactividad, Estética, Realismo//
Videogames, Leisure, Design, Art, Developing, Interactivity, Aesthetic, Realism.*

*Irene Jiménez García, Becaria de Iniciación a la Investigación de la Universidad
de Granada, Facultad de Comunicación de la Universidad de Granada, Facultad
de Comunicación y Documentación.*

1. Introducción

Vivimos en la época del *Renacimiento 2.0* en el que el juego es clave para la innovación: “la fuerza que impulsa nuestra sociedad renacentista es el juego”, (Rushkoff, 2007:159). Es un momento de oportunidades culturales, somos testigos de los cambios que la digitalización produce en la obra de arte, de “moda interactiva”, como define Arturo Colorado Castellary a los estudios en torno a la hipercultura, que se plantea como “uno de los campos de estudio e investigación con mayor desarrollo y vitalidad” (Colorado, 1997:1). El vertiginoso ritmo de los avances tecnológicos no permite acabar de asentarse a la cultura digital, en un momento histórico de convivencia de las generaciones analógicas con los nativos digitales.

Sorprende que pese al éxito social y hermanamiento con la Comunicación, al menos en España los videojuegos no son uno de los sectores punteros en investigación desde el punto de vista académico, y sean puntuales los trabajos de investigación sobre el tema. Aunque personalidades como Carlos Scolari los vienen reivindicando desde la publicación en 2008 de *Homo Videoludens*.

En Internet sí abundan las revistas digitales, blogs y foros cuyo tema central gira en torno a videojuegos. Una excelente base donde se dan cita por igual expertos jugadores, empresas, y *gamers* amateurs para poner en común sus impresiones sobre el sector. En Internet se pone de manifiesto más al alcance que nunca que el juego es ese fenómeno cultural que eleva al hombre a la categoría del “homo ludens” (Huizinga, 1972).

2. Revisión de la literatura

Es interesante ver cómo la bibliografía impresa al respecto ha ido perfilándose poco a poco, desde acercamientos más genéricos al momento de la modernidad a publicaciones específicas, como se ven en los referentes usados en este caso.

Un referente sin duda es el *Homo Ludens* de Huizinga, que sigue reeditándose desde que se publicase inicialmente en 1938. Posteriormente, algunas publicaciones que han tocado temas relacionados con la evolución de lo visual y que se han utilizado aquí no han sido editadas hasta la década de los '90, como *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta* (1991) de Gadamer, o *Hipercultura visual. El reto hipermédia en el arte y*

la educación (1997) de Colorado Castelary. Y en la última década sí se encuentran más publicaciones, de las que aquí aparecen citadas *Renacimiento 2.0.* (2007) de Rushkoff, *Afterpop. La literatura de la implosión mediática* (2010) de Fernández Porta, o *El lectoespectador* (2012) de Vicente Luis Mora, entre otras.

Para ser más específicos en videojuegos, a principios de siglo empiezan a ver la luz algunas publicaciones, la mayoría en inglés, como el artículo “All Game Play is Performance: The State of the Art Game” (2005) de McGonigal. Muy interesante resulta *Videogames* (2013) de Newman. En español se citan libros como *Extra life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (2012), una recopilación de artículos de diferentes autores, u *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification* (2013) de Scolari.

Aunque donde es más asequible encontrar publicaciones es en artículos online. Al tratarse de un campo de estudio tan novedoso, es en la red donde han proliferado los textos al respecto, como las reflexiones *Video Games as Gesamtkunstwerk: the total artwork* (2008), o *Could video games be a Wagnerian form of* (2009) que hacen Dinehart y Plante. Desde el mundo académico hay acercamientos gracias a revistas como *Game Studies. The international journal of computer game research*, la de mayor prestigio, donde Fromme o Galloway han publicado trabajos al respecto.

También en España se empieza a dar importancia a este nuevo objeto de estudio formal a partir de monográficos como el que le dedicó en 2009 la revista “Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales” o la revista “LifePlay”, específica en el tema, ambas de la Universidad de Sevilla.

Cada vez más publicaciones sobre el tema van viendo la luz, aunque aún falta mucho por escribir al respecto.

3. Objetivos

Los videojuegos se han convertido en un importante campo de estudio que comprende pilares como la estética y la narrativa. La estética de un videojuego hace referencia a conceptos como “ambientación”, “iluminación”, “color”, o “caracterización de personajes”, conceptos que pertenecen tradicionalmente al ámbito

audiovisual. Las cinemáticas, cada vez más realistas, y el propio desarrollo del juego, colaboran también en la trama de historias complejas con múltiples posibilidades que hacen saltar los patrones de la narrativa clásica¹.

Los jugadores de hoy buscan la vanguardia al mismo tiempo que reviven los clásicos. Esto supone un reto en programación, un sector que interactúa con el mercado según el comportamiento de los usuarios. Actualmente, asistimos a un momento de eclosión de técnicas, estilos, mezclas de elementos y difuminado en las barreras entre lo nuevo y lo clásico, entre el hiperrealismo más acuciado mediante la captura y digitalización corporal, y las técnicas más arcaicas y básicas con las que en su momento los videojuegos vieron la luz.

Con estas reflexiones pretendo constatar la fortaleza de estas dos tendencias estéticas en diseño de videojuegos. Como objetivo principal, pretendo establecer las características de las dos corrientes fuertes dentro del ámbito estético en videojuegos, teniendo presente que no es el mismo trabajo de diseño el de una aventura gráfica que el de un juego de deportes, por ejemplo.

La primera de estas tendencias profundiza en el hiperrealismo, en una representación gráfica cada vez más similar a la realidad, a la vez que abre nuevos campos de experimentación y desarrollo profesional en animación, dirección, ambientación, efectos especiales, o incluso interpretación.

La segunda corriente, en cambio, es un *revival* del minimalismo práctico que retrotrae al jugador adulto a los gráficos con los que aprendió a jugar. Píxeles que no intentan disimularse, cinemáticas de planos fijos con música electrónica y colores brillantes, o pantallas en *scroll* son algunos de estos elementos característicos que ahora se reivindican como clásicos.

4. Metodología

Para este análisis, se han tomado como fuente muchas publicaciones académicas que se han hecho hasta el momento, algunas no publicadas en español, complementadas a su vez con bibliografía especializada en videojuegos. Pero las tendencias de este mercado tan contemporáneo se conforman en la red, y no podría entenderse un estudio sobre videojuegos dejando fuera la fuente de información al respecto que supone Internet.

De forma paralela a lo ocurrido en la tradición pictórica, dentro de este ámbito artístico hay una importante rama que apuesta por la vuelta a lo clásico, un “Renacimiento” en el que los cánones tradicionales se reutilizan para aportar un aspecto retro que atrae por igual a aquellos que conocieron esa estética en sus inicios, y a los nuevos y jóvenes jugadores que se acercan llamados por la narrativa, lo visual, o la jugabilidad de los videojuegos. Mientras, otra apuesta enfoca hacia diseños cada vez más reales, que están abriendo un nuevo campo laboral para la interpretación de actores que, al igual que el fenómeno “serie” en televisión, podrán pasar de un medio a otro llevando su trabajo a través de diferentes plataformas: cine, pequeña pantalla, videojuegos.

5. Discusión de resultados

El ritmo de los avances tecnológicos nos sitúa en una posición en la que la cultura digital no acaba de tener tiempo de asentarse, en este momento de convivencia entre nativos digitales y generaciones analógicas. Son muchos los autores que reflexionan en torno a las oportunidades culturales que ofrece esta nueva era, y los cambios que la digitalización produce en la obra de arte. El analista social Douglas Rushkoff habla de un *Renacimiento 2.0* en el que el juego es clave para la innovación: “la fuerza que impulsa nuestra sociedad renacentista es el juego”, (2007:159) afirma. Hemos evolucionado del “homo ludens” de Huizinga (1972) al “homo videoludens” de Scolarì (2008).

Asistimos a una nueva moda de “vuelta a lo clásico”, adaptando los cánones estéticos de los primeros juegos insignia. En este momento de auge “afterpop” que diría Eloy Fernández (2010), de convergencia de vinilo y mp3, moda vintage y estética retro, los videojuegos se han visto salpicados y lo reflejan en dos claras líneas de evolución: una primera que lleva al desarrollo cada vez más realista de gráficos y cinemáticas, y otra paralela que busca una estética más primaria, que no menos desarrollada en sus detalles.

En un momento en el que las nuevas tecnologías son parte de los modelos de comunicación demanda la sociedad, la imagen va tomando relevancia en este mundo icónico. La acumulación se vincula a la modernidad, como explica Marc Augé en *Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo del mañana* (2007). Pero establece también que hemos llegado a un momento de “sobremodernidad” que viene dado por la “lógica del exceso” en información, imágenes e individualismo. Lo virtual es producto del

“efecto de la fascinación absoluta, de devoción recíproca de la imagen a la mirada y de la mirada a la imagen que el desarrollo de las tecnologías de la imagen puede generar” (2007:133). Nos interesa desde el punto de vista estético la reflexión que hace en torno a nuestra relación con la imagen, asociando el consumo a una adicción, hasta el punto de que “todo pasa como si no hubiera otra realidad que la de la imagen” (2007:135).

A pesar de vivir en el momento de la imagen, el videojuego no llega a despegar como objeto de estudio formal, debido en parte también a la concepción tradicional del elemento como mero “entretenimiento”, a pesar de que los videojuegos reflejan la evolución de nuestra historia visual, cada vez más encaminados a la obra de arte y a la creación de iconos estéticos.

Pero nuestra percepción de la imagen está también filtrada de forma fractal². Habla Vicente Luis Mora de que el concepto de lo fractal viene de la naturaleza, aunque él utiliza el concepto de «percepción fractal» como ejemplo de la falta de capacidad crítica de la sociedad actual: “El espectador domesticado ignora que cada información es parte de un rompecabezas analítico que debe ser (re)construido, e ignora que debe saberlo” (2012:37). La idea de la percepción fragmentada viene de las vanguardias de principios del siglo XX, pero es un concepto muy actual en los estudios sobre videojuegos. George Lakoff escribe sobre los *marcos*, “estructuras mentales que conforman nuestro modo de ver el mundo” (2004:17), de forma que el marco determina nuestra forma de ver el mundo y, condiciona nuestras acciones. Los videojuegos generan vivencias propias dentro de un marco discursivo, pero dentro de una construcción *-marco-* subjetiva que el jugador crea conforme juega, siguiendo ese marco discursivo que ya viene programado en el juego. Eso sí, el marco es diferente cada vez que se juega, o con cada jugador, ya que cada experiencia de juego es distinta de las anteriores.

El artista sevillano Alberto Espinal reflexiona en su página web albertoespinal.es.tl sobre el concepto de videojuego como obra de arte, citando al profesor Xavier Berenguer: “¿cómo se puede juzgar una obra que no se lee nunca dos veces de la misma manera?”. Espinal responde a esa cuestión citando a Eco en “*Opera aperta. Forma indeterminazione nelle poetiche contemporanee*”, (1964) quien dice que “en la obra de arte, el autor intenta intencionadamente construir un mensaje <abierto> que pueda interpretarse de diferentes modos y esta apertura es característica del mensaje estético”. A lo largo del siglo XX, filósofos como Tatarkiewicz reflexionan sobre la estética de la obra de arte,

concluyendo que cualquier elemento artístico debería mirarse con perspectiva, al margen de su contexto, aislado de elementos estéticos que puedan distraer la atención del objeto en sí. Pero es a partir de la eclosión artística del siglo XX cuando nace el concepto de lo contemporáneo, y la experimentación se abre camino en el ámbito artístico. La nueva estética es más flexible, y es necesario tomar una cierta distancia con respecto a la obra de arte como concepto cerrado, aprender a ver una obra como algo inacabado, como un proceso que está en continua construcción y reconstrucción cada vez que es observado por un nuevo espectador (Gadamer, 1991).

El videojuego es diferente cada vez que se juega, con la experiencia de cada jugador. Responde a las características de obra de arte interactiva e inacabada, condiciones necesarias para ser considerado nuevo arte. Como afirma Espinal, este hecho “contrapone al videojuego con el cine”. Se da por supuesta la condición de “arte” del cine. El videojuego va más allá, y abre una nueva posibilidad, que es la limitación del cine. En una película, la historia está cerrada, con un principio y un final en tiempo sincrónico, independientemente de si puede haber segundas partes, y la implicación del espectador es impersonal: se sienta a ver los acontecimientos que se le muestran en la pantalla sin interferir, durante un tiempo determinado tras el que se encienden las luces y termina la experiencia. El videojuego hace que el espectador sea partícipe de la acción, que depende de él, y abre la posibilidad de las horas de juego que la persona quiera dedicarle a pasar el juego, descubrir cada rincón, explorar secretos, mejorar técnicas y trucos, o diseñar estrategias. El videojuego es la “película interactiva”, como define David Cage, fundador de *Quantic Dream*, la aventura gráfica que lanzó en 2010 con el nombre de *Heavy Rain*³.

Jane McGonigal, de la Universidad de Berkeley, escribía en 2005 sobre el videojuego como “la obra de arte total”, reinterpreta el concepto de *Gesamtkunstwerk* que estableciese Richard Wagner en el siglo XIX para “la representación total”⁴. Espinal habla también del videojuego como obra de arte total por su “elaborado tratamiento de la imagen, cuidadas bandas sonoras, guiones complejos e interactividad, sello inconfundible del videojuego”, y añade que este tipo de obras interactivas son las llamadas “*work in progress*”, obras que se van creando a medida que se van jugando.

McGonigal recupera para el ámbito académico el concepto de “arte total” asumiendo que “todo juego es representación”, reclamando los juegos digitales en nombre del teatro. Y va más allá,

introduciendo el término *avant-game* para afirmar que los videojuegos de vanguardia son el compendio de “*toda* la representación”, abarcando las artes visuales y plásticas, la literatura, los media, incluso la arquitectura, unidos en la representación del jugador que los lleva a cabo, que interpreta esa obra de teatro. “Los jugadores crean *Gesamtkunstwerk*”, afirma. Son los que completan y hacen posible la puesta en marcha de la obra de arte.

Pero también hay detractores de esta concepción artística del videojuego. Molina González cita a Roger Ebert, cuando recupera la cita del crítico en la que afirma que “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”.

James Newman, de la Bath Spa University, reivindica en *Videogames* (2013) que los videojuegos deberían ser tomados más en serio. Afirma que un creciente número de estudiosos y críticos culturales reconocen la importancia social, cultural y económica de esta forma de entretenimiento, y cita a Jenkins (2000) para recuperar la afirmación de que los videojuegos son “un arte de la edad digital”, una de las más importantes formas artísticas emergidas en el siglo XX. Otro factor a tener en cuenta es el de la velocidad vertiginosa con que el mercado de los videojuegos se ha desarrollado estética, formal y funcionalmente. Newman incide en el nivel de sofisticación audiovisual e interactivo de las videoconsolas contemporáneas, y la distancia que hay con la oferta inicial de los '70, donde los juegos insignia eran *Space Invaders*, *Pac-Man* o *Asteroids*.

Cada generación crece con sus referentes culturales, propios de su época. Los videojuegos son un referente cultural contemporáneo, que se arraiga en las nuevas generaciones a partir de los que fuimos niños en los '90. Johannes Fromme plantea la relevancia de los medios de comunicación en la difusión de la imagen de los videojuegos para que actualmente estén situados en la posición de elemento socio-cultural, preguntándose “*What made and makes video and computer games fascinating for them? How do they use and value different games? To what extent are the changing media environments of children connected to more general social developments?*” (2003). Se asume de un modo natural que

actualmente los niños están acostumbrados a los videojuegos, que son un factor más de sociabilización, al igual que la televisión, la familia, el colegio o el entorno de amigos.

5. 1 Hiperrealismo

Escribe el profesor Alexander R. Galloway, de la Universidad de Nueva York, que *“within the world of gaming it is possible to divide games into two piles: those that have as their central conceit the mimetic reconstruction of real life, and those resigned to fantasy worlds of various kinds”* (2004), dividiendo los videojuegos en dos clases: los que pretenden construir de forma fiel la realidad existente, y los que se ambientan en mundos de fantasía. Pero los videojuegos de estética realista no necesariamente han de ser videojuegos que representen la realidad fielmente. Cita Galloway la definición que André Bazin hace en su momento del realismo en el cine, como una técnica para aproximar las cualidades fenomenológicas básicas del mundo real. Para Bazin, “cualidades fenomenológicas”, explica Galloway, hacen referencia a que *“did not simply mean realistic visual representation. It also means real life in all its dirty details, hopeful desires and abysmal defeats. Because of this, realism often arrives in the guise of social critique”*. Realismo es más que representar fielmente un entorno, y supone incluir detalles de la vida, que no siempre son agradables. Como una psicología criminal, por ejemplo, un recurso muy usado en las tramas de cine y de videojuegos.

Cuando surge el hiperrealismo, en la década de los '60, busca representar pictóricamente que la realidad puede ser plasmada de forma fiel con otras técnicas más allá de la fotografía. Actualmente, ha ido derivando hacia una representación de lo real en diferentes ámbitos artísticos, y en cine se conoce especialmente como la capacidad de representación de ambientes, escenas y momentos que tradicionalmente se “dulcifican”, como escenas explícitas de violencia y sexo. De Sam Peckinpah a Quentin Tarantino, esta corriente ha traspasado el formato plástico de la pintura o la escultura a las pantallas de televisión, de ordenador, de teléfono. Vemos la realidad representada a través de los medios. “Sólo puede ser y ser pensado aquello que puede ser mostrado”, reflexionan Conde De Boeck y Lencina (2010) en su artículo sobre *Fronteras del hiperrealismo*.

Como disciplina artística -"obra de arte total"-, los videojuegos también están sujetos a tendencias estéticas. Es evidente que la corriente hiperrealista resulta relativamente novedosa en el diseño de videojuegos, puesto que depende de las habilidades técnicas y el

desarrollo de las herramientas para conseguir representar las texturas y formas lo más fielmente posible. Podemos ver notables cambios en el diseño de un personaje en un corto margen de tiempo. Pero como campo de experimentación, este terreno supone una gran base sobre la que trabajar. Por ejemplo, en *Heavy Rain*, de *Quantic Dream*, la captura de movimientos y el trabajo de interpretación de actores reales son una parte más del diseño de personajes. Más allá del trabajo de diseñadores de arte, entra a formar parte de la ecuación el trabajo de profesionales de la interpretación para dar más realismo aún a historias que han dejado de ser juegos de entretenimiento infantil. Sagas de juegos como *Grand Theft Auto*, *Far Cry* o *Tomb Raider* muestran claramente la evolución desde sus lanzamientos iniciales a las actuales versiones que cuidan cada detalle.

El hiperrealismo como corriente en los videojuegos no se limita únicamente a gráficos y texturas, sino que son cada vez más explícitas escenas de violencia y contenido sexual. Lo cual no deja de ser, de forma paralela al desarrollo cinematográfico, una forma de plasmar lo real a través de la pantalla. Precisamente *Heavy Rain*, es, además, el primer videojuego que muestra completamente y con total naturalidad un desnudo frontal de pecho de un personaje femenino⁵, dándole un trato realista.

Al igual que en pintura, en literatura, en cine y en otras artes se evoluciona hacia un realismo cada vez más fiel, el videojuego va a seguir con esa tendencia de representar la realidad de su ficción lúdica. Si jugamos a cortar, debe haber sangre. Y el rojo, en una ficción a través de una pantalla, no es sangre, es un color.

5. 2 Nueva generación

Heavy Rain es uno de los primeros juegos que apuesta por el desarrollo gráfico más hiperrealista, pero no es el único ejemplo que hay al respecto. Destaca por la fuerte apuesta que realizó la desarrolladora *Quantic Dream* cuando decidió invertir en tecnología “motion-capture” para mejorar la calidad de imagen de este videojuego que inaugura la revolución estética actual, producida también gracias al desarrollo tecnológico. La inclusión de la escena de la ducha en la que podemos ver el pecho desnudo de un personaje femenino marca un antes y un después en la asunción del hiperrealismo por parte del entorno digital del videojuego⁵.

En el mercado, el sector es una jungla en la que los estudios compiten entre sí por un producto de consumo que no es

precisamente asequible. A cambio de los precios que los jugadores pagan por las horas de entretenimiento, los juegos actuales han de ofrecer algo más que unos pechos y buenos gráficos. Actualmente, empresas como *Quantic Dream* apuestan fuerte por desarrollos narrativos complejos que hacen de la experiencia de juego un auténtico reto para los jugadores, combinado con una jugabilidad que favorezca la intuición del jugador. Los videojuegos de la actual generación de videoconsolas son juegos adultos para un público crítico y exigente, y de ahí la visible calidad que emana de ellos.

Hernán Moraldo sintetiza muy bien esta evolución en *Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos* (2009) cuando afirma que “estos (los videojuegos) comenzaron siendo sumamente sencillos, basados en textos o en muy bajas resoluciones (o en gráficos vectoriales altamente limitados); evolucionaron con el tiempo hacia ser capaces de expresar formas y animaciones bidimensionales cada vez más complejas, hasta ser capaces de expresar también formas tridimensionales interesantes, así como de realizar una progresión en cuanto a la complejidad de estas formas. Visto desde el diseño, esto puede entenderse como la liberación de las restricciones creativas: en un inicio todos los juegos debían ser limitados en su expresión al uso de cierto tipo de formas, luego al uso de formas más expresivas pero aún sencillas, luego de formas más complejas pero aun así bidimensionales, luego tridimensionales pero aún no realistas, luego capaces de expresar -casi- fotorrealismo”.

Ya en su momento, el cambio de los 16 a los 32 bits supuso una revolución estética que abrió nuevas posibilidades, tanto para jugadores como para diseñadores, dentro del nuevo mundo del 3D que permitía sumergirse en los nuevos escenarios. Era el inicio de una nueva era. Y aun así, desde la percepción actual, estos gráficos han quedado ya obsoletos en comparación con la definición que ha posibilitado el desarrollo tecnológico. Igual que estos juegos contemporáneos de impresionantes gráficos serán superados en cuestión de (poco) tiempo con nuevos avances en desarrollo que contrastarán con lo que ahora nos parece lo más definido.

Juegos como *Kameo*, *Dark Zero* o *Viva Piñata* iniciaron una nueva época en lo que a resolución se refiere, pero cuando ahora vemos esas imágenes nos damos cuenta en seguida de los pasos de gigante que se han dado en tan poco tiempo dentro del mismo género. Igualmente, aunque a veces podíamos ver tráileres y cinemáticas en alta definición, muchos juegos no respondían después en lo que a gráficos se refiere, y para no ralentizar el motor de juego era en los gráficos en donde se recortaba calidad. Esos primeros bien

intencionados experimentos son la base de los gráficos actuales, que a su vez serán resultados de ensayo-error para los que aún han de venir. Si actualmente encontramos avances en entornos complejos, detallados escenarios, luces y sombras, sistemas de partículas, o texturas, tanto en los juegos que tienden al hiperrealismo como en los que se decantan por una estética más retro, en los próximos juegos que veremos salir al mercado la definición de lo visual será cada vez más parecida a la realidad.

Los videojuegos de deportes y de lucha son, precisamente, un comodín a la hora de experimentar con técnicas y desarrollo, puesto que la licencia narrativa permite actualizar las versiones cada cortos periodos de tiempo, sin necesidad, como en otros, de un profundo trabajo narrativo.

Eso sí, el género que sin duda más beneficiado se ve por cada avance es el *sandbox*, el videojuego no lineal. Es el inicio del cambio que viene con juegos como *GTA IV*, nuevas entregas cada vez más desarrolladas de *Assassin's Creed*, la adaptación de *Batman* para hacer *Arkham City*, o el western *Red Dead Redemption*. Y aunque no lo son todos, las series resultan grandes beneficiarias de los avances técnicos, ya que permiten ver la evolución de tramas, personajes e historias además de las mejoras gráficas. Ya nos gustaba el primer *Tomb Raider*, y ahora además tenemos la posibilidad de ampliar la historia, profundizar más y con mejor resolución en el último, en alta definición.

Este último *Tomb Raider*, y otros títulos como *Beyond: Two Souls* o *The Last of Us* son los que encabezan las futuras líneas en diseño y estética.

5.3 Low tech

Marco Bellonzi y David Casacuberta en su trabajo *El Low Tech Hispano* (2006) escriben que la corriente define el arte “hecho con alta tecnología de ayer, con lo que se convierte en baja tecnología”. El *low tech* es creatividad retro frente a tecnologías emergentes: “bajos presupuestos, reciclar materiales, utilizar tecnologías desechadas, casi inservibles”.

¿A qué se debe este auge, precisamente en el actual momento de vanguardia? En el fondo, somos unos nostálgicos de tiempos pasados, de las primeras videoconsolas y el ambiente de recreativos llenos de máquinas *arcade* con colores chillones y músicas estridentes.

¿Por qué, a la hora de diseñar un nuevo videojuego, un diseñador opta por seguir esta corriente estética y tecnológica? Como apuntan Bellonzi y Casacuberta, el control sobre el instrumento, la videoconsola, el videojuego, es mucho más exhaustivo, ya que si trabajamos con unas herramientas y unos medios ya habituales tenemos más conocimiento del partido que podemos sacarle. En sus propias palabras, “permite expresar al máximo las posibilidades de un hardware o un software, mientras que si uno está siempre detrás de la última novedad, salta de equipo en equipo sin llegar nunca a dominarlo”. A ello hay que sumar la rentabilidad que supone para un proyecto el bajo coste del uso de estas tecnologías, ya que en muchas ocasiones está vinculado con la reutilización de equipos anticuados. Igualmente, la corriente permite que los diseños y resultados sean *Low Tech* aunque hayan sido creados con las últimas herramientas. Es una concepción muy actual del arte, “la forma en que nos relacionamos estética e ideológicamente con la tecnología”. El *Low Tech*, por tanto, no supone únicamente usar herramientas tecnológicamente arcaicas.

5. 4 Aires retro

El exponente de esta corriente más conocido actualmente en videojuegos es el éxito de masas *Minecraft*, con un diseño sencillo que permite ser jugado en ordenadores, videoconsolas y dispositivos electrónicos. Este éxito está sin duda vinculado a lo básico de su planteamiento, tan abierto a la “customización” por cada jugador que ha permitido tantas variantes como *gamers*. Un mundo lleno de píxeles de colores, con la creatividad como límite.

Pero no es el único juego aparentemente “sencillo” que revoluciona al público actual. Quizá saturado por caros títulos que se suceden sin dar tiempo a notables mejoras gráficas entre uno y otro, los usuarios saben reconocer en los patrones clásicos la calidad de los videojuegos con los que han crecido. No en vano, la media de edad de los jugadores, al contrario de lo que se piensa, no está en torno a edades infantiles o adolescentes, sino que se sitúa en los 30-35 años⁶. Esta generación ha crecido con títulos clásicos de estética retro, jugando en máquinas *arcade* de salones recreativos, con las primeras Atari y Spectrum. “Es obvio que los videojuegos han dejado de ser un divertimento para adolescentes y se han convertido en una forma de ocio adulto realmente significativa. Han pasado de ser un ámbito limitado dentro de la industria del juguete a conformar un sector independiente, cuya facturación supera ya ampliamente a la industria mundial del cine, el DVD y la música”⁷, dicen los editores de *Extra Life. 10 videojuegos que han*

revolucionado la cultura contemporánea en su prólogo inicial (2012:9).

Monkey Island, el clásico de los '90, es uno de los mejores videojuegos de la historia. Es una sencilla aventura gráfica de piratas, que en su momento fue una revolución en jugabilidad. Al igual que *Grim Fandango*, de finales de la década, el juego en el que *Manny Calavera* destapa una red de corrupción en una tierra de los muertos a medias entre el ambiente negro de las novelas de Raymond Chandler y las fiestas mexicanas del día de muertos. Numerosos títulos salen hoy en día al mercado siguiendo sus patrones estéticos, como el novedoso *Primordia*, también aventura gráfica, aunque estéticamente más ciberpunk. Juegos que se hacían con una planificación estudiada, cuidando los detalles, con un estilo colorido, no han pasado de moda, sino que han pasado a ser clásicos. Ahí está *Super Mario*, sin fronteras, como explorador por excelencia de los mundos de las setas, con más de 40 millones de copias vendidas, y ganancias en torno a los 12.000 millones de dólares⁸.

Pero además de nuevos juegos, otra modalidad de *revival* retro es el remix en el que juegos contemporáneos de estética más actual se ven “barnizados” por una capa de estética clásica: colores fuertes, melodías y diseños en 8 bits, y pantallas en *scroll*.

Sólo el tiempo dirá si realmente lo retro está de moda, o ha venido para quedarse.

6. Conclusiones

Escriben los editores de *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* que “la influencia de los videojuegos en nuestra cultura, nuestra economía y nuestras vidas cotidianas ha cobrado un énfasis reciente que adquiere cada vez mayor interés” (2012:9). El videojuego debe ser entendido como un arte más, y como tal, comprende sus corrientes y tendencias según el momento y las posibilidades técnicas.

La revolución digital actual pone en relieve la trascendencia de estas nuevas formas de entretenimiento que son a la vez herramientas para el desarrollo. He intentado reflexionar sobre cómo la investigación en hiperrealismo se hace patente en su aplicación para el diseño de videojuegos, pero si miramos más allá de eso, la tecnología *moc-up* (“motion-capture”) se presenta como

una interesante herramienta que permite ampliar a los actores su campo de trabajo mediante la recreación digital. Así es como el fallecido actor Philip Seymour Hoffman aparece en la última entrega de la película *The Hunger Games*, o como se ha llevado el trabajo de interpretación de Ellen Page y Willem Dafoe a *Beyond: Two Souls*.

El hiperrealismo es una realidad en nuestro entorno comunicativo. El cine digital cada vez pretende acercarse más a un mundo real mediante ilusiones creadas por ordenador. En videojuegos podemos ver claramente esa tendencia con cualquier infografía ilustrativa sobre la evolución de sagas. El desarrollo informático y la investigación en software de diseño han conseguido que actualmente la imagen sea limpia, definida, clara, nítida, llena de matices y detalles que en sus orígenes eran inalcanzables.

Pero, al mismo tiempo, es evidente que una corriente “retro” reivindica el sabor de los orígenes: videojuegos pixelados, pantallas en *scroll*, colores chillones, músicas estridentes, y movilidad limitada en los personajes. La actual generación de jugadores es la que, en sus orígenes, creció con esos primeros juegos de los ‘80 y ‘90, que ahora son los “clásicos”, como *Tetris*, *Pac-Man*, *Sonic* o *Final Fantasy*. Es esa generación la que ahora aprecia lo más avanzado en jugabilidad y estética, como *Assassins Creed*, a la vez que sabe disfrutar de clásicos que siempre serán grandes aventuras, como *Castlevania*.

Porque, al igual que en arquitectura, pintura, o cualquier corriente artística, los videojuegos son también un producto de consumo sujeto a modas y a la constante presión por la reinención. Pero no por ello hay que dejar de valorar lo que se hizo en su momento, lo que fue bueno y sus puntos fuertes, que seguirán siéndolo a pesar del paso el tiempo. Si *Zelda* ha conseguido llegar a millones de usuarios en busca de aventuras en un juego de rol, otros modelos de juegos de rol más avanzados podrán tener mejores diseños y gráficos, pero no ensombrecerán el éxito de un juego clásico que sin necesidad de avances técnicos se ha consolidado como uno de esos títulos que han de aparecer en el listado de “juegos a los que hay que jugar al menos una vez en la vida”.

Además, para contar una buena historia en videojuegos, no necesariamente son imprescindibles siempre unos gráficos a la última. La narratividad es un factor clave a la hora de marcar la diferencia entre un buen juego, que enganche gracias a su trama, y cuyo argumento haga pensar al jugador. Pero ese es otro tema, del cual hablaremos en otro momento.

7. Notas

1. Como punto clave en esta revolución narrativa, destaca el papel de Youtube como plataforma de difusión de contenidos audiovisuales en el sector de los videojuegos: nuevas narrativas, series, *streaming*, *feedback* en posibles desarrollos de la historia,... Otro tema que da para muchos artículos más.
2. “En nuestro mundo pangeico (...) no hay una sola realidad a la que mirar, sino que hay más bien, como ha explicado Vattimo, varias simultáneas. De ahí que nuestro modo de percibir no haga más que cambiar, apresurado por las nuevas tecnologías y por las nuevas formas de vivir en sociedad”. “El conocimiento preexperencial (<primero la existencia, después la esencia>, decía Sartre) del que proviene el conocimiento de base se adquiere a través de una percepción fractal, fragmentaria, sucesiva”. Vicente Luis Mora: *El lectoespectador* (2012), p. 34-37.
3. Heavy Rain es una aventura gráfica se caracteriza por ser una tipología de juego en el que vamos avanzando en la trama mediante la resolución de rompecabezas que son momentos de la trama en los que los personajes deben interactuar con el juego en sí para pasar esas pruebas. Quantic Dream ya había desarrollado en sus juegos anteriores ensayos de esta modalidad de “película interactiva”. Con Heavy Rain llega a una especialización que define al juego como un drama interactivo, equiparable al género cinematográfico thriller psicológico, por el enfrentamiento psicológico que se va desarrollando entre los diferentes personajes y el nivel de jugabilidad que se ofrece.
4. Al contrario de lo habitual en la rígida y tradicional estética teatral de su tiempo, Wagner se propuso la realización de una “obra de arte total”, que aunase poesía, música, recitado y escenografía, las más importantes artes del momento, fusionadas para lograr conjuntamente una nueva y más eficaz síntesis expresiva.
5. Si exceptuamos trucos para falsear los gráficos y ver pechos pixelados, o experimentos obscenos y machistas como *7 Sins*, el desnudo frontal de *Heavy Rain* es un desnudo natural, el primero que se incluye dentro del desarrollo normal del juego. Como si en una película vemos una

escena de una chica en la ducha y lo asumimos con normalidad.

6. Fuentes consultadas: *Estudio revela características de los gamers actuales*, en el enlace http://www.elotrolado.net/hilo_estudio-revela-caracteristicas-de-los-gamers-actuales_1913948 *La media de edad de los jugadores de hoy está en 32 años*, en el enlace <http://blogocio.net/la-media-de-edad-de-los-jugadores-de-hoy-esta-en-32-anos-no-26977/> y *La edad media del jugador de videojuegos es de 35 años*, en el enlace <http://zonadigital.excite.es/la-edad-media-del-jugador-de-videojuegos-es-de-35-anos-N7623.html>
7. Número de copias vendidas de *Halo*: 30 millones; *Tomb Raider*: 3 millones; *Guitar Hero*: 40 millones; *Resident Evil*: 43 millones; *Madden*: 85 millones. Datos extraídos del capítulo dos de *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*, “Así nació ese extraño fontanero llamado Super Mario”, de Jeff Ryan.
8. Fuente: “Así nació ese extraño fontanero llamado Super Mario”, de Jeff Ryan, en *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*.

Referencias impresas

- AUGÉ, M.: (2007) “Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo del mañana”. En D. DE MORAES (coord.), *Sociedad Mediatizada* (pp. 119-137), Barcelona: Gedisa.
- COLORADO, A.: (1997) *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*. Madrid: Editorial Complutense.
- CONDE DE BOECK, J.A. Y LENCINA, E.V.: (2010) “Fronteras del hiperrealismo: los signos alternativos y su reconcepción audiovisual en las adaptaciones cinematográficas de *El perfume* de Patrick Süskind y *Ensayo sobre la ceguera* de José Saramago”. Madrid: *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid.
- FERNÁNDEZ, E.: (2010) *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*. Barcelona: Anagrama.
- GADAMER, H.J.: (1991) *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- HUIZINGA, J.: (2010) *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- LAKOFF, G.: (2004) “No pienses en un elefante. Lenguaje y debate político”. Madrid: *Ed. Complutense*.
- McGONIGAL, J.: (2005) “All Game Play is Performance: The State of the Art Game”, California: *University of Berkeley*.
- MORA, V.L.: (2012) *El lectoespectador*. Barcelona: Ed. Seix Barral.
- NEWMAN, J.: (2013) *Videogames*. New York: Routledge.
- RUSHKOFF, D.: (2007) *Renacimiento 2.0*. Barcelona: Tendencias Editores.
- SCOLARI, C.: (2013) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- TATARKIEWICZ, W.: (1992) *Historia de seis ideas : arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Tecnos.
- VV.AA.: (2012) *Extra life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Barcelona. Errata Naturae.

Bibliografía web

BELLONZI, M. Y CASACUBERTA, D.: *El LowTech hispano*, publicado en la sección de estudios teóricos de “imarte”, grupo de investigación, arte, ciencia y tecnología, de la Universidad de Barcelona. Enlace: <http://www.ub.edu/imarte/investigacions/estudis-teorics/david-casacuberta/el-lowtech-hispano/>

BIG BOSS: *Primordia, un desierto cargado de vida*, publicado en la web especializada en videojuegos “Fase Extra” el 20 de diciembre de 2012. Enlace: <http://www.faseextra.com/pc/primordia-un-desierto-cargado-de-vida>

DINEHART, S.E.: *Video Games as Gesamtkunstwerk: the total artwork*, publicado en el blog “The Narrative Design Explorer” el 14 de Mayo de 2008. Enlace: <http://narrativedesign.org/2008/05/video-games-as-gesamtkunstwerk-the-total-artwork/>

ESPINAL, A.: *Estética del videojuego: futuro proyecto*, publicado sin fecha en el site personal del autor. Enlace: <http://albertoespinal.es.tl/Est-e2-tica-del-videojuego.htm>

FROMME, J.: (2003) “Computer Games as a Part of Children's Culture”. Magdeburg: *Game Studies. The international journal of computer game research. Volume 3, issue 1*. Enlace: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>

GALLOWAY, A.R.: (2004) “Social Realism in Gaming”. Nueva York: *Game Studies. The international journal of computer game research. Volume 4, issue 1*. Enlace: <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>

HERNÁN, H.: (2009) *Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos*, publicado en “Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales”, N° 7: *Videojuegos y comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Vol. 1, Año 2009. Enlace: http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a1_Desafios_y_tendencias_en_el_diseño_de_videojuegos.pdf

MOLINA, J.L.: (2014) *El estatuto artístico del videojuego*, editorial de la revista online “LifePlay”, de la Universidad de Sevilla, publicado en el número 3, septiembre 2014. Enlace: http://lifeplay.es/volumen3/Editorial/005_006_editorial.pdf

PLANTE, C.: *Could video games be a Wagnerian form of*, publicado en la revista online “Examiner” el 10 de Junio de 2009. Enlace: <http://www.examiner.com/article/could-video-games-be-a-wagnerian-form-of>

ZAHUMENSZKY, C.: *Philip Seymour Hoffman será en parte digital en The Hunger Games 3*, publicado el 7 de febrero de 2014 en la web de noticias de tecnología y cultura digital "Gizmodo". Enlace: http://es.gizmodo.com/philip-seymour-hoffman-sera-en-parte-digital-en-the-hun-1518464507?utm_campaign=Gizmodo_facebook_SF_es&utm_source=Gizmodo_facebook_es&utm_medium=Socialflow

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

4

Abril 2015

Antonio J. Planells
*Videojuegos y mundos de ficción:
de Super Mario a Portal.*

Olmo Castrillo Cano

R
E
S
E
Ñ
A
S

ISSN 2340-5570

Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal.

PLANELLS, Antonio J. (2015).
Madrid, Ediciones Cátedra.
[250 páginas].

OLMO CASTRILLO CANO
Universidad de Sevilla

1. Introducción

El paso del tiempo va haciendo más patente que el cisma entre narratología y ludología como ópticas de estudio del videojuego es un debate tan innecesario como caduco. Los videojuegos, en su condición de objeto cultural de masas, no pueden librarse de su vertiente representativa y narrativa, ya sea como simple estructura o como reclamo valorado por crítica y público, de la misma que el cine no podrá librarse de su vertiente dramaturgica pese a valientes experimentos o tristes regresiones al cine de atracciones en su forma más elemental. En tanto que haya títulos en los que representar a través de la simulación *signifique* y sea por tanto parte de un enunciado cuya formulación es resultado directo del *gameplay*, lineal o basado en variables, y no pura emergencia, se hace imperativo el uso de la narratología y de disciplinas próximas a las Humanidades para comprender los discursos videolúdicos. Y obviamente no se trata de reciclar de forma literal las herramientas y conceptos de la narratología literaria y audiovisual, sino como Jenkins, Murray o Ryan han venido haciendo, adaptarlos. De la misma manera que hay grandes abismos entre los distintos medios, hay analogías demasiado obvias como para negarlas en pos de la búsqueda del *videojuego puro exento de narración*.

El texto de Planells se presenta como una necesaria aproximación interdisciplinar a los cada vez más sofisticados mundos de ficción que son representados a través de las simulaciones videolúdicas. Centrado en la concepción filosófica de los mundos posibles y en la semántica narrativa del universo videolúdico, el autor propone nuevas ópticas de estudio de corte estructuralista a partir de lo que denomina como “universos posibles ludoficcionales”. Desde esta perspectiva, establece un cruce entre teorías procedentes de las Humanidades, principalmente filosofía y narratología, con otras aportaciones de la heterogénea ludología y el diseño de videojuegos.

Nos encontramos ante un volumen de estructura académica: los tres primeros capítulos son una exposición del marco teórico en el que el autor se fundamentará para, en el capítulo cuarto, núcleo de la obra, desplegar la teoría de los mundos posibles ludoficcionales. La ambición de la propuesta, que entendemos necesaria, es la de ofrecer una óptica de estudio no excluyente que permita una aproximación al videojuego tanto desde el diseño de juego como desde la narrativa. Como cierre, Planells dedica un último capítulo a aplicar su teoría en nada menos que ocho análisis de casos de videojuegos de géneros lúdicos claramente dispares.

2. SINOPSIS.

2.1 PRIMERA PARTE: *De los mundos posibles a los mundos de ficción.*

La primera parte del volumen, compuesta de dos capítulos temáticos, supone una introducción del corpus teórico sobre los mundos posibles y la ficción como formas de conocimiento. Así, desde el primero, se nos ofrece un acercamiento a las teorías filosóficas de lo posible y a su crítica: de la concepción del mundo de Leibniz, como el mejor posible elegido por un arquitecto demiúrgico, al trabajo de Lewis, que permite la integración de las ficciones como elemento sobre el que es posible enunciar afirmaciones desde lo real.

El segundo capítulo comienza con la consideración histórica de la ficción como acto mimético asociado al engaño para el pueblo sobre el que debía prevalecer la retórica en tiempos helénicos y posteriormente la Ciencia y la Razón. Desde una perspectiva contemporánea, a través de la cual podemos reivindicar la relevancia de la ficción como forjadora de imaginarios, el autor nos señala la necesidad de entender la ficción como fingimiento lúdico para así alejarnos de la acepción peyorativa del engaño. Dicho fingimiento se caracteriza porque el receptor del mismo es consciente de la naturaleza del engaño y aun así lo acepta, esto, el pacto de suspensión de la incredulidad. Las propiedades de un texto ficticio, se apunta de acuerdo a Pavel, no difieren de las de un texto basado en referentes reales, encontrándonos por tanto en terrenos difusos: una ciudad real referida dentro de una obra literaria es sin duda una versión ficticia de la misma. En esta línea, se apunta también la distinción entre ficción y narración como acto enunciativo, con un breve repaso a las teorías formalistas rusas, el estructuralismo francés y la relativamente reciente narratología transmediática estudiada por Ryan.

En consecuencia, Planells despliega los nexos entre ficción y narración y sus diferencias, punto clave y esclarecedor a la hora de abordar los mundos ficcionales videolúdicos. Primero, que la ficción no tiene por qué implicar una narración, a lo que nos sentimos tentados a añadir que las ficciones no narrativas pueden contener elementos potencialmente estimuladores de la mentalidad narrativa del usuario. En segundo lugar, mientras que una

narración evoca una historia, las ficciones pueden componerse de varias narraciones y más elementos, excediendo sus límites. Por último, se opone el carácter finito y con clausura de la narración con el carácter implícitamente abierto de los mundos ficcionales. Usando como ejemplo *El señor de los anillos* (Tolkien, 1955), Planells ilustra cómo a través de una misma obra literaria puede darse una narración finita y clausurada, la trilogía de libros, pero también un universo ficcional repleto de otras narraciones potenciales.

Como conclusión al primer bloque se ponen en relación los mundos ficcionales con la semántica de los mundos posibles filosóficos expuestos en el primer capítulo, citando las siguientes cuatro características que Dolezel expone. Para comenzar, que los mundos de ficción son conjuntos de estados posibles sin existencia en el plano de lo real, en los que la cohesión de identidad entre mundos prima sobre la referencialidad. Como segunda característica tendríamos la diversidad e ilimitación del conjunto de los mundos ficcionales: aunque se exija cierto grado de coherencia interna en cada universo ficticio, esto es, cada uno está sometido a sus propias leyes, la cantidad de parámetros que podemos elegir a la hora de componer esas leyes son ilimitados y no están sometidos a lo real. Además habría que añadir la capacidad posmoderna de subvertir el relato único y contener variaciones cuánticas del mismo relato incoherentes entre sí. En tercer lugar, a los mundos posibles de ficción se accede a través de canales semióticos, es decir, estamos hablando de textos insertos en el plano de lo real y que por lo tanto pueden nutrir o inspirar nuevos universos posibles ficticios. Por último, se vuelve a subrayar el carácter implícitamente incompleto de cualquier universo ficcional en tanto que los medios para representarlo no pueden dar cuenta de todo cuando ocurre en ellos.

2.2 SEGUNDA PARTE: De los mundos de ficción a los espacios jugables.

El tercer capítulo se abre con un breve recorrido histórico del videojuego, desde los precursores dispositivos mecánicos de principios de siglo, pasando por los salones *arcade* de los setenta, hasta los complejos mundos ludoficcionales contemporáneos. Se establece así un paralelismo con el cinematógrafo como espectáculo de barraca de feria en su tránsito hacia el cine como el objeto de reconocido potencial artístico y cultural que es hoy día. Para continuar, Planells refuerza el corpus teórico con una visita al debate por antonomasia en el cambio de milenio respecto al videojuego: la ludología como nueva óptica de estudio que pretende alejar la narratología del videojuego. Así, encontramos un repaso de las teorías de Aarseth, Juul y Frasca como opositores iniciales a lo que ellos denominaban el “colonialismo narratológico” de Murray o Ryan. En cualquier caso, tal y como encabezábamos la presente reseña, dicho debate está indiscutiblemente fuera de lugar hoy día: el videojuego tiene demasiadas particularidades extranarrativas como para que pueda estudiarse mediante un simple transvase teórico. Igualmente, ignorar las potencialidades narrativas del medio más allá de la *cutscene* supone dar la espalda a muchos títulos especialmente reseñables cuyas virtudes expresivas

trascienden el mero *ludus* o la *paidea*. Las posiciones contemporáneas han buscado puntos intermedios, como en el caso de Jenkins, asumiendo que no todos los videojuegos cuentan historias pero los que lo hacen contienen particularidades dignas de ser estudiadas sin que ello implique privilegiar la narrativa sobre otros aspectos del juego. Así, en la línea que nos presenta el autor, los videojuegos presentan mundos ficticios interactivos a través de los cuales pueden presentarse vivencias narrativas de forma particular. Para cerrar el tercer capítulo, Planells vuelve a acercarnos a la noción filosófica de los mundos posibles, esta vez a través de los autores que de una manera u otra han explorado el videojuego desde ese prisma.

En el cuarto capítulo, centro de la obra, el autor nos introduce de lleno en los mundos ludoficcionales del videojuego y la característica relación proactiva que el usuario mantiene con ellos a través del *gameplay*: las variables dentro de las reglas del juego contempladas por el *game design*. Con esta finalidad, Planells enumera las características de los mundos ludoficcionales. En primer lugar, que la estructura de los mismos se basa en *sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos*. Remitiendo al segundo capítulo, se apunta que aunque los mundos ficcionales representados sean hipotéticamente abiertos y en ellos pudieran haber ilimitadas narrativas y extenderse (siempre extratextualmente), son las reglas del juego las que delimitan la finitud del universo dentro del texto. Como segundo punto, se señala que los mundos ludoficcionales son modelos estáticos en los que el tránsito entre mundos posibles se realiza por la interacción del usuario; en consecuencia las decisiones del jugador deben ser reconocibles por el mismo, pues cada elección, en el término ergódico de Aarspeth, conlleva el descarte de otros mundos posibles. En tercera instancia, punto que consideramos de especial relevancia, se subrayan los mecanismos de retroalimentación que se generan entre la dimensión lúdica y la dimensión de ficción, a saber, las incoherencias o diálogos que pueden generarse entre la estructura como sistema de reglas de un juego y la estructura como soporte de un sistema ficcional. Posteriormente se señala que los universos ludoficcionales se encuentran metalépticamente naturalizados, o lo que es lo mismo, que la acción del usuario (sujeto extratextual) sobre el marco ficticio intratextual está mediatizada y prevista desde el *game design*, incluso más que en el plano lúdico. Como última característica se presenta la activa participación del videojuego en la cultura transmediática, con especial detenimiento en el concepto de “mundo heredado”: decisiones ergódicas importadas de la partida de un título a otro desarrollado en un mismo universo ficcional (la saga *Mass Effect* de Bioware).

En base a dichas características se proponen tres ópticas de estudio del universo ludoficcional. La primera, *macroestructural estática*, se centra en el estudio del modo en que los mundos se articulan a través de escenarios necesarios y otros posibles, los que se definen por marcar la finalidad u objetivo y los que contemplan la posibilidad respectivamente. Para acometer dicha tarea el autor establece los elementos de significación mínimos que componen cada uno de esos escenarios y vuelve a los principios de los mundos posibles, concluyendo que todos los mundos preexisten a la espera de que el usuario elija un particular como actual

relativo. En consecuencia, es desplegada una taxonomía de mundos posibles ficcionales entre los que se distingue los primarios, los secundarios, los narrativos e incluso los mundos imprevistos derivados de los *bugs*.

La segunda óptica de estudio, que atiende a la *dimensión microestructural dinámica*, analiza y clasifica las diferentes acciones que los llamados particulares ficcionales, tanto el avatar del jugador como los otros personajes regidos por una inteligencia artificial, pueden llevar a cabo dentro de la diégesis ficcional, entendiendo que el videojuego, a diferencia de otros medios, se rige por la acción. Dentro del medio encontramos diferentes tipologías de personaje jugador o avatar, desde el grado o (el puntero que manipula el mundo) a personajes dramáticamente desarrollados, puntualizándose también la progresiva psicologización del resto de personajes, creando universos ficcionales más sofisticados compuestos de varias visiones del mundo. Consecuentemente, podremos encontrar acciones regidas únicamente por el interés lúdico del jugador (ganar, superar el desafío o divertirse) y otras por el ficcional, o como el autor las denomina, de balance de acción y de balance emocional. Tras algunas consideraciones acerca del punto de vista y la temporalidad en el videojuego, Planells ilustra a través de los personajes femeninos del videojuego *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) la forja de relaciones a través de los diferentes submundos de los particulares ficcionales.

La tercera óptica que el autor plantea se centra en la naturalización metaléptica, a saber, que la acción mediatizada del usuario sobre el texto, característica específica del medio, se contempla aquí por lo general como algo normal y que no afecta a la suspensión de incredulidad o la inmersión. A partir de ejemplos pertenecientes a sagas de aventura gráfica clásicas, no obstante, se observa también el uso de la metalepsis excepcional con un interés cómico: personajes que apelan directamente al jugador en vez de a su avatar, recriminaciones de los diseñadores de juego al avatar o al jugador por su mala actuación, etc.

2.3 TERCERA PARTE: Los mundos ludoficcionales en los géneros del videojuego.

Esta última sección, de carácter más distendido, se compone de una muestra de estudios de caso en los que Planells despliega toda la teoría y las taxonomías desarrolladas en los capítulos anteriores. Cabe destacar la soltura con la que la teoría de mundos posibles y los submundos de los agentes ficcionales son adaptados para analizar títulos pertenecientes a géneros tan dispares como el *survival horror* en *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), la estrategia en tiempo real de *Starcraft II: Wings of Liberty* (Blizzard Entertainment, 2010), el *beat 'em up* hibridado con *RPG* y componente multijugador que ofrece *Diablo III* (Blizzard Entertainment 2012), los *puzzles* en primera persona de *Portal 2* (Valve Corporation, 2011), la aventura gráfica polifónica con tintes retro que es *Resonance* (XII Games, 2012), las plataformas y acción de *Alice Madness Return* (Spicy Horse, 2011) el *role playing game* occidental de tipo

sandbox en *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) o la gestión de recursos con fuertes componentes de emergencia ofrecida en *The Movies* (Lionhead Studios, 2005).

3. Conclusiones

El texto de Antonio J. Planells está escrito desde un firme rigor académico, con una fuerte base bibliográfica y plagado de referencias oportunas a videojuegos contemporáneos cuando la ocasión lo requiere. Intuimos un conocimiento natural del medio por parte del autor, fruto del cual las categorías, pese al carácter homogeneizador de cualquier taxonomía, tienden a adaptarse con relativa naturalidad. Bien es cierto que el modelo, tal y como nos es advertido, funciona mejor en aquellos videojuegos en los que la simulación intenta ficcionar *significando* a más niveles que el puro *ludus*. También, por la perspectiva estructuralista y los límites que toda investigación ha de marcarse, ciertas cuestiones de dicha significación se dejan abiertas a futuros trabajos, como las retroalimentaciones entre estructura lúdica, la ficcional y la narrativa.

Esperamos por tanto que el presente volumen se convierta en una referencia para los investigadores y desarrolladores del medio: el marco teórico desplegado, por su carácter integrador y el entendimiento del videojuego como un objeto multidimensional, supone un punto de partida con un excelente potencial para futuras investigaciones.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

4

Abril 2015

Call for Papers. LifePlay vol. 5
Videojuegos y Filosofía [pags. 61-64].

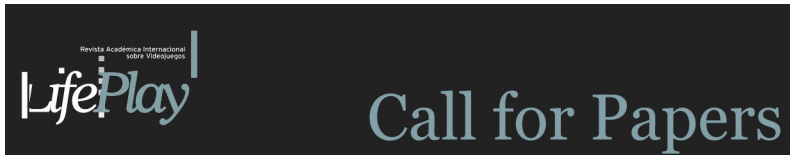
Juan J. Vargas Iglesias
Paula Velasco Padial

Normas de Publicación. Chequeo para autores [págs 65-66].

Normas de envío de trabajos [pág. 67].

P
R
Ó
X
I
M
O
N
Ú
M
E
R
O

ISSN 2340-5570



LIFEPLAY VOL. 5: VIDEOJUEGOS Y FILOSOFÍA.

EDITORES TEMÁTICOS

D. Juan J. Vargas Iglesias.

Profesor del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

Dña. Paula Velasco Padial.

Profesora del Departamento de Estética e Historia de la Filosofía de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Sevilla.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

En tanto principio epistemológico que acompaña de una forma u otra al ser humano desde los albores de la cultura, la filosofía comprende el cuestionamiento de los fenómenos en cualquiera de sus acepciones, ya sean éstas físicas o metafísicas. Asimismo, como medio que se encuentra en la intersección de muchas de las preocupaciones de la modernidad y la postmodernidad, el videojuego representa una oportunidad perfecta para actualizar y conferir un nuevo vigor a tales herramientas del pensamiento. El encuentro de ambos estratos, el del pensamiento y el del juego (en el fondo mutuamente dependientes, como supieron ver Wittgenstein, Heidegger, Gadamer o Derrida), se hace inevitable en una sociedad cada vez más determinada por la interactividad y la globalización. Como dispositivo de entretenimiento definitivo de la era postmoderna, y preludio estructural de la transmediación y la gamificación, el medio videolúdico presenta una influencia que no puede escapar a los interrogantes filosóficos más urgentes de la contemporaneidad.

Según estas consideraciones, los artículos admitidos en la sección Dossier se agruparán bajo el signo de los siguientes frentes:

1. *Ludo, ergo sum*: donde encontrarán lugar investigaciones que propongan enfoques filosóficos del videojuego en tanto medio y/o fenómeno social: su ontología, su papel en la construcción del modelo social, sus facultades mitopoyéticas o logomíticas, su capacidad y papel de cara a la instauración de una *paideia*, etc.
2. Reenfoques y distorsiones: donde se admitirán investigaciones que habiliten el videojuego como forma lingüística capaz de ser articulada como proposición filosófica, y de esta forma sean observados los agenciamientos que en el videojuego tienen lugar en relación a temas de larga tradición filosófica: muerte, ética, libertad, realidad, etc.
3. Estética y videojuego: donde tendrán cabida reflexiones acerca de la experiencia estética derivada del videojuego, la posibilidad de entenderlos como objetos estéticos, así como reflexiones sobre su papel en el panorama artístico actual y su influencia en el desarrollo de nuevas ideas estéticas.

DESCRIPTORES

En consecuencia, *LifePlay* acepta investigaciones que relacionen al videojuego con los apartados expuestos y los siguientes descriptores:

- 1.- Naturaleza filosófica del videojuego.
- 2.- Conceptos tradicionales del pensamiento en el videojuego.
- 3.- El videojuego como elemento clave de la postmodernidad.
- 4.- Videojuego y experiencia estética.

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá **enviar sus investigaciones** para el DOSSIER MONOGRÁFICO **hasta el 1 de octubre de 2015**, fecha en la que comenzaremos la confección del número 5 de *LifePlay* que se publicará en el mes de diciembre.

- 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 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

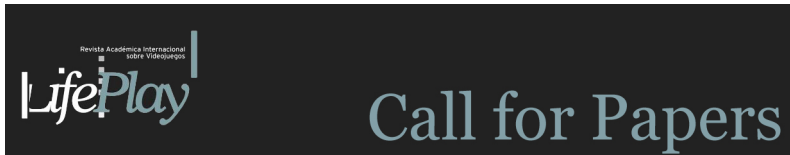
Si se trata de un trabajo destinado a la sección TÉCNICA: tecnica@lifeplay.es

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

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

Juan J. Vargas Iglesias
Prof. Universidad de Sevilla

Paula Velasco Padial
Prof.^a Universidad de Sevilla



LIFEPLAY MAGAZINE. Vol5: VIDEO GAMES AND PHILOSOPHY.

EDITORS (Issue)

Juan J. Vargas Iglesias.

Professor, Department of Communication Studies, Faculty of Communication at the University of Seville.

Paula Velasco Padiál.

Professor, Department of Aesthetics and History of Philosophy, Faculty of Philosophy at the University of Seville.

ISSUE BRIEF

As a gnoseological principle that comes along in one way or another with the human being from the beginning of culture, philosophy presents questions about phenomena in any of their definitions, being them physical or metaphysical. Also, as a vehicle that can be found in the intersection of lots of the concerns of modernity and postmodernity, videogame depicts a perfect opportunity to update and give new strength to such tools of thinking. The encounter between both strata, the one of thinking and the one of playing (mutually dependent, as Wittgenstein, Heidegger, Gadamer or Derrida were able to notice), becomes unavoidable in a society increasingly stated by interactivity and globalization. As the ultimate entertainment device in the postmodern era, and as a structural prelude of transmediation and gamification, videogame presents an influence that cannot escape the most urgent philosophical questions of contemporaneity.

According to these considerations, articles sent to the Dossier section will be grouped according to the following topics:

1. Ludo, ergo sum: for investigations that suggest philosophical approaches to videogames as vehicles and/or social phenomena: their ontology, their role in the construction of a social model, their mythopoietic and logomythical faculties, their capacity and role oriented to the establishment of a *paideia*, etc.
2. Refocus and distortions: for investigations that can set up the videogame as a linguistic form, enabled to be articulated as a philosophical proposition, being observed the dispositions that take place at videogame in relation to themes of long philosophical tradition: death, ethics, freedom, power, reality, etc.
3. Aesthetics and videogame: for reflections about the aesthetic experience derived from videogame, the possibility of understanding them as aesthetical objects, and reflections about their role in the current artistic landscape and its influence in the development of new aesthetic ideas.

FOCUS AND SCOPE (Issue)

In consequence, *LifePlay* accepts investigations which connect the videogame with the sections exposed and the next descriptors:

- 1.- Philosophic nature of the video game.
- 2.- Traditional concepts of thinking related to video game.
- 3.- Video game as a key element of postmodernity.
- 4.- Video game and aesthetic experience.

SUBMITTING THE MANUSCRIPT FOR REVIEW

You may **send your inquiries** to the MONOGRAPHIC DOSSIER **until October 1, 2015**, start date of the construction of the No. 5 *LifePlay* to be published in **December**.

1.- Counting from that date, you will receive over the next 30 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 the irrelevance for publication in *LifePlay*. The review period is 21 days.

3.- Once received peer review, the magazine will proceed to send the document to the author to rush the corrections indicated by the external referees, in case any. The deadline 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

Juan J. Vargas Iglesias
University of Seville

Paula Velasco Padiál
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 incluye 8 descriptores (en español e inglés) (sólo palabras simples, no sintagmas o combinaciones de palabras), con los términos más significativos, y a ser posibles 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 la extensión 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 2013, 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

LISTADOS DE REVISORES

LifePlay nº4: Videojuegos y Tiempo

MARINA RAMOS SERRANO

Universidad de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor 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>