



UNIVERSIDAD VILLA RICA

ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA
COMUNICACIÓN**

**“Los videojuegos en el siglo XXI como
vehículo de la expresión artística”**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

MIGUEL RODRÍGUEZ SUÁREZ

Directora de Tesina
Mtra. Zully Tocaven Constela

Revisor de Tesina
Mtro. Juan Carlos Herrera Fernández

BOCA DEL RÍO, VER.

ENERO 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA

A mi familia, por el apoyo incondicional.

A mis amigos, por estar ahí cuando más lo necesito.

A ti, por leer este trabajo.

A mí, que sin mí no sé qué haría.

RECONOCIMIENTOS

Reconozco que tardé demasiado en terminar este trabajo.

ÍNDICE

Introducción	1
CAPÍTULO I. Historia indispensable de los videojuegos y panorama actual	
1.1 El juego: actividad intrínsecamente humana	7
1.2 Videojuegos primitivos	8
1.3 Atari: el nacimiento de una industria	11
1.4 Declive. La caída de Atari y la “muerte” del videojuego	16
1.5 El videojuego busca mundo: Europa y Asia	21
1.6 El gigante nipón	24
1.7 El rompimiento del monopolio de Nintendo	30
1.8 El siglo XXI	35
1.9 Consolas virtuales y cifras actuales	37
CAPÍTULO II. Arte y producción artística	41
CAPÍTULO III. La relación arte-videojuegos.....	49
3.1 Los valores artísticos del videojuego	51
3.2 Principales características del videojuego como medio de expresión artística.....	55
3.1.1. La reproducibilidad	56
3.1.2. La interactividad	64

3.1.3. La inamovilidad	70
3.1.4 La trascendencia	74
3.2 Las limitantes del videojuego en su camino a la obra artística	78
CONCLUSIONES	86
BIBLIOGRAFÍA	93

INTRODUCCIÓN

Uno de los medios de entretenimiento de más reciente aparición y que mayor impacto ha generado en el panorama mundial es el de los videojuegos.

Se puede definir un videojuego como cualquier medio electrónico, software y hardware utilizados para el entretenimiento, caracterizado por la interacción entre una o más personas.

Creados a principios de los años cincuenta, los videojuegos se han convertido en una actividad, un pasatiempo e incluso un vicio para millones de niños, adolescentes y adultos a través del mundo. Se les puede encontrar en distintas formas y presentaciones: desde adaptaciones para las pantallas del celular y reproductores de música hasta en equipos especializados, denominados consolas, ya sea portátiles o conectados a un televisor. Actualmente es la industria que reporta el mayor número de ganancias anuales en el mercado del entretenimiento, rivalizando con las cifras generadas por industrias como la farmacéutica y la automotriz.

Es innegable que su impacto en la sociedad ha sido hondo y marcado; de igual forma, su espectro comercial es bastante amplio, considerando su corto tiempo de vida.

Hoy por hoy, miles de personas alrededor del mundo se aventuran a clasificar a los videojuegos como "arte", despertando la ira e incredulidad de artistas y críticos de los medios tradicionales.

Mientras algunos tratan de mostrar el trabajo literario, la ilustración, el sonido e incluso la cinematografía utilizada en este medio, otros se enfocan en su simplicidad, límite de temas o novedad, así como el enfoque 100% mercadológico bajo el cual son creados y explotados en todo el mundo.

Dejando de lado los argumentos a favor y en contra del medio, hay algunos puntos importantes a considerar respecto al tema:

1. Los videojuegos son una producción 100% humana, lo cual les confiere un estatus, de entrada, de productos culturales; así como posibles candidatos a la denominación de arte.
2. No hay una definición precisa del término "arte". Desde Platón hasta Weitz, filósofos y estudiosos han tratado de definir, sin mucho éxito, el arte y la misma experiencia artística de manera absoluta. Así, lo que para algunos es arte, es basura para otros. A veces la novedad es considerada locura y, en otros tantos casos, las producciones artísticas son relegadas bajo el término "*kitsch*" ("baratija" en alemán) de manera despectiva.
3. Es innegable el alto contenido artístico que cargan los videojuegos, incluso sin ser arte *per se*. Trabajo conceptual, diseño, teoría del color, narrativa, musicalización... Se trata de diversas clases de expresión artística aprovechadas en ese ámbito.

Si bien quizá sea demasiado pronto para definirlos como arte, los videojuegos son, a toda luz, un excelente vehículo de la labor artística, cuyo potencial no ha sido explotado al máximo.

Muchas son las razones de esta situación; pero la más sobresaliente es, como ya se mencionó, el enfoque altamente comercial que se le da a este medio. Muy pocas compañías crean productos enfocados al arte, la educación o la cultura; simplemente buscan conseguir una ganancia monetaria, generar ingresos y satisfacer a los accionistas. No es casualidad que los videojuegos de temáticas simples o adaptadas de las películas más taquilleras de Hollywood sean los que ocupan los primeros lugares en ventas. Como medio de expresión, se trata de un mercado muy hondo por la necesidad de vender y generar ganancias, muchas veces sin preocupación o interés por la clase de contenidos que se transmite a los jugadores. Como se verá más adelante, la guerra, la pornografía y las drogas son temas que muchas veces son tocados en los videojuegos con el solo fin de explotar su capacidad de ocasionar revuelo y llamar la atención.

Igualmente es muy difícil encontrar juegos gratuitos o que no pretendan generar alguna ganancia, ya sea por publicidad o por transacciones internas. Por suerte, alrededor del mundo han surgido diversos movimientos y manifestaciones para hacer del videojuego una herramienta trascendente para la cultura, presentando nuevas ideas y temáticas que van más allá de la simple diversión. Poco a poco aparecen títulos con temáticas más maduras, no sólo en términos de aquello prohibido o violento, sino en cuanto a la clase de elementos y situaciones que tocan, mismos que generan una introspección en el individuo y una búsqueda de respuestas y significados que trascienden al juego y se reflejan en su vida diaria. Son juegos que pueden generar una sana controversia con sus conceptos, o incluso provocar diversas emociones, como el llanto o el enojo en el jugador.

JUSTIFICACIÓN

Los videojuegos son comúnmente catalogados como un medio de entretenimiento; esto se explica por la forma y el contenido que ha tenido el

videojuego comercial en general. Enfocados en principio hacia los niños, su visión ha cambiado y, para las nuevas generaciones, los videojuegos son mucho más que una diversión; se les atribuyen variadas aplicaciones e interpretaciones, elevando, por lo tanto, su nivel de valor.

Un videojuego es un producto cultural que corresponde a un contexto, a una sociedad y a unos fines; es por eso que, si su entorno se modifica, también cambia, modificándose desde su tecnología hasta su capacidad de contenido, todo ello dentro de un proceso que involucra a profesionales de muy diferentes disciplinas, como programadores, diseñadores gráficos, dibujantes web, escritores, etc. Es por esa gran complejidad que el videojuego ha sido revalorizado durante los últimos años.

En el campo de la comunicación es de gran importancia conocer y estudiar el fenómeno antes descrito debido al alto contenido cultural, ideológico e incluso intelectual que transmiten los videojuegos. Dada su relativamente reciente aparición, diversos estudiosos y conocedores de la comunicación rehúsan o menosprecian el análisis de este medio, pero en la mayoría de los casos, se debe a falta de conocimientos o franca ignorancia respecto al tema.

Como el cine, la televisión y el internet en algún momento de la historia, los videojuegos aún no tienen el reconocimiento ni se les da el valor o la magnitud que en verdad poseen. Empero, su influencia en la población, sobre todo en los grupos más jóvenes, es, además de profunda, innegable. Debates, juicios, leyes y regulaciones han surgido y se elaboran con respecto a este tema día a día, llegando a niveles antes insospechados para un simple medio de entretenimiento. Desde protagonistas de escabrosos enfrentamientos judiciales hasta objeto de resoluciones de carácter internacional, los videojuegos poco a poco han afianzado su importancia en el panorama del entretenimiento digital.

Es por todo esto que no se puede apartar la vista de este enorme campo de estudio, que se desarrolla enormemente día con día; sus efectos, sus contenidos e incluso sus medios de representación pueden y deben ser estudiados como procesos comunicativos, que están generando un cambio y una reacción en agrupaciones masivas de personas.

METODOLOGÍA

Para realizar esta tesina se llevó a cabo una amplia investigación sustentada en técnicas documentales, las cuales pueden definirse como procedimientos o medios que permiten registrar las fuentes de información, así como organizar y sistematizar la información teórica y empírica (ideas, conceptos, hipótesis, datos, etc.) que contiene un libro, un informe de investigación, un artículo o cualquier otro documento para utilizarla a fin de tener un conocimiento preliminar de aquello que se está estudiando¹

Para ello se consultaron libros, revistas, publicaciones y artículos de todo tipo, tanto de videojuegos como de arte, filosofía y nuevas tecnologías. Muchas de las fuentes citadas se encuentran disponibles en formato electrónico, en páginas web o para su descarga. Dado que siendo los videojuegos un medio de reciente aparición, gran parte de la bibliografía utilizada fue obtenida en páginas especializadas, generalmente en inglés.

Un caso especial, y que es digno de mencionarse, es también el de diversas entrevistas en audio y video, principalmente el documental *Indie Game: The Movie* (2012), que a la fecha debe ser uno de los pocos trabajos serios sobre el tema de los videojuegos disponible para el público, realizado además con los más altos

¹ ROJAS SORIANO, R. (2002): *Investigación social, teoría y praxis*, 11a. ed., col. Folios Universitarios, México, Plaza y Valdés, p. 279.

valores de producción, que le han valido el obtener decenas de premios y reconocimientos entre la comunidad del videojuego y fílmica por igual.

La investigación también requirió, obviamente, de probar muchos de los videojuegos que se mencionan y otros tantos más. Después de todo, es la manera más directa de obtener la información y formarse una opinión fundamentada respecto al tema, además de que es así la única estrategia efectiva de evaluar la interactividad del medio que se está discutiendo, uno de los elementos más importantes dentro de éste.

OBJETIVOS

Finalmente, el objetivo principal del presente trabajo fue el analizar los videojuegos del siglo XXI como vehículos de la expresión artística.

Dentro de este objetivo primario existen además objetivos más específicos que ayudaron a darle forma y claridad a la investigación. Enfocarse en ellos sirvió para descubrir las respuestas a las interrogantes más interesantes dentro de la temática de los videojuegos y su relación con el arte. Entre los objetivos específicos que fueron planteados están:

- ⇒ Definir qué es el arte y explicar el concepto de expresión artística.
- ⇒ Analizar el impacto actual de la industria del videojuego, su alcance, sus ganancias y el enfoque bajo el cual se rige actualmente..
- ⇒ Comparar la actual visión del mundo sobre los videojuegos con la idea que se tenía sobre ellos en sus inicios.
- ⇒ Presentar ejemplos y casos específicos de cómo el videojuego se está convirtiendo en un vehículo más de la expresión artística humana.

En esencia, se pretendió demostrar que los videojuegos son un medio que no se queda únicamente en el entretenimiento o en el aspecto más superficial de lo lúdico, sino que cuentan con todo el potencial para convertirse en un excelente vehículo de la labor artística, si no es que un medio por completo original para la expresión humana de este tipo.

CAPÍTULO I

HISTORIA INDISPENSABLE DE LOS VIDEOJUEGOS Y PANORAMA ACTUAL

1.1 EL JUEGO: ACTIVIDAD INTRÍNSECAMENTE HUMANA

La humanidad ha jugado desde sus mismos orígenes. Una de las primeras manifestaciones de esta actividad de las que se tiene registro es un juego de mesa egipcio: el *senet*, que, según las pruebas y estudios arqueológicos, data del año 3500 a. C. Existían igualmente otros juegos de mesa creados por esta civilización que se han encontrado en diversas ruinas y tumbas durante exploraciones arqueológicas. En China, el *go*, un juego de mesa tan simple de aprender como rico en estrategia, tiene más de 2500 años en existencia.

¿Por qué ir tan atrás en el tiempo? Los juegos antiguos siguen teniendo relevancia, no sólo como formas de esparcimiento, sino en la historia, pues a lo largo de ésta la humanidad ha desarrollado actividades recreativas que consisten en una serie de normas previamente establecidas para alcanzar un objetivo, normalmente con un ganador y un perdedor, ya sean individuales o en equipo.

La naturaleza de los juegos ha sido investigada por estudiosos como Johan Huizinga en su obra prima, atinadamente titulada *Homo Ludens* -es decir, el hombre como jugador-, presentada en 1938, en la que definió el acto de jugar como una actitud u ocupación voluntaria, ejecutada dentro de unos límites establecidos de espacio y tiempo, conforme a una reglas aceptadas libremente y absolutamente vinculantes, cuyo objetivo es la misma acción de jugar y a la que acompaña un sentimiento de tensión, de alegría y la conciencia de que es “diferente” de la vida “normal”².

Resaltan entonces las ideas principales de que el juego como tal se trata de una actividad 100% humana, producto de una labor intelectual y física; y que para realizarse requiere de una cierta inteligencia, así como de conocimientos y capacidades que varían de acuerdo con cada juego.

Esta definición tan completa es suficiente para abarcar desde los juegos arcaicos ya mencionados, además del ajedrez, los de cartas y otros de su clase como el ajedrez y las cartas, por citar algunos; hasta los últimos logros y entregas del medio digital.

1.2 VIDEOJUEGOS PRIMITIVOS

En cuanto a los primeros videojuegos, puede decirse que eran primitivos aparatos electrónicos con diferentes formatos para su presentación.

Aunque existen antecedentes desde fechas tan remotas como 1947, la mayoría de los historiadores y expertos en tecnología consideran que el primer videojuego como tal fue *Tennis for Two*, patentado en 1958 por William

² OLFOS A., R. y VILLAGRÁN C., E. (2001): “Actividades lúdicas y juegos en la iniciación al álgebra”, *Integra*, no. 5, Viña del Mar, Universidad de Viña del Mar, p. 1.

Higinbotham, que utilizaba un osciloscopio para representar una cancha de tenis³. Además de su atractiva representación gráfica, *Tennis for Two* podía ser jugado por dos personas de manera simultánea, cimentando las bases del juego cooperativo y de una actividad con un enfoque más social. Sin embargo, nunca se le dio el interés suficiente como para comercializarlo en grandes cantidades.

Si bien en 1952 apareció el proyecto OXO, que era un juego de gato para computadora, prácticamente nunca fue conocido más allá de Cambridge, la Universidad donde fue diseñado. Se trataba sólo de un juego gráfico computarizado resultado de la tesis doctoral de Alexander Douglas sobre la interactividad entre computadoras y seres humanos, por lo que existen discrepancias al respecto de considerarlo como el primer videojuego.

Fue hasta 1971 en que los videojuegos dejaron de ser un simple experimento para convertirse en un producto mercadológico enfocado hacia lo comercial. Nolan Bushnell y Ted Dabney, ingenieros estadounidenses, crearon *Computer Space*, la primera máquina "arcade" que funcionaba con monedas y, al mismo tiempo, el primer videojuego que llegó al gran público. Hay que recordar que las "arcade" son máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares o salones recreativos especializados, similares a las máquinas tragamonedas de los casinos, pero sin las limitaciones legales de éstas por no relacionarse con apuestas.

Computer Space era una versión de *Spacewar!*, videojuego creado hacia 1961 en los laboratorios del Instituto Tecnológico de Massachusetts, bajo el esquema de una batalla extraterrestre, por el estudiante Steve Russell⁴; aunque nunca se puso a la venta, tuvo tanto éxito entre los apasionados de la informática

³ MARTÍ PARREÑO, J. (2010): *Marketing y videojuegos. Product placement, in-game advertising y advergaming*, col. Libros Profesionales de Empresa Madrid, ESIC, p. 20.

⁴ PINTADO BLANCO, T. (2008): *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación, basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos*, serie Investigación Docente, Madrid, ESIC, p.107.

que, al finalizar la década, prácticamente todas las universidades tenían *Spacewar!* instalado en sus computadoras.

González Hernández⁵ explica que Bushnell trabajó durante ocho años para lograr una versión comercial de aquel prototipo tecnológico. El objetivo del juego, era simple: guiar una nave a través del espacio, evitando el fuego de dos platillos voladores mientras se les atacaba con las propias armas de la nave del jugador. Al sobrevivir el tiempo suficiente con una puntuación superior a la del enemigo, se le proporcionaba tiempo adicional al jugador para continuar con la "misión"⁶.

Si bien para los estándares actuales no sería para nada complicado, en su momento fue difícil para muchas personas dominar el sistema de juego. Es por esto que Bushnell, previendo el potencial de estos sistemas, decidió impulsar el desarrollo de un título más sencillo y amigable para todas las audiencias. Con la ayuda de Allan Alcorn, creó y comercializó en 1972 el que sería un parteaguas en la industria del entretenimiento: *Pong*. Al igual que *Tennis for Two*, se trataba de un juego de tenis para dos personas, cuyo objetivo era hacer más puntos que el adversario; pero su mayor ventaja, era que para jugarlo sólo se necesitaba un monitor de televisión y el programa que contenía el juego alojado en una placa con un microprocesador.⁷

Simple, sencillo, *Pong* se convertiría en la base para miles de títulos en el futuro. Sin embargo, sostienen De la Fuente y López⁸, su principal salto hacia el futuro llegaría en 1975, cuando Bushnell y otros ingenieros de la empresa Atari

⁵ GONZÁLEZ HERNÁNDEZ, M. (2010): "Capítulo 3. La tecnología de las videoconsolas como argumento de venta", en CARRILLO MARQUETA, J. y SEBASTIÁN, A., coords.: *Marketing Hero. Las herramientas comerciales de los videojuegos*, col. Libros Profesionales de Empresa, Madrid, ESIC, p.86.

⁶ KOHLER, C. (2005), *Power Up: How Japanese Videogames Gave the World an Extra Life*, Indianapolis, Brady Games, p.14.

⁷ GARDNER, R. (1999); *Juegos para empresarios y economistas*, Barcelona, Antoni Bosch, p.262.

⁸ DE LA FUENTE, M. y LÓPEZ, G. (2000): *Industrias de la comunicación audiovisual*, Barcelona, Publicaciones y Ediciones de la Universidad de Barcelona, p. 230.

lograron convertir a *Pong* en una máquina de entretenimiento casera. En lugar de un enorme gabinete de madera y cristal, el juego se reducía a una pequeña consola y dos controles, los cuales se conectaban a cualquier televisión convencional, convirtiendo cada casa, bar o restaurante en un centro de entretenimiento en potencia.

1.3 ATARI: EL NACIMIENTO DE UNA INDUSTRIA

A partir de 1975, el mercado se llenó de clones de *Pong*, pues para muchas compañías fue más fácil copiar el juego que idear nuevas ideas. Esto generaría un cierto estancamiento en la industria hasta la aparición del clásico *Space Invaders* (1978) de la empresa japonesa Taito. Continuando con la tradición de *Computer Space*, y aprovechando el éxito de cintas como *La guerra de las galaxias* y otros clásicos de ciencia ficción de los setenta, *Space Invaders* ponía al jugador al mando de una nave espacial que tenía que repeler una invasión alienígena. El juego, que inauguró el género conocido popularmente como “matamarcianos” o “máquinas de marcianitos”, fue el primero con personajes animados, el primero donde se podía inscribir un “*ranking*” o registro de las puntuaciones más altas y el primero donde el objetivo no era terminar la partida, sino obtener el puntaje más alto⁹.

Por ello *Space Invaders* se convirtió en un éxito en todo el mundo, desde América hasta Japón; Se podía encontrar en centros comerciales, restaurantes, tiendas de conveniencia... Fue así como los videojuegos se convirtieron en un pasatiempo cada vez más conocido y practicado por millones de personas en el mundo.

⁹ *Idem.*

Poco después este juego llegaría también a las consolas caseras, cuadruplicando las ventas de los sistemas y convirtiendo a Atari en la compañía número uno en el entretenimiento virtual. *Space Invaders* se convertiría en el videojuego por excelencia, que inspiraría a cientos o miles de diseñadores y programadores para crear sus propias aventuras en la Tierra, el espacio o más allá. Hasta hoy en día se puede notar la influencia de este título en muchos juegos de última generación, potencializados, obviamente, por la tecnología y sistemas actuales.

En el verano de 1982, los Estados Unidos se encontraban en la cúspide de la fiebre por los videojuegos. Gracias al mismo *Space Invaders*, la popularidad de los videojuegos aumentó de manera desmesurada y se transformó, presentado nuevos retos a los programadores y diseñadores, quienes debían concebir productos innovadores para un mercado cada vez más exigente.

El alto nivel de procesamiento y los gráficos de punta, en su momento, se convirtieron en un atractivo y un estándar que generaría nuevos y exitosos títulos, como *Asteroids*, otro gran éxito para Atari. El juego consistía en guiar una nave a través del espacio, disparando contra asteroides que con cada disparo se dividían en piezas cada vez más pequeñas hasta desaparecer, teniendo el jugador la misión de evitar chocar contra éstas. La principal novedad de esta simulación de combate espacial, estribaba en que permitía al jugador moverse por toda la pantalla.¹⁰

En 1980, Atari lanzaría *Battlezone*, un juego presentado con gráficos vectoriales y con los primeros tintes de geometría 3D en movimiento. El jugador debía guiar un tanque de guerra para eliminar a sus rivales en un extenso campo de combate. El éxito y realismo de este título serían tales que un grupo de

¹⁰ LECHADO, J.M. (2005): *La Movida: Una crónica de los 80*, Madrid, Algaba, p.114.

generales retirados del ejército estadounidense contactó a Atari para rehacer el juego y convertirlo en un simulador virtual para entrenamiento de los soldados.¹¹

Mientras en Estados Unidos se mantenían estos avances en gráficos y sistema de juego, la empresa japonesa Namco había logrado lo que hasta el momento había sido una seria limitante para los juegos americanos: un sistema de colorización para sus juegos. *Galaxian* sería uno de los primeros juegos completamente a color lanzados por la empresa. Si bien se trataba de una versión ligeramente modificada de *Space Invaders*, el color del juego se convirtió en uno de sus principales puntos fuertes de venta, atrayendo a más personas al mercado de los videojuegos.

Dona Bailey, un programador de sensores para autos en General Motors que después se convertiría en el creador de un clásico de nombre *Centipede*, se inspiró en Atari para dejar la industria automotriz y dedicarse a la realización de videojuegos después de ver los colores de *Galaxian*: *"Adoraba Galaxian, pensé que era intensamente hermoso. La repetición de patrones, sus colores, sus movimientos acelerados y zigzagueantes. Quería crear algo que se viera tan hermoso como lo era para mí"*¹².

Después de muchos clones, secuelas y un par de innovaciones en el mercado de los "shooters" (videojuegos de disparos) espaciales, Namco lanzaría al mercado uno de los mayores éxitos en la historia de los videojuegos. Toru Iwatani, un diseñador de la compañía, crearía un juego donde un pequeño personaje amarillo deambulaba a través de un laberinto, consiguiendo mejoras y tratando de atrapar o de escapar de unos simples fantasmas multicromáticos. ¿El nombre del juego? *Pacman* (en japonés, *Paku Paku*, que significa "comer").

¹¹ DONOVAN, T. (2010): *Replay: The history of Videogames*, Hove, Yellow Ant Media, p.220.

¹² *Idem*.

Mucho más colorido, homogéneo y, en general, pacifista que sus competidores del momento, *Pacman* nació como un juego pensado para ser tierno e incluyente, con la convicción de que no sólo los adolescentes o jóvenes del sexo masculino se sintieran motivados a jugar, sino que llamara la atención de un sector de mercado hasta ese momento ignorado: la mujer. El juego, el primero en ser protagonizado por un verdadero personaje, se planteó de tal modo que las chicas lo pudieran encontrar atractivo y fácil de jugar, si bien, como comentan Gil Juárez y Vida Mombiela¹³, contaba con 255 niveles de dificultad creciente.

Irónicamente, los atractivos gráficos y su innovador sistema de juego generaron críticas y condenas por gran parte del medio, augurando una nula posibilidad de éxito. Por ello fue una inesperada sorpresa para muchos cuando las primeras máquinas de *Pacman* lograron que miles de personas hicieran filas para jugar el título.

Además de la aceptación del público, la mercadotecnia y publicidad inyectada en *Pacman* generarían toda clase de productos, promocionales y demás artículos inspirados en la creación de Iwatani. Loncheras, calcomanías, productos coleccionables e incluso una serie de televisión y un tema musical inspirado en el título fueron algunos de los resultados, unos más exitosos que otros, de la llamada "Fiebre de Pacman" que dejó una amplia huella en los Estados Unidos.

Todo este éxito no sería exclusivo de Namco: en un intento por mantener a su compañía a flote, anterior al lanzamiento del juego la compañía nipona firmó un contrato con Atari, convirtiendo a estos últimos en los distribuidores del juego en consolas caseras y computadoras, un acuerdo millonario que traería enormes ganancias a la empresa americana, mas no a los creadores del videojuego, pues

¹³ GIL JUÁREZ, A. y VIDA MOMBIELA, T. (2007): *Los videojuegos*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya, p.17.

de veinticinco dólares en que se vendía cada cartucho de *Pacman*, tan sólo veinticinco centavos acababan en los bolsillos de Namco.

Este monopolio instaurado por Atari generaría descontento entre sus diseñadores, el cual llegaría a un punto álgido cuando éstos descubrieron la cantidad de ganancias que sus juegos generaban, sin que ellos recibieran un solo centavo por regalías o utilidades. Cuando los principales diseñadores de la empresa se acercaron al órgano directivo para la revisión de su contrato, recibieron por respuesta que su trabajo no era más importante que el del obrero que ensamblaba los cartuchos.

Furiosos ante esta respuesta, cuatro de estos diseñadores dejaron Atari y fundaron su propia empresa: Activision. Ésta sería la primera compañía en desarrollar juegos para el Atari 2600 sin un permiso o reconocimiento previo de la empresa. Esto, obviamente, generó la ira de Atari, que decidió demandar a la incipiente compañía desarrolladora, esperando mantener su dominio en el mercado del videojuego. Sin embargo, el movimiento legal de Atari tuvo efectos inesperados. No sólo su demanda fue descartada por la corte, sino que Activision obtuvo completo respaldo legal y protección para desarrollar juegos para las consolas de Atari.

Una de las principales características del modelo desarrollado por Activision fue la presentación de sus títulos respaldados por el nombre de su creador, es decir, cada juego incluía, como parte del título, el nombre de su diseñador, generando que muchos nombres del medio se volvieran tan sonados como los de escritores o estrellas de cine. De esta manera, el videojuego se convertiría en algo más que una simple pieza de software: es presentado como la labor creativa de

una persona en específico, el producto del esfuerzo de un autor por plasmar sus ideas en un medio novedoso¹⁴.

Aprovechando la explosión de ventas en la consola de Atari debido a juegos como *Space Invaders*, Activision logró llevar al mercado juegos como *Kaboom!* y *Pitfall*, entre otros. De un promedio de ventas de 6.3 millones de dólares en 1981, las ganancias de Activision alcanzaban los 66 millones en 1982.

La acción de Activision no sólo inspiró a empleados de Atari a buscar fortuna como productores independientes de juegos, sino que generó nuevas compañías en competencia directa financiadas por empresas como Quaker Oats, Xonox y Fox. El mismo Atari, parte del conglomerado de Warner Communications, se convirtió, hacia 1982, en el generador del 70% de las ganancias de Warner. Sin embargo, todos estos éxitos y ganancias encontrarían un alto súbito en el año de 1983, conocido como el año de quiebre de la industria del videojuego o “*crash del 83*”, cuando las ventas de las consolas en Estados Unidos bajaron estrepitosamente¹⁵.

1.4 DECLIVE. LA CAÍDA DE ATARI Y LA “MUERTE” DEL VIDEOJUEGO.

Desde 1980, varios grupos políticos, sociales e incluso religiosos comenzaron a atacar al mercado de los videojuegos bajo diversas acusaciones, desde robo al dinero de niños inocentes hasta "mecanismos diabólicos" en el más extremo de los casos. En países como Filipinas, saltarse el bloqueo del gobierno aplicado a los videojuegos acarrearba hasta doce años de prisión. Toda esta

¹⁴ HUBNER, J. y KISTNER Jr., W. (2006): “What went wrong at Atari?”, *InfoWorld*, vol.5, issue 48, p. 151-158.

¹⁵ GARFIAS FRÍAS, J.A. (2006): “Política y videojuegos”, *Cuadernos del Seminario Interdisciplinario de Comunicación e Información*, no. 1, México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México, p.121.

agitación provocó que los videojuegos se encontraran limitados en diversos países y zonas geográficas, incluso dentro de los Estados Unidos e Inglaterra.

En medio de esta agitación, a finales de 1982, Atari se proponía aumentar sus ventas y alcance con el lanzamiento de su nueva consola, el Atari 5200, además de enarbolar con grandes expectativas un juego basado en la película de Steven Spielberg, *E.T. El Extraterrestre*. Como resultado de ello, cuando los inversionistas, que esperaban un crecimiento de alrededor del 50%, recibieron la noticia de que Atari no atribuía a sus predicciones de crecimiento una cifra mayor al 15%, apabullados -por decir lo menos-, entraron en un clima de completa desconfianza, retirando la mayor parte de su capital y provocando una implosión en el mercado del videojuego estadounidense.

Esta crisis no sería completamente culpa de Atari. La compra a crédito de máquinas tragamonedas, muchas veces instaladas en lugares tan poco comunes como salas de espera médicas, así como la apertura de salones dedicados a estas máquinas en volúmenes exagerados, generaría una deuda en la industria que no había manera de cubrir, pues simplemente no había un flujo de dinero que pudiera mantener todo esto en funcionamiento.

En el caso de las consolas caseras (dado que prácticamente cualquier empleado de Atari podía programar videojuegos para la consola), se suscitó una avalancha de juegos de muy baja calidad, producidos con la mayor rapidez y esperando una ganancia igual de rápida. Así el volumen de juegos creció exponencialmente, de la misma manera que la calidad acabaría por debajo de lo mediocre. Uno de los ejemplos más deplorables fue el título *Custer's Revenge*, cuyo objetivo era violar a una mujer india atada a un poste (Custer era el apellido de un oficial de caballería estadounidense asesinado por los indios sioux en 1876).

Como menciona Pérez Fernández¹⁶, el videojuego “no sólo tenía un rotundo contenido sexual, nítido por lo demás en la caja de presentación, sino [...] que además la premisa de partida resultaba tan estremecedora como ideológicamente repulsiva” y los gráficos aún se encontraban en un nivel muy rudimentario.

Obviamente esto generó toda clase de respuestas, protestas y odio por parte del público en general; pero, al ser software de terceros, Atari no podía hacer nada para impedir su venta. Así como éste, muchos otros títulos mediocres comenzaron a apilarse en las tiendas, provocando que éstas recurrieran a vender los juegos a precios de liquidación y se detuviera el pedido de nuevos juegos por completo.

Igualmente, la aparición de nuevas consolas como el Colecovision provocaría más problemas para Atari y sus allegados. El Colecovision, además, incluía una copia de uno de los juegos más populares del momento: *Donkey Kong*, creado por la compañía japonesa Nintendo.¹⁷

Esto acrecentaría la lucha entre Atari y Colecovision por dominar el mercado de máquinas recreativas y consolas domésticas, enfrentamiento del cual Atari resultaría virtual ganador gracias a la creación del cartucho, que permitía intercambiar juegos en la misma consola.

El tiro de gracia para las compañías productoras de videojuegos sería la aparición de las primeras computadoras de escritorio. El Commodore 64 sería el sistema que saldría victorioso como una nueva opción para los videojugadores, además de ofrecerse a un precio relativamente económico. El poder de procesamiento y la calidad de gráficos y sonido superaban en mucho a lo visto en

¹⁶ PÉREZ FERNÁNDEZ, F. (2011): *Mentes criminales*, Madrid, Nowtilus, p. 251.

¹⁷ BELANCHE ALONSO, J. (2006): “¿La retrocomputación está de moda?”, *Tecnologías libres para síntesis de imagen digital tridimensional*, IV Jornadas Blendiberia 2006, Lulu, Carlos González Morcillo, p. 37.

las consolas; pero las empresas se veían limitadas en cuanto a ganancias y distribución. Aparte de que el mercado era bastante pequeño en su momento, era muy fácil producir copias ilegales de los juegos mediante los diskettes en los que éstos eran distribuidos.

Si bien varios juegos aparecieron para diversas consolas y computadoras durante esta época, ninguno logró detener la inevitable caída de la industria.

Uno de los títulos que mayor relevancia tienen en cuanto al tema en cuestión aparecería en el verano de 1983. *Dragon's Lair*, una aventura gráfica distribuida en máquinas tragamonedas por la productora Cinematronics, era una verdadera innovación para el medio en cada uno de sus aspectos. Desde su método de almacenamiento (disco láser) hasta la dirección artística, *Dragon's Lair* es considerado en la actualidad un clásico de culto. El juego se trata de una colección de películas cortas, animadas por Don Bluth, un reconocido cineasta americano que trabajara anteriormente con Disney. Cuentan la historia de Dick Daring, un caballero que debe rescatar a la princesa Daphne de un temible dragón. Dejando de lado la incidencia de la letra "D", el juego presentaba verdaderas secuencias de animación de calidad cinematográfica donde el jugador debía guiar a Dick hacia la dirección correcta o arremeter con su espada a los enemigos dentro del castillo para guiarlo sano y salvo hasta la princesa.

Aunque se trataba de una interacción un tanto más limitada en comparación con títulos anteriores, el mayor atractivo era, sin duda, que el juego proponía *“la inmersión en la obra de arte mediante la recontextualización de las acciones del jugador”*, presentándole a éste *“una mimesis artística muy elaborada (cinematográfica: en la mimesis-copia, por la calidad de los dibujos, y en la mimesis-imitación, por el sentido del humor de las acciones de los personajes)”*¹⁸.

¹⁸ SIABRA FRAILE, J.A. (2012): *Bosquejo de una metafísica del videojuego*, Almería, Círculo Rojo, p.71.

En cualquier caso, el contenido artístico y el desafío del juego lograron que *Dragon's Lair* vendiera alrededor de diez mil máquinas tragamonedas en poco más de tres meses. Se pensó entonces que éste era el despunte necesario para poner a flote el mercado. Pero ni siquiera un caballero de brillante armadura como Dick podría haber salvado a la industria del inminente colapso.

Además de que el disco láser resultó ser un sistema nada fiable para reproducir videojuegos; las consolas y tragamonedas simplemente perdieron ese impulso que habían logrado en los últimos años.

Las pérdidas de Atari fueron tales, por ejemplo, que estuvo a punto de llevar a la quiebra a Warner Communications por entero. Para evitar más pérdidas, Warner decidió dividir la compañía en dos: una parte dedicada a las máquinas tragamonedas (Atari Games) y otra enfocada a computadoras y consolas (Atari Corporation), las cuales fueron subsecuentemente vendidas a Jack Tramiel, creador de Commodore.

El juego que muchos consideran como la gota que derramó el vaso en todo este desastre fue el que se proyectaba originalmente como el salvador de Atari: el videojuego basado en la película de Spielberg.

Si bien *E.T.* se ubica como uno de los filmes más exitosos y trascendentes de todos los tiempos, en realidad el juego fue un proyecto hecho al vapor: después de un breve acuerdo entre el presidente de Warner y Steven Spielberg, la dirección de Atari fue en el mes de agosto notificada de la necesidad de producir el juego a la brevedad, antes de la Navidad de ese año. Atari mostró total desacuerdo con estas disposiciones; pero prosiguió con su parte del trato.

En un tiempo récord de seis semanas, el juego estaba listo; era una pieza de software terrible, aunque en el tiempo requerido. Cinco millones de cartuchos de

ET estaban en tiendas para las fechas navideñas de 1982; poco tiempo después, casi todos ellos fueron regresados por las tiendas directamente a Atari porque, además de sus nefastas características técnicas, tenía un fallo de programación que hacía que el juego se quedase congelado en una pantalla, lo que obligaba al jugador a resetear la consola y empezar desde cero¹⁹. Se le ha llegado a considerar como uno de los peores videojuego de la historia y fue el desastre financiero que provocó la caída de Atari como empresa millonaria.

En septiembre de 1983 ocurrió lo que se conoce como el "entierro de Atari". Las miles de copias del juego de *ET*, así como montones de cartuchos, consolas, computadoras y otros accesorios, fueron cargados en veinte camiones de carga y llevados a sepultar en un relleno en Nuevo México, excavado específicamente para esta tarea²⁰. Como dato cultural, este "cementerio electrónico" fue encontrado finalmente en abril del 2014 y de él se logró recuperar una pequeña fracción de los juegos enterrados por Atari.

1.5 EL VIDEOJUEGO BUSCA MUNDO: EUROPA Y ASIA

Por suerte, este muy literal entierro del videojuego no duraría demasiado: en Europa y, sobre todo en Japón, se continuaba con la producción.

En el viejo continente se pueden mencionar casos de especial interés como el de Francia, un país que se enfocó en la creación de juegos con temáticas más adultas o intelectuales, a diferencia de los "disparos sin sentido" del mercado americano. Un ejemplo de estos títulos sería *Méwilo* de 1987, desarrollado por Muriel Tramis, una afrocaribeña radicada en Francia. El juego trataba sobre una investigación policiaca de tintes paranormales en la isla de Martinica a principios

¹⁹ DE LA FUENTE, M. y LÓPEZ, G., *op. cit.*, nota 8, p.226.

²⁰ KENT, S. (2001): *The Ultimate History of Videogames*, Nueva York, Crown Publishing Group, p. 227-228.

de siglo XX, enfocándose en los misterios que rodeaban a las plantaciones y el colonialismo francés. La exploración de conceptos franco-caribeños del juego le hizo acreedor a la medalla de plata del Departamento de Cultura Parisiense, siendo así uno de los primeros títulos en recibir un reconocimiento oficial por méritos artísticos. Le seguiría una continuación, *Freedom: Rebels in the Darkness*, la cual se enfocaba en los temas del esclavismo y el levantamiento armado, tocando el tema tabú de la participación de Francia en el comercio de esclavos. Para ser un juego desarrollado en 1988, año en que la mayoría de los juegos seguían enfocándose en disparos y princesas secuestradas, fue un gran paso hacia una temática más adulta, más realista, en el medio del videojuego²¹.

En general, la nueva generación de videojuegos franceses que se generó a mediados de los ochentas estaba hondamente marcada por un apego a la realidad, con historias maduras y un estilo artístico único, muy parecido a lo que se conocía del cómic francés de la mitad del siglo XX en adelante. Gráficamente, se trataba de aventuras muy superiores a sus contrapartes estadounidenses que aprovechaban al máximo las capacidades de las nuevas computadoras caseras.

En Alemania Occidental, mientras tanto, surgieron nuevas preocupaciones sobre el mercado del videojuego. Hacia 1954 se había creado una entidad encargada de vigilar los contenidos del medio literario, audiovisual y del cómic, llamado *Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften*, traducible como "Organismo Gubernamental para la Protección de la Juventud" y, en la práctica, una agencia de control para aquellos materiales que pusieran en peligro a los niños y adolescentes. Esta herramienta del Estado contaba con diversos medios para vigilar y censurar los diversos contenidos que llegaban a los jóvenes; y, en caso de que se considerara pernicioso, el material podía enfrentar desde la amenaza de quedar registrado en un índice que prohibía su publicidad y su venta

²¹ DONOVAN, T. (2011): "Diez héroes injustamente desconocidos", *Eurogamer.es*. En red; disponible en <http://www.eurogamer.es/articulos/diez-heroes-desconocidos-del-videojuego-articulos>.

a menores de dieciocho años hasta la total prohibición de su venta en el país. El principal objetivo del organismo era reducir los materiales cargados de sexo e inmoralidad; pero, sobre todo, de violencia, aún cargando el gobierno alemán con el estigma de la 2ª Guerra Mundial.

Cuando los videojuegos aparecieron en la escena nacional, es obvio que "el Índice", como es llamado por los propios alemanes, no se quedaría de brazos cruzados, por lo que, además de enfocarse ahora en el medio virtual, cambió su nombre a *Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien* (BPJM). Dentro del tropel de palabras anteriores, la que más interés genera es *Medien* (Media), demostrando el nuevo y globalizado espíritu del índice.

La importancia del Índice radica en que se considera el primer caso de un organismo oficial encargado de analizar y calificar el contenido de los videojuegos, preocupándose sobre su efecto e influencias no sólo en la juventud o infancia, sino en un ámbito social más extenso. Igualmente, la influencia (o amenaza) del BPJM sobre sus calificaciones a juegos ha dirigido la manera en que muchos de éstos son producidos y comercializados en Alemania ya desde mediados de los ochentas, con el consecuente resultado de que hasta la fecha, como menciona Lomoro en su libro *El alma de Europa*, su mercado de videojuegos es de los menos desarrollados del continente y la población en general, sobre todo los adultos, muestran grandes reticencias frente a los videojuegos violentos.²²

Un ejemplo del trabajo desarrollado por este organismo censor fue la inclusión de *General Panzer*, creado en 1994, en la lista de productos prohibidos, refiriendo que causaba peligros en la moral de los jóvenes y adultos que jueguen con él. Este juego de computadora permite a los jugadores simular algunas de las mayores batallas de la Segunda Guerra Mundial. Por más increíble que parezca,

²² LOMORO, R. (s/f): *El alma de Europa*, Enciclopedia y Biblioteca Virtual de las Ciencias Sociales, Económicas y Jurídicas, Eumed, s/n.

lo que preocupa a la agencia es que los jugadores tienen la oportunidad de hacer que Alemania gane esta guerra; por lo visto esto cumple con el criterio de "exaltar el Nacional Socialismo", lo que es un crimen según la ley alemana contemporánea²³.

Otros países europeos también han aportado importantes elementos a la producción del videojuego: Italia se convertiría en el fabricante número uno de consolas y sistemas en el continente (bajo licencia), mientras que en Holanda se inició una "moda" entre programadores y fanáticos del código: el "*crack*" de videojuegos. Es decir, grupos de jóvenes conocedores del medio electrónico que prácticamente competían por romper los sistemas de seguridad de los juegos, lo que incluía producir copias para luego distribuir las a través de los primeros módems por medio de la incipiente *World Wide Web*.

No contentos con superar las barreras tecnológicas y legales, los "*crackers*" holandeses decidieron agregar su firma, mensajes y toda clase de extras al inicio de los videojuegos, tan pequeños o simples como el propio juego los limitara a hacerlo, pues seguían dependiendo de la memoria del propio juego para agregar estos "extras". Muy pronto, el movimiento de modificación y demos tecnológicos abarcaría toda la escena europea. Muchos consideran que ésta es la primera muestra de modificaciones, "*mods*" o "*modding*" en un videojuego, algo tan común en el medio actualmente y que ha alcanzado niveles casi profesionales²⁴.

La falta de nuevos proyectos en la industria, las copias sin innovación alguna y, en general, los títulos de pésimo contenido y jugabilidad provocarían la decadencia del medio, quedando éste en un verdadero estancamiento y con gran incertidumbre sobre su futuro. Aunque surgieron nuevas y diversas empresas y

²³ "Lista de víctimas de la policía del pensamiento y relato de su victimización a manos de censores, rabinos y carcelleros. Una compilación incompleta", *Radio Islam*. En red; disponible en <http://www.radioislam.org/islam/spanish/revision/lista.htm>

²⁴ MARTÍ PARREÑO, J., *op. cit.*, nota 3, p. 51.

compañías que trabajaban los videojuegos de una manera u otra, este paro en el área creativa y tecnológica tuvo un fuerte impacto en el desarrollo de nuevas ideas y el crecimiento en general de la industria.

1.6 EL GIGANTE NIPÓN

Sería a principios de los ochentas, desde la pequeña isla de Japón, que la compañía Nintendo impulsaría una verdadera revolución en el medio, la cual ha marcado y definido la manera en que los videojuegos se hacen, se producen y se venden al público hasta el día de hoy.

Nintendo, originalmente un negocio familiar enfocado en los juegos de cartas y juguetes de madera, se convertiría a principios de los ochentas en el más grande productor de videojuegos en el mercado. Esto comenzaría con la administración de Hiroishi Yamauchi, nieto del fundador de Nintendo, quien, después de realizar una serie de cambios y despidos en la compañía, decidió renovarla enfocándose en nuevos mercados. Nintendo tendría dos momentos de “entrada” al mercado de los videojuegos: uno durante 1977, al crear juegos para las máquinas de compañías como Atari, y el siguiente a principios de los ochentas, cuando comenzara a desarrollar sus propios juegos y consolas.

Además de las ya conocidas máquinas tragamonedas, la compañía nipona tuvo su mayor auge en el mercado casero, produciendo juegos y consolas que fácilmente podían conectarse a cualquier aparato de televisión para jugar en la sala de la casa, en compañía de otros jugadores o espectadores. Su primera consola, el FamiCom (Family Computer), sería lanzada al mercado en 1983, teniendo un campo de acción limitado, pues originalmente su venta se limitó a las islas de Japón. Se trataba de una pequeña unidad de procesamiento muy parecida a la consola de Atari, conectable al televisor y capaz de “reproducir la

*emoción de una máquina comercial de juegos en una máquina barata para el hogar*²⁵. Para 1988 habían vendido en Japón 10 millones de equipos, considerados con un poder de procesamiento ocho veces superior al sistema Atari, pero de menor costo.

De hecho, en un principio Atari iba a ser la encargada de comercializar el FamiCom en América, pero una serie de malentendidos y circunstancias (incluyendo el ya citado fracaso del juego de E.T.) dieron lugar a que Nintendo decidiera comercializar la consola por su propia cuenta, más adelante.

Uno de los principales puntos fuertes de las primeras consolas de Nintendo fue el software, con personajes y conceptos novedosos como *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda* y otros tantos, en su mayoría ideados por el diseñador estrella de Nintendo, Shigeru Miyamoto. Este diseñador/programador japonés es hasta ahora una de las más grandes figuras en el mercado del entretenimiento y sigue activo en la actualidad. Miyamoto, que llegó a ser gerente general de Nintendo²⁶, se caracteriza por idear juegos novedosos y cautivantes que pueden ser jugados por personas de todas las edades; pero que incluyen historias y temáticas profundas en las que se descubre un amplio trabajo literario y de planeación.

Además, la compañía japonesa idearía un método innovador para mantener un flujo constante de nuevos títulos: tras descubrir que la propia empresa no podía abastecer la enorme demanda de videojuegos que existía para su Nintendo Entertainment System, la solución del entonces director de la misma, Hiroshi Yamauchi, absolutamente innovadora para la época, fue establecer un sistema de licencias a terceras compañías mediante el cual se reservaba el derecho a

²⁵ NALEBUFF, B.J. y BRANDENBURGER, A.M. (2005): *Coo-petencia*, Bogotá. Grupo Editorial Norma, p. 161.

²⁶ LESTER, D. (2011): *Cómo empezaron. 18 buenas ideas que se convirtieron en grandes*, Barcelona, Profit, p. 166.

publicar los títulos que considerase que cumplían ciertos estándares de calidad, al tiempo que cobraba a las compañías desarrolladoras por permitirles publicar sus títulos para la nueva plataforma²⁷.

Así fue como una serie de empresas japonesas dedicadas a las máquinas tragamonedas se posicionaron entre las desarrolladoras de software más importantes del mercado, produciendo una serie de títulos de enorme éxito. Entre ellas destacó, por encima de todas, Capcom, creadora de clásicos como *Commando*, *Ghosts'n Goblins*, *1943: The Battle of Midway*, *Mega Man*, *Cadillacs and Dinosaurs* y *Street Fighter*. Otras compañías fueron Konami (*Frogger*, *Contra*, *Combat School*), Irem (*Vigilante*, *R-Type*), Jaleco (*City Connection*, *Rodland*), SNK (*Ikari Warriors*) o Sega (*Altered Beast*, *Out Run*, *Golden Axe*)²⁸.

Fue también gracias a Nintendo que Japón daría paso a un nuevo estilo de juego: el “*Role Playing Game*” (RPG) japonés, inspirado en los juegos estadounidenses de magia y hechicería, pero con una marcada influencia nipona en el diseño del juego, sus personajes, gráficos, música y temáticas. Títulos como *Dragon Quest* (1986) y *Final Fantasy* (1987) generarían toda una serie de secuelas y variaciones del título original y desplazarían millones de copias, e incluso en la actualidad se siguen encontrando sus secuelas en cualquier tienda de videojuegos. El mismo Miyamoto, quien en algún momento despreciara este tipo de juegos por sus historias predefinidas y su énfasis en el subir de nivel al personaje, fue innegablemente influenciado por estos al momento de presentar su juego de *The Legend of Zelda*, lanzado en 1986, donde muchos aspectos de los RPG se encontraban en un estilo de juego marcado por la acción.

²⁷ “Nintendo, Historia, Organización, Estudios de desarrollo de software, Política, Sistemas de juego”, *E-Centro*. En red; disponible en http://centrodeartigo.com/articulos-noticias-consejos/article_130677.html.

²⁸ DONOVAN, T., *op. cit.*, nota 11, pp. 968, 1021, 1034 y 1056.

Un detalle digno de mencionar, es que, durante el lanzamiento en 1988 de *Dragon Quest III*, la tercera entrega de la serie, cientos -si no es que miles- de niños en todo Japón faltaron a clases para conseguir su copia del juego, jugarlo en casa de sus amigos o, en el peor de los casos, robarlo en alguna de las tiendas. Asimismo hubo bajas laborales imprevistas y la productividad disminuyó en algunos sectores. Estas faltas y actos de vandalismos no pasaron desapercibidas por la policía nacional, que detuvo a alrededor de 392 niños y adolescentes en lo que un representante de la policía describiría como “*una desgracia nacional*”. Para ahorrarse problemas, los desarrolladores del juego y Nintendo acordaron no lanzar ningún otro juego de la serie fuera de los fines de semana²⁹.

Fue así como Nintendo comenzó a convertirse en la compañía desarrolladora de juegos por excelencia, con ganancias que comenzaban a equipararse con las de otras industrias del entretenimiento. Esta supremacía de Nintendo generaría toda clase de reacciones, críticas e incluso ataques por parte de diversos sectores de la sociedad, desde aquellos que acusaban a Nintendo de prácticas monopólicas, hasta expertos en salud que culpaban a la compañía nipona de generar obesidad entre los niños estadounidenses.

De entre todas estas reacciones, la que más importancia tiene fue el estudio realizado por Eugene Provenzo, de la Universidad de Miami. Fascinado con el éxito de Nintendo, Provenzo notó que había muy poca investigación sobre los videojuegos desde una perspectiva cultural. Decidió entonces realizar uno de los primeros estudios sobre videojuegos, examinando la representación de género y violencia en 47 de los juegos más vendidos por Nintendo, ante la incredulidad de sus colegas y del público en general. En sus propias palabras: “*Mis colegas*

²⁹ SPARDA, A. (2004): “¿Sabías que los juegos de la serie *Dragon Quest*, en Japón, son lanzados en fines de semana?”, *Destino RPG*. Disponible en <http://destino-rpg.blogspot.mx/2014/05/sabias-que-los-juegos-de-la-serie.html>.

*creyeron que estaba lunático y loco al querer trabajar con esta idea... me fascinó [la idea] pues pensé que se trataba de un fenómeno emergente muy importante.*³⁰

Provenzo tardó en conseguir el apoyo para realizar su estudio, en parte porque nadie en el gobierno o la iniciativa privada veía trascendencia alguna en el mismo. Finalmente logró terminar un libro dedicado al tema, el cual envió directamente a Harvard, esperando su autorización para ser impreso. En menos de tres días, recibiría una llamada del editor, catalogando el libro como “rompe-esquemas”.

La obra en cuestión, *Video Kids: Making Sense of Nintendo (Video-niños: sacando sentido de Nintendo)* era una dura crítica a los contenidos de los juegos, donde examinó cómo se promovía la agresión y se presentaban contenidos racistas y sexistas, buscando generar en el jugador una actitud positiva hacia ellos. Este trabajo marcaría el inicio de los estudios académicos sobre videojuegos, marcando su importancia en el nuevo panorama sociocultural emergente.³¹

Si bien este estudio logró que los videojuegos atrajeran la atención de diversos sectores y se les comenzara a catalogar como un medio altamente influyente, la popularidad de Nintendo no se vio afectada en lo más mínimo por esto. Su máximo éxito será *Super Mario Bros*, lanzado en 1985, que se convertiría en el juego insignia de la firma; alejado de la violencia, las batallas y la destrucción, ofrecía ingenio y humor, introduciendo el uso de los laberintos dentro de los videojuegos³².

3, título que llegara a América en 1990. Este título consagró a Nintendo como la compañía de videojuegos por excelencia, generando que todos los

³⁰ PROVENZO, E.F. (1992): *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Cambridge, Harvard University Press, p.452.

³¹ *Ibidem*, p.66.

³² DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J., coord. (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, Madrid, CIDE / Instituto de la Mujer, p. 21.

jugadores en el mundo mantuvieran sus ojos puestos en Japón, esperando con ansias el siguiente juego o consola.

Si bien surgieron diferentes consolas y computadoras en las décadas de los ochenta y noventa, fue Nintendo la compañía que logró poner a flote el mercado de los videojuegos y hacerlos accesibles para cientos de miles de hogares en el mundo, además de trazar los estatutos para las próximas consolas y videojuegos que aparecerían en el mercado con un sistema de licencias y un control de calidad estrictos que, la mayor parte de las veces, garantizaban una muy buena calidad.

Ya en los noventa era obvio que los videojuegos eran un negocio más que redituable para todos los involucrados, generando, además de una explosión en los juegos de computadora, la aparición de nuevas consolas que verdaderamente podían presentar una competencia seria para Nintendo.

Sega, compañía que principalmente producía títulos para Nintendo y máquinas tragamonedas, fue una de las primeras en presentar una competencia seria, dice Levis³³, con su Sega Genesis o Megadrive en 1989, la primera consola que logró rebajar la dominación que tenía Nintendo sobre el mercado: de 90% hasta un 60% por la indudable superioridad tecnológica del aparato sobre la consola NES de Nintendo.

En los años subsecuentes a la llegada de la consola de Sega, diversas compañías decidieron que valía la pena arriesgarse a crear hardware para este mercado en lugar de limitarse a programar juegos para las compañías niponas. Fue así como a partir de los noventa, se dio un brinco acelerado en el crecimiento de los videojuegos como medio, principalmente marcado por dos aspectos clave: el aumento en la demanda de calidad y cantidad.

³³ DE LA CRUZ, Y. (s/f): *Videojuegos: generadores de actitudes ludópatas y violentas en los jugadores*, trabajo de investigación en su calidad de Asesora de la Asamblea Legislativa de Costa Rica para la diputada Zurcher Blen, San José de Costa Rica, p. 4.

Cada vez era más común que existiera una consola o computadora personal en cada hogar, por lo que el número de videojugadores de todas las edades aumentó exponencialmente. Esto generó una mayor demanda de productos, no solo en cantidad, sino en la calidad de los mismos. Los refritos de juegos anteriores, las temáticas simples y los gráficos poco ilustrativos ya no eran aceptados por los jugadores, quienes favorecían aquello que fuera innovador o que explotara al máximo las capacidades de su consola o computadora.

Las compañías comenzaron entonces a organizar grandes equipos de producción de juegos: de tres a seis personas que antes programaban un título, se dio el brinco a equipos de 60 o más colaboradores, incluso números mayores en el caso de los juegos más populares. Estos equipos, además de los usuales programadores, se componían ahora de artistas, guionistas, encargados de sonido, publicista y mercadólogos, personal administrativo y otros más. Todo esto generó, a su vez, un aumento considerable en el costo de los juegos, cosa que se vio reflejado en el precio al que llegaban al público. De los 25 dólares que costaba antes un juego de Atari, los títulos llegaron a los 50 e incluso 80 dólares por copia, dependiendo del juego y la consola.

1.7 EL ROMPIMIENTO DEL MONOPOLIO DE NINTENDO

No es que Nintendo detuviera la industria, sino que, al surgir nuevas compañías que tenían parte en el juego, la diversidad y los adelantos en el sector se convirtieron en lo más común. Cada firma tenía su idea de cómo llevar el negocio y cada estudio sus conceptos de juego a desarrollar. El mercado, entonces, se llenó de alternativas y propuestas que generaron una expansión agresiva en el medio. Los adelantos tecnológicos en microprocesadores y “*render*” (generación de imágenes a partir de un modelo) de audio y video son también

responsables de este salto, pues los videojuegos en las computadoras personales se convirtieron en verdaderos logros tecnológicos, con el uso de tecnología 3D o de imágenes pregrabadas.

Otro detalle importante es que las compañías desarrolladoras ya no se limitaban a trabajar para Nintendo, sino que lanzaban sus juegos en cualquier consola que tuviera la tecnología necesaria para su desarrollo, por lo que un mismo juego podía aparecer en la consola de Nintendo, de Sega y en máquinas tragamonedas. Esta tendencia ha trascendido y, actualmente, un mismo juego puede aparecer en diversas consolas y sistemas electrónicos, desde lo más nuevo en tecnología hasta celulares y reproductores de música.

De igual forma los juegos brincaron de las consolas a los medios portátiles, siendo el Game Boy de Nintendo uno de los casos más sonados de éxito en sistemas que no requerían estar conectados a una pantalla en la sala del hogar para poder jugar. El dispositivo de bolsillo era menos potente que sus rivales y carecía de color; empero, se vendía a un precio demasiado caro, cosa que le hizo más popular, al grado de convertirlo en un icono de la cultura popular³⁴. En realidad, era mediante los propios juegos con lo que la empresa ganaba dinero.

Tal fue su éxito que inclusive muchos adultos se hicieron aficionados a los distintos juegos que ofrecía el dispositivo, sobre todo al adictivo *Tetris*³⁵. Frente a esto, portátiles de diversas compañías no se hicieron esperar después del éxito del Game Boy, además de que la tecnología de teléfonos celulares poco a poco fue introduciendo estas capacidades en sus equipos.

Uno de los más importantes adelantos que propició el impulso de la tecnología en los videojuegos fue la aparición del CD-ROM, una unidad óptica de almacenamiento superior al cartucho que era, además, más barata de producir. El

³⁴ LACASA, P. (2011): *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata, pp. 37-38.

³⁵ LESTER, D., *op. cit.*, nota 26, p.165.

Sega Saturn hacía uso de esta tecnología, al igual que la consola que llegaría a destronar a Nintendo como líder en videojuegos: la PlayStation.

La PlayStation fue creada por Ken Kutaragi, un ingeniero en hardware del gigante en electrónicos Sony. Originalmente se trataba de un accesorio extra para la nueva consola de Nintendo, el Super Nintendo. Este implemento agregaba a la consola una unidad CD-ROM, que sería el formato para el almacenamiento de los juegos. Sin embargo, un día después de su anuncio a la prensa y al mundo, Nintendo decidió romper el acuerdo con Sony para ofrecérselo a Philips, esto debido a que Nintendo no estaba de acuerdo en cómo serían divididas las ganancias por la nueva consola.

Frustrados y humillados, Ken Kutaragi y el entonces presidente de Sony, Norio Ohga, decidieron seguir adelante con el plan de la consola, con o sin Nintendo, aun cuando la mayor parte de la directiva de Sony se oponía al proyecto, razón por la cual Kutaragi fue trasladado a Sony Music para continuar su desarrollo en secreto. Cuando finalmente fue presentado a los desarrolladores, el PlayStation fue un éxito rotundo. Tenía un diseño rectangular y compacto, gráficos 3D integrados en la consola y un amplio catálogo de juegos distribuidos en CD³⁶, además de que era mucho más fácil y barato programar juegos para esta consola. Fue así como, tras su lanzamiento al mercado en 1994 con el apoyo de una fuerte campaña publicitaria, y de ser presentada en Estados Unidos en 1995, la consola vendería cerca de 10 millones de unidades en poco más de nueve años.

Un factor importante para este éxito, sostiene Lester³⁷ fue el hecho de que Sony había establecido contacto con editores independientes de videojuegos desde mucho tiempo antes del lanzamiento de este equipo, asegurándose de que toda una gama de títulos estuvieran disponibles en el mercado al momento en que se comenzó a vender la consola; pero también adquirió y puso en marcha sus

³⁶ MUNUERA ALEMÁN, J.L. y RODRÍGUEZ ESCUDERO, A.I. (2007): *Estrategias de marketing. Un enfoque basado en el proceso de dirección*, Madrid, ESIC, 2007, p.327.

³⁷ LESTER, D., *op. cit.*, nota 26, p.184.

propios estudios de creación de videojuegos para poder tener un mayor control sobre la vertiente del software y para conseguir los mayores beneficios que pueden proporcionar juegos que triunfan.

La PlayStation se convertiría en una de las consolas más vendidas en el mercado; pero se consagraría como triunfadora en el año 2000, con el PlayStation 2, la versión mejorada con gráficos de última tecnología. El PS2, como se le refería dentro de la compañía, logró desplazar 160 millones de unidades, con una amplia oferta de juegos y la capacidad extra de leer DVD's de video y de ser retrocompatible, es decir, en ella se podían jugar casi todos los juegos de la consola anterior³⁸.

El éxito del PS2 sería tal que, además de destronar por completo a Nintendo, generaría que un gran número de usuarios de la PC se decidieran por comprar una consola en lugar de jugar en sus computadoras. Obviamente, Microsoft, el gigante de la computación notó este cambio en las preferencias de los jugadores, por lo que, tras una corta deliberación, en 1998 dispuso que varios de los ingenieros de la compañía comenzaran a trabajar en una consola, aprovechando la tecnología y adelantos existentes en el área de las computadoras personales. Tras desarmar varias computadoras y programar un nuevo sistema operativo, tenían un prototipo listo para presentar³⁹.

Sería en el año 2000, durante la Game Developers Conference, que el fundador y presidente de Microsoft, Bill Gates, presentó su nueva consola, el Xbox, la primera manufacturada en América desde las consolas de Atari. La tecnología y capacidades del sistema impresionaron a la audiencia, además de que el respaldo de una compañía como Microsoft, con amplia experiencia en

³⁸ MUNARRIZ, R.A. (2007): "Date Xbox, Marry Wii, Kill PlayStation", *The Motley Fool*. Disponible en <http://www.fool.com/investing/general/2007/02/15/date-xbox-marry-wii-kill-playstation.aspx>.

³⁹ DUDLEY, B. (2011): "Last of Xbox Dream Team, Otto Berkes Is Moving On", *The Seattle Time*, Seattle, Seattle Times Co., p.A12.

hardware, software y representación en todo el mundo, garantizaba una amplia seguridad a desarrolladores y programadores.

La consola sería lanzada al mercado en el 2001, presentando una serie de innovaciones que para el año siguiente, la colocarían en el segundo lugar de ventas en el mundo⁴⁰: un disco duro para guardar información de juegos, música, actualizaciones y otras clases de archivos; conexión a internet de paga con comunicación de voz; la posibilidad de ver películas en DVD y de jugar tanto en red como en línea, aunque no de navegar en Internet; soporte para sistemas de sonido avanzados en todos sus juegos y diversas medidas de seguridad en la consola, tanto internas como externas. Su principal característica es su procesador central basado en el procesador Intel Pentium III. El sistema también incorpora un disco duro interno, puerto ethernet y cuatro conectores para los mandos. Por otro lado, la arquitectura de la Xbox está basada en la arquitectura x86, similar a la de un PC, lo que facilitó a los desarrolladores adaptar un gran número de títulos, ayudando a ampliar el catálogo de juegos. Además las exclusivas de juegos como *Halo: Combat Evolved* y su secuela garantizaron el triunfo de la consola entre jugadores experimentados y novatos.

Sin embargo, tal y como una computadora de escritorio, el Xbox tenía una serie de problemas y desperfectos que en muchos casos generaron la rabia de los jugadores. Su unidad lectora de DVD, por ejemplo, tenía una cierta disponibilidad a fallar después de cierto tiempo de uso, un defecto de fábrica que no estaba cubierto por la garantía de la consola. El mando del DVD debía comprarse aparte y todos los juegos y accesorios resultaron ser mucho más caros que los de otras consolas. Otro detalle era el tamaño de sus controles, lo que le llevaría a hacerse ganador del récord Guinness para “el control más grande del mundo”; algunas

⁴⁰ PINTADO BLANCO, T., *op. cit.*, nota 4, p.127.

publicaciones lo denominaron “el error del año” y obtuvo el segundo lugar como “el peor control para videojuegos jamás hecho.”⁴¹

1.8 EL SIGLO XXI

El siglo XXI dio la bienvenida a un mundo muy diferente en el medio de los videojuegos. Gráficos 3D, diversas consolas portátiles, el juego en línea y la creación de grandes estudios son algunas de las características de esta primera década del 2000. Igualmente, el mercado se ha ido reestructurando de acuerdo con las preferencias y ofertas de cada compañía. Nintendo, por ejemplo, después de mantener un gran segmento del mercado con el Super Nintendo, comenzó a perder seguidores con su cuarta consola, Nintendo 64 (1996), dado que el sistema de cartuchos reducía las posibilidades de desarrollo y tecnología de la consola, además de encarecer los costos de producción y reducir la capacidad de almacenamiento⁴².

Al Nintendo 64 le siguió el Game Cube, una consola “*sin tantas prestaciones extra, pero pensada únicamente para disfrutar jugando*”⁴³. Este dispositivo estaba a la altura del Xbox y del PlayStation 2 en nivel de gráficos; pero omitía diversos servicios y capacidades de sus competidores, quedando en franca desventaja.

Ante esto, Nintendo decidió contratar con el Wii, una consola con capacidades tecnológicas limitadas, pero con un sistema de detección de movimiento integrado en sus controles que esperaba le diera la ventaja en el mercado, sobre todo entre jugadores casuales, pues el producto estaba dirigido a

⁴¹ HARRIS, C. (2006): “Top 10 Tuesday: Worst Game Controllers”, *IGN*. Disponible en <http://www.ign.com/articles/2006/02/22/top-10-tuesday-worst-game-controllers>.

⁴² QUESADA, D. (2012): *Cómo convertir un PC en una máquina multijuegos*, Madrid, Retrovicio, p. 154.

⁴³ FERNÁNDEZ DE BOBADILLA, V. (2006): *Cambiaron nuestra vida: Inventos cotidianos del siglo XX*, Navarra, Leer-e, s/n.

todo tipo de público, como lo demuestran su gama de juegos interactivos –como el juego de fitness para Wii- o el nuevo servicio WiiWare, que permite a los programadores ofrecer a bajo costo una nueva forma de juegos en línea⁴⁴.

Si bien la consola ha logrado récord en ventas, con casi 100 millones de unidades vendidas en seis años, para muchos jugadores las limitaciones técnicas de la misma fueron una decepción por parte de la compañía. Actualmente, Nintendo comercializa el WiiU, en cierto modo una actualización de la anterior consola de la compañía, con capacidades gráficas a la par de sus competidores, un servicio de internet avanzado y un control rediseñado con una pantalla táctil incluida, además de sensor de movimiento⁴⁵. La consola ha desempeñado bien en su corto tiempo de vida y promete atraer tanto a jugadores casuales como experimentados.

Por su parte, Sony siguió la línea PlayStation con PlayStation 3, una consola tecnológicamente superior, pero que conlleva costos elevados tanto en su producción como en la creación de juegos para la misma. Es la primera consola en utilizar la tecnología “*grid computing*” mediante el uso de un procesador denominado Cell⁴⁶, si bien se mantiene muy parecida a su predecesora, excepto por la implementación de un disco duro en la consola, la mejora de su sistema en línea y la capacidad de reproducir discos Blu-ray, el formato que actualmente está reemplazando al DVD. Estos discos permiten almacenar una mayor cantidad de datos (hasta 10 veces más que un DVD estándar), lo que ofrece mejor calidad y mayores capacidades en el disco.

⁴⁴ BLÁZQUEZ GARCÍA-IBARROLA, D. (2009): *Mejores prácticas de emprendimiento innovador en España*, Sevilla, Escuela de Organización Industrial, p.149.

⁴⁵ HANDLER MILLER, C. (2014): *Digital Storytelling. A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, 3a. ed., Burlington, Focal Press, s/n.

⁴⁶ MUNUERA ALEMÁN, J.L. y RODRÍGUEZ ESCUDERO, A.I., *op. cit.*, nota 36, p.327.

Microsoft mantuvo a Xbox como su consola principal, dando paso al Xbox 360 (2005), una máquina tecnológicamente muy capaz con la que, aunque no llega al poder de procesamiento de la PlayStation 3, es más fácil y económico programar y desarrollar juegos. Habiendo invertido en ella 12,000 millones de dólares, se trata de una mejora de su consola anterior, con servicios robustos y bien establecidos, además de que ha afianzado diversos juegos en exclusiva que han garantizado que el público prefiera esta consola sobre sus competidores. Es un equipo multiforme con funcionalidades añadidas como escuchar música, ver películas o hablar por Internet⁴⁷. El servicio de Internet de paga es, además, preferido por los jugadores, dada su estabilidad y su excelente integración con la consola; sólo basta oprimir un botón para unirse a los amigos que estén jugando un cierto título.

Aún plagado de errores de fábrica, al igual que su predecesor, el Xbox 360 ha vendido más de 18 millones de unidades desde su lanzamiento. Entre los defectos del equipo figura un fallo en el sistema que inutilizaba por completo la consola; esto sucedía en un 54.2% de las consolas, es decir, poco más de la mitad de la producción. Tales errores fueron corregidos en una nueva versión de la consola y se efectuaron reparaciones gratuitas en las consolas afectadas, siempre y cuando tuvieran su garantía vigente⁴⁸.

1.9 CONSOLAS VIRTUALES Y CIFRAS ACTUALES

El dominio de las consolas no fue, por ningún motivo, en detrimento para los juegos de PC. Al contrario, con la mejora tecnológica en los sistemas de

⁴⁷ TORTOSA, V. (2008): "(Des)territorializaciones de lo virtual: Viejos nuevos horizontes de escritura y otros inventados", en TORTOSA, V., ed.: *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, San Vicente del Raspeig, Publicaciones de la Universidad de Alicante. p.195.

⁴⁸ "Survey: Xbox 360 failure rate is 54.2%", *Seattle Pi*. Disponible en <http://blog.seattlepi.com/microsoft/2009/08/19/survey-xbox-360-failure-rate-is-54-2/>.

computadoras, los videojuegos han tenido una gran oportunidad en este medio, donde es mucho más barato no sólo diseñar y producir, sino publicar y distribuir los títulos, sin importar su tamaño, género o presupuesto.

Un ejemplo claro del poder de los juegos en PC es Steam, una plataforma virtual creada en el año 2003 por la firma Valve, originalmente una empresa desarrolladora de juegos como *Half-Life* y *Team Fortress*. Steam nació como un sistema para garantizar que los juegos de la compañía se mantuvieran actualizados; sin embargo, su verdadero potencial salió a flote cuando Valve implementó la distribución no sólo de actualizaciones, sino de juegos completos. Poco a poco el sistema fue creciendo y haciéndose más robusto para pasar, de ofrecer un catálogo limitado compuesto por los juegos de la compañía y algunos terceros, a convertirse en una plataforma con más de 54 millones de usuarios y más de 2500 juegos en su catálogo. Se calcula que Steam tiene un estimado del 50-70% del mercado de distribución digital en línea⁴⁹.

Además de distribuir los títulos de enormes compañías como Activision, Electronic Arts y otras firmas multimillonarias, Steam se ha caracterizado por su apertura y apoyo a los pequeños desarrolladores. Títulos elaborados por equipos tan pequeños como una o dos personas son lanzados en esta plataforma y tienen un éxito atronador. Dos de los más claros ejemplos son *Braid* de Jonathan Blow y *Super Meat Boy* de Team Meat. El primero, que fue lanzado en el 2008 en el servicio de descargas de Xbox, se convirtió en uno de los videojuegos mejor calificados de la historia, con un modo de juego innovador, interesante y un estilo artístico muy bien cuidado. Sin embargo, el lanzamiento del juego en esta plataforma estuvo plagado de problemáticas para Blow, pues Microsoft no permitía distribuir el juego debido a un proceso de certificación que todos los juegos debían de pasar, el cual, en palabras de Blow, “*fue una tremenda cantidad de trabajo...*”

⁴⁹ “Valve releases PR; Steam userbase doubles in 2011, Big picture mode coming soon”, *Gamingbolt*. Disponible en <http://gamingbolt.com/valve-releases-pr-steam-userbase-doubles-in-2011-big-picture-mode-coming-soon>.

que pude haber invertido en hacer el juego un poco mejor⁵⁰, declarando incluso que sería el último título que distribuiría a través de esta consola.

Sin embargo, al hablar de Steam, Blow alaba la apertura no sólo de la plataforma, sino de las personas involucradas en su desarrollo. Después de una junta entre los ingenieros de Valve y algunos desarrolladores de juegos, Blow describe su experiencia como “impresionante”: *“Valve reunió a varios desarrolladores independientes en el lugar, querían mostrarnos su plan y hablar sobre si se cumplían nuestras necesidades para llevar nuestros juegos a Steam”* y añade que *“es el completo opuesto a la burocracia de Microsoft”*⁵¹.

No es de extrañar, entonces, que muchos juegos lleguen directamente a Steam antes que a otras plataformas, en especial los de pequeños desarrolladores, pues no se requiere un gran capital ni un complejo equipo de trabajo para poner los juegos en el servidor, quedando al alcance de una enorme audiencia a nivel mundial.

En resumidas cuentas, se puede ver que cada consola o sistema se ha decidido por una cierta estrategia de mercadotecnia enfocada a diversos grupos o preferencias. A enero del 2013, Nintendo había logrado ponerse a la cabeza en ventas con su consola, aunque ha sido criticada por su falta de juegos para audiencias más maduras o experimentadas. De ahí le sigue el Play Station 3 y muy de cerca el Xbox 360. Si bien no hay cifras exactas al respecto, los 75 millones de usuarios que Steam consiguió a finales del 2013, con un máximo concurrente simultáneo de 6 millones, son indicadores bastante claros sobre la

⁵⁰ PARKIN, S. y ALEXANDER, L. (2008): “Blow: ‘Unnecessary’ XBLA Hurdles Hurt Game Quality”, *Gamasutra*. En red; disponible en http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=19748#.UOpEdInjn74.

⁵¹ KUCHERA, B. (2012): “Steam vs. Xbox Live Arcade: Jonathan Blow explains why Microsoft is aiming at a moving target”, *The Penny Arcade Report*. Disponible en <http://www.penny-arcade.com/report/editorial-article/steam-vs.-xbox-live-arcade-jonathan-blow-explains-why-microsoft-is-aiming-a>.

dominación de este medio entre los jugadores⁵², considerando que se trata de un solo servicio de los varios que existen.

En cuanto a consolas portátiles se refiere, Nintendo tiene prácticamente dominado el mercado con el Nintendo DS, con un 70%; siendo su único rival el PlayStation Vita, la más reciente consola portátil de Sony, sucesora del PSP⁵³.

El estado actual de la industria es considerado por muchos como uno de los mejores tanto en la ganancia económica como en el lanzamiento constante de nuevos títulos, surgimiento de tecnologías innovadoras y competencia entre desarrolladores; si bien se habla de crisis en creatividad o nuevos conceptos, es innegable que los videojuegos todavía tienen un largo tramo que recorrer y sorpresas que ofrecer al mundo antes de que sean considerados como obsoletos.

⁵² “Steam alcanzó los 75 millones de usuarios activos en 2013”, *Vida Extra*. Disponible en <http://www.vidaextra.com/pc/steam-alcanzo-los-75-millones-de-usuarios-activos-en-2013>.

⁵³ En red; disponible en http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1209.pdf y Della Corte, 2011, en red; disponible en http://www.everyeye.it/p-s3/notizia/playstation-3-le-vendite-mondiali-raggiungono-i-518-milioni-di-unita_107552

CAPÍTULO II

ARTE Y PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

¿Qué es el arte? Ésta es una pregunta que el hombre se ha planteado desde tiempos inmemoriales. Tan pronto como la humanidad comenzó a ejercer sus capacidades de raciocinio y a explotar su intelecto, las primeras representaciones artísticas no se hicieron esperar. Desde las pinturas rupestres en las cuevas de Altamira o la Venus de Willendorf, la humanidad ha demostrado una capacidad nata para el arte, en mayor o menor medida, afectada, claro, por toda clase de factores como el clima, la geografía, la religión, la política y demás. Incluso estas y otras “limitantes” se convierten a la larga en características propias de la expresión de cada pueblo, que lo separan de los otros y lo identifican entre sus semejantes.

El género humano, a lo largo de la historia, de manera individual o colectiva ha producido objetos fruto de sus capacidades, pretendiendo a través de ellos reflejar, construir, o transformar lo real, lo trascendente o lo imaginado. Estos objetos que realizados a través de técnicas o procedimiento pasaron a formar parte del arte.⁵⁴

⁵⁴SUREDA, Joan *et al* (2008): *Artes y civilizaciones*, Barcelona, Lunwerg Editores, p.11.

En Occidente, en la Grecia antigua, nació el término “*tekné*”, que significa técnica, es decir, un conjunto de reglas que hay que seguir para concluir bien un trabajo. Dicho término designaba toda capacidad, técnica o procedimiento humano encaminado a producir, a partir de determinadas normas, cualquier objeto. Un sentido parecido tuvo el vocablo latino “*ars*”. Con el tiempo la derivación latina de “*ars*” se utilizó para designar a las disciplinas relacionadas con las artes de lo estético y lo emotivo; y la derivación griega “*téchne*” para aquellas que tienen que ver con las producciones intelectuales y de artículos de uso⁵⁵. En la actualidad, es difícil encontrar que ambos términos se utilicen como sinónimos.

Se puede apreciar que el concepto de arte es dinámico y subjetivo. Es imposible un acuerdo unánime entre historiadores, filósofos o artistas. Incluso hoy día sigue sujeto a profundas disputas, dado que está abierto a múltiples interpretaciones que varían según la cultura, la época, el movimiento, o la sociedad para la cual el término tiene un determinado sentido.

El vocablo “arte” tiene una extensa acepción, pudiendo designar cualquier actividad humana hecha con esmero y dedicación, o cualquier conjunto de reglas necesarias para desarrollar de forma óptima una actividad: se habla así de “arte culinario”, “artes marciales”, etc. En ese sentido, arte es sinónimo de capacidad, habilidad, talento, experiencia. Sin embargo, más comúnmente se suele considerar al arte como una actividad creadora del ser humano por medio de la cual produce una serie de objetos, las obras de arte, cuya finalidad es principalmente estética. En ese contexto, arte sería la generalización de un concepto expresado desde antaño como “bellas artes.”

De lo anterior se puede concluir que la característica fundamental del arte es que es realizado por el ser humano, generando un producto o actividad con una

⁵⁵ VÉLEZ CAICEDO, A.C. (2008): *Homo Artisticus. Una perspectiva biológico-evolutiva*, col. Divulgación Científica, Medellín, Editorial Universidad de Antioquía, p. 2.

finalidad estética mediante la cual se expresan ideas, emociones o una visión del mundo, mediante diversas técnicas y recursos.

El arte ha sido desde siempre uno de los principales medios de expresión del ser humano; así, el inicio de la actividad artística se suele ubicar en el paleolítico superior, aproximadamente 40,000 años a.C., siendo el recurso principal la piedra, sobre la que se realizaban las pinturas murales, los grabados y las incipientes esculturas. Geográficamente el arte prehistórico, en su mayoría se encuentra en el continente europeo; por lo cual, por tradición, se consideraba a Europa el lugar de origen de la actividad artística humana, aunque los descubrimientos actuales han localizado objetos artísticos prehistóricos en diferentes regiones del planeta.

El arte ha evolucionado a través del tiempo, siendo la disciplina de la historia del arte la encargada de estudiarlo; pero, al hablar de las obras de arte, no se puede dejar de lado a sus creadores. Kultermann⁵⁶ señala que Duris, soberano de Samos que vivió alrededor de los años 340 a 260 a.C., fue uno de los primeros en interesarse en ello, desarrollando un tratado sobre el tema que llega a la actualidad sólo en fragmentos aislados a través de Plinio el Viejo, un autor romano del siglo I. Duris escribió en calidad de aficionado y su objetivo era servir como mediador entre el creador y el receptor. Hay que comentar que, en su colección de biografías de artistas, el término “ars” ya había sustituido al griego “tekné”.

Ya para Platón el arte era una imitación: el artista copia lo que percibe, que a la vez es una imitación de la forma verdadera, de manera que un artista está alejado dos veces de la verdad. Por ello el filósofo decía que los artistas deberían ser expulsados del Estado y excluidos de la educación de los jóvenes, pues sus

⁵⁶ KULTERMANN, U. (1996): *Historia de la historia del arte. El camino de una ciencia*, col. Arte y Estética, Madrid, Akal, p.15.

obras son meras imitaciones de imitaciones, copias de copias.⁵⁷ Con todo y que Platón valoraba el trabajo artístico como método de educación, este interés por la verdad lo llevaba a menospreciarlo.

Heidegger, por su parte, señalaba que el arte no tenía un lugar propio: había dejado de ser algo vivo, capaz de decir alguna cosa socialmente relevante, y sólo era “cosa del pasado”, es decir, parte del “patrimonio histórico-cultural” en el sentido de que “*no dejará nunca de elevarse y consumarse, pero su forma ha cesado de ser la exigencia suprema del espíritu*”.⁵⁸ Así, se ve cómo, desde mediados del siglo XX, se consideraba que el arte ya estaba “muerto”, mientras que antes de Cristo se consideraba que no era más que una burda imitación de la realidad, un engaño.

Afortunadamente, no todos los pensadores y estudiosos de la actividad humana comparten una visión tan pesimista sobre el tema, como demuestran las descripciones de ciertas corrientes alemanas:

Para la corriente alemana del *Sturm und Drang*, triunfó la idea de un arte que surge espontáneamente del individuo, como “*la encarnación material de un significado espiritual*”, desarrollando la noción de genio –el arte es la expresión de las emociones del artista–, que comienza a ser mitificado, según lo señalado por Beardsley y Hospers en su obra *Estética. Historia y fundamentos*.⁵⁹

El paso de la vida o historia de los artistas a la historia del arte general lo dio Johan Joachim Winckelmann con su obra *Historia del arte de la antigüedad*,

⁵⁷ GOÑI ZUBIETA, C. (2002): *Historia de la filosofía I. Filosofía antigua*, col. Albatros, serie Manuales de Filosofía, Madrid, Palabra, p.153.

⁵⁸ CHÁVEZ BÁEZ, R. (2010): “Muerte del arte y técnica: Consideraciones estéticas a propósito de Heidegger”, en CASTRO MERRIFIELD, F., coord.: *Comunicación, tecnología y subjetividad*, México, Universidad Iberoamericana, p. 49.

⁵⁹ ANRUBIA APARICI, E. (2005): “Capítulo 7. El bodegón humano. Un enfoque estético de la antropología del dolor y la enfermedad”, en CAYUELA, A., ed.: *Vulnerables. Pensar la fragilidad humana*, Madrid, Encuentro, p. 154.

publicada en Dresde en 1764. El texto⁶⁰, si bien se trata de una encendida exaltación del arte griego, es relevante porque el autor reconoce la influencia de circunstancias ambientales, como el clima y los materiales disponibles, en la evolución de las producciones artísticas.

Alrededor de 1800, la influencia de Winckelmann y las transformaciones del pensamiento, debidas en gran parte a la Revolución francesa, permitieron que el discurso histórico del arte fuese abordado ya no por artistas o poetas sino por los filósofos. Entre éstos sobresalió Hegel, quien hizo que el arte superase la subjetividad individual del artista y se convirtiese en el medio privilegiado de la manifestación de lo real, un arte cuyo descubrimiento y estudio no implica tanto el hecho de volver a crear arte, sino de “*conocer científicamente lo que es arte*”,⁶¹ consideración fundamental para la historia del arte como disciplina científica. Esta pretensión, de disciplina científica recorrió todo el siglo XIX y la mitad del XX sin llegar a consolidar sus metodologías de análisis e interpretación. Como consecuencia, en las últimas décadas del siglo XX la historia del arte entró en una profunda crisis, pasando a ser un instrumento intelectual puesto al servicio de la ideología dominante y del mercado del arte.

La superación de esta crisis ha exigido una profunda reflexión sobre los métodos y fines de la disciplina, cuyo planteamiento de una historia del arte de carácter global supera las fronteras impuestas por el pensamiento occidental, los principios metodológicos, la geografía, la cronología y aquello que las diversas civilizaciones han considerado arte.⁶²

⁶⁰ HEREU, P. *et al* (1999): *Textos de arquitectura de la modernidad*, 2ª ed., Hondarribia, Nerea, p.112.

⁶¹ HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, D. (2002): *La ironía estética. Estética y arte moderno*, Biblioteca del Arte no. 24, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, p.179.

⁶² SUREDA, J. *et al*, *op. cit.*, nota 36, p.13.

Arthur Schopenhauer dedicó el tercer libro de *El mundo como voluntad y representación* a la teoría del arte: lo define como una vía para escapar del estado de infelicidad propio del hombre. Identificó la creación artística, como la forma más profunda de conocimiento⁶³.

Como se aprecia, el concepto de arte trasciende el tiempo, la ubicación geográfica e incluso la corriente de pensamiento; no hay nada establecido por completo ni idea que dure mucho tiempo. Se trata de una actividad, una capacidad que está en constante transformación; se adapta a cada una de las exigencias humanas y transmite mensajes y contenidos tan versátiles como el mismo pensamiento.

Sin embargo, un punto en el que la mayoría de los autores logran entrar en acuerdo es en lo que se refiere a las funciones del arte, esto es, los roles y propósitos para los cuales ha servido el arte en el desarrollo del hombre a través de la historia. Podría decirse que, dejando de lado el aspecto de su definición o morfología, se enfoca más bien en los resultados y finalidades que pretende.

Por ejemplo, una de sus funciones más claras es la relacionada con la emoción estética, sirviendo como un vehículo de la expresión de necesidades y sensibilidades, mientras que la función mágica fue marcadamente apreciable en las primeras manifestaciones artísticas o, mejor dicho, en su uso en rituales y ceremonias de diversa índole, como funerales, cacerías, guerras, etc. Las pinturas rupestres y las decoraciones en vasijas encontradas en tumbas milenarias muestran el importante uso que se le daba al arte en estas circunstancias.

⁶³ BEARDSLEY, M.C. y HOSPERS, J. (1997): *Estética. Historia y fundamentos*, Madrid, Cátedra, 1990, p.68

Con el paso del tiempo han surgido nuevas funciones que han cobrado o disminuido importancia con base en el paso del tiempo y de los propios sistemas socioeconómicos en los cuáles se presentan.

Funciones como la didáctica, la persuasiva y la ideológica son aprovechadas desde los principios de la historia hasta la actualidad como una manera de establecer y asegurar los cimientos y el poder de un Estado, una religión, una ideología o un sistema político. El Imperio Romano, los reinos europeos del medievo, el régimen nacionalsocialista en Alemania y las más modernas democracias han hecho uso del arte como un medio para mantener su dominio sobre la población.

Paradójicamente, ha sido a través del arte que muchos movimientos de sublevación, cambio y revolución se han abierto paso a través de la historia y dan lugar a verdaderos iconos que perduran por mucho tiempo, como *La Libertad guiando al pueblo* de Delacroix, el estandarte de la Virgen de Guadalupe de Hidalgo, los carteles y murales del partido comunista durante la Revolución Rusa de 1917 o el estilizado retrato del “Ché” Guevara, entre otros. Todas estas son imágenes enarboladas en diferentes contextos; pero que son, finalmente, expresiones artísticas que han servido para expresar una ideología o representar las aspiraciones y necesidades de una cierta clase social.

Así, se ve que el arte se ha convertido en un medio, en una herramienta y en un producto que ha llegado a trascender a la humanidad en cuanto a su alcance se refiere, si bien es necesaria la existencia del hombre para que el arte pueda existir; este último, una vez creado, se mantiene constante a través del tiempo, reflejo de la sociedad y el momento en el que fue concebido, testigo silencioso del propio desarrollo humano. Cada generación, cada grupo social o etnia ha marcado su paso por este mundo mediante su legado cultural, con las expresiones artísticas que se han vuelto características de su propia identidad.

Hablar de la historia humana es, por ende, tocar la misma historia del arte, su evolución, sus cambios, sus episodios de auge e incluso sus momentos de crisis: el arte es simplemente la actividad más propia, más intrínseca de la labor mental y emocional humana.

Mientras el hombre habite sobre la faz de la tierra y ejerza la libertad y creatividad propias de su especie, el arte será un constructo trascendente y estable en su propia existencia.

CAPÍTULO III

LA RELACIÓN ARTE-VIDEOJUEGOS

3.1. LOS VALORES ARTÍSTICOS DEL VIDEOJUEGO

A primera vista, se pueden identificar diversas similitudes entre el arte y el videojuego: ambos se han ido generando en ciertas zonas de tiempo y espacio que son percibidas de diversas maneras en la vida diaria. El arte, por ejemplo, al igual que los videojuegos, se encuentra por un lado, gobernado por una serie de reglas o cánones; y, por el otro, exhibe amplias nociones de libertad.

Muchas teorías apuntan a que el arte como tal nació como un juego realizado por los hombres prehistóricos posiblemente mientras se refugiaban en las cavernas, cuando la escritura todavía era desconocida y las historias eran plasmadas a manera de dibujos en las paredes de roca. En la actualidad conserva esta característica de juego, dada su naturaleza abierta y de experimentación, donde todo es válido mientras se tenga una justificación emocional o ideológica para la obra.

Esto último genera que autores como Sutton-Smith critiquen la idealista fusión de arte y juego. Él reflexiona sobre el ideal romántico de la infancia como un

reino de creatividad y libertad, donde lo más importante es la originalidad, autonomía y libre acción; Sin embargo, el juego, desde su expresión más simple o primitiva, está cargado de reglas⁶⁴. Romper las reglas es destruir el mundo del juego, acabar con un "contrato" que se establece al momento de ser partícipe en él. Desde juegos clásicos como el escondite hasta los más recientes productos electrónicos de entretenimiento, el usuario debe adaptarse y seguir reglas que garantizan el correcto desempeño del juego como producto. Específicamente, Sutton-Smith⁶⁵ critica los videojuegos, calificándolos como “*el colmo del juego solitario*” porque, en vez de existir entre los individuos una cooperación o una competencia que los aliente, la única estrategia lúdica consiste en tratar de derrotar por sí solos a una máquina.

Las obras de arte aparecen cuando son percibidas como diferentes a los objetos que las personas se encuentran en la vida diaria, en un proceso que, definitivamente, está también cargado de reglas. Así, un objeto cualquiera puede llegar a convertirse, con el paso del tiempo y cumpliendo con ciertas pautas marcadas por su contexto actual, en una verdadera obra de arte, digna de un museo. Ya a mediados de los setentas, el historiador del arte Juan Antonio Ramírez⁶⁶ hablaba de las transformaciones y cambios que ocurren en la labor artística y cómo muchos elementos o campos que en la modernidad no son o eran considerados arte poco a poco se van integrando a la definición de arte moderno:

“Puesto que, ni la universalidad y eternidad del valor artístico, son aceptadas ya por ningún analista riguroso, no pueden tacharse de disparatadas algunas de nuestras (reivindicaciones). La asimilación de los medios icónicos al campo de la historia del arte es una operación que se realiza siguiendo parecidos procesos a los que condujeron a la valoración y el estudio del arte negro. En una caracterización inicial, la historia del arte puede aparecer, en efecto, como un campo cada vez más extenso: con el paso del tiempo el objeto de estudio ha ido incluyendo nuevas regiones y períodos... La ampliación de la noción de arte a productos ‘no artísticos’ permitirá que la verdadera historia del arte moderno nazca

⁶⁴ SUTTON-SMITH, B. (1997): *La ambigüedad del juego*, Cambridge, Harvard University Press, p. 42.

⁶⁵ MOYLES, J.R. (1999): *El juego en la educación infantil y primaria*, 2ª ed., Madrid, Ministerio de Educación y Cultura / Morata, p.83.

⁶⁶ RAMÍREZ, J.A. (1976): *Medios de masas e historia del arte*, Madrid, Cátedra, p. 275.

de un estudio profundo de las técnicas y de una amplia descripción de los grupos humanos que participan de la producción e interpretación de todos los objetos estéticos, incluidos los utilitarios”.

Museos y exhibiciones a lo largo y ancho de todo el mundo exhiben objetos y artilugios que, en el momento de su creación, no eran más que simples enseres o herramientas para sus creadores, o incluso menos que eso. Sin embargo, han cruzado la línea de "baratija" a "obra de arte", lo cual demuestra que, si se logra traspasar este límite, prácticamente cualquier elemento de la vida diaria (algunos, claro, más fácilmente que otros) puede llegar a considerarse obra de arte; y los videojuegos están incluidos en esta posible transformación.

Como ya se mencionó, el arte es algo muy difícil de definir; pero, además, las percepciones y reglas sobre el mismo están en constante cambio. Es decir, si por un lado se tiene la situación de que los videojuegos se han ido transformando en producciones cada vez más elaboradas y cargadas de contenidos altamente significativos, por otro lado está la constante transformación a las cuales se somete la labor, expresión y apreciación artística. Es decir, los conceptos que se conocen de arte están en constante cambio, de manera más o menos drástica, pero permanente.

Si bien podría ser arriesgado darle validez al videojuego como arte *per se*, es innegable que en estos últimos tiempos se ha convertido en un interesante vehículo para la difusión del arte.

En primera instancia, se debe mencionar todo lo relativo al trabajo para la realización de un videojuego: dibujo, pintura, escultura, música, literatura... Todas estas expresiones humanas se juntan para dar como resultado un producto que puede ser disfrutado de manera similar al teatro o al cine, por ejemplo. No se puede negar que estos elementos que conforman el videojuego son arte por sí mismos, de manera que ya, en esencia, los videojuegos lo podrían ser también.

Obviamente, es la combinación de elementos en acción con otros aspectos como la interactividad lo que genera las disputas sobre el videojuego como medio artístico, que serán tocadas más adelante. Pero no deja de ser importante que el videojuego es más que una demostración humana de la cultura, que muchos críticos equiparan al valor de una artesanía o de del *"kitsch"*; se trata de una expresión que tiene sus bases en la labor humana de transmitir un sentimiento, de compartir una emoción, una de las principales y más sencillas razones por las cuales el arte es arte.

En segundo lugar, está el más importante aspecto: los contenidos. Además de los elementos artísticos que componen al videojuego como un proyecto multimedia, se encuentran obviamente la ideología, valores e incluso códigos morales que se desean transmitir en el título.

Aquí es donde radica la mayor parte del valor intrínseco del videojuego como obra artística o como posible vehículo para la actividad humana. Al igual que las obras más tradicionales, en donde la forma es sólo una parte de toda la composición, es en esta capacidad de transmitir contenidos, originales o ya planteados con anterioridad donde radica el valor del videojuego como un medio de expresión. Al combinar el mensaje a transmitir con la capacidad propia del videojuego para mantener interesado al usuario en un viaje interactivo que se desarrolla a su ritmo, se convierte en una herramienta perfecta para la manifestación y transmisión de toda clase de conocimientos.

Los videojuegos han demostrado, en campos como el de la educación, ser una perfecta herramienta para la transferencia a conciencia de mensajes que se queden grabados por mucho tiempo en la mente de los jugadores. Sin embargo, se debe recordar que, a diferencia de la educación o pedagogía, el propósito del arte no es enseñar, sino realizar declaraciones complejas que vaya de acuerdo a las temáticas tocadas por el juego.

Los cambios acelerados que impone la “Sociedad de la Información” en el ámbito productivo y comunicacional manifiestan una reestructuración en la transmisión de conocimientos, comunicación a distancia y uso de información en nuevos medios. Las nuevas ramas en la industria cultural, las tecnologías informáticas e incluso comunicacionales, redefinen radicalmente la comunicación misma y la manera en que esta información es compartida o transmitida.

Se llega a la conclusión, entonces, de que el videojuego tiene todo el potencial para convertirse en un obra artística; y de que actualmente ya funge como un vehículo de la expresión artística, en mayor o menor medida. Podría decirse que esta función del videojuego está todavía en proceso de ser explotada al máximo, pues hasta el momento se había hecho más hincapié en sus funciones lúdicas y de entretenimiento.

Definitivamente se trata de un camino largo el que se debe seguir para lograr su aceptación como un medio formal, mucho más largo y difícil todavía en cuanto se refiere a su consideración como obra artística, pero los cambios que han ocurrido en estos últimos años, con la aparición del juego independiente y del involucramiento de artistas tradicionales en producciones multimedia, garantiza que esta es la dirección correcta a seguir para garantizar la dignificación del medio en un mundo donde la tecnología es una parte cada vez más integral de la vida de las personas y el arte sigue siendo tan importante como lo fuera en sus inicios, en las cuevas de los tiempos prehistóricos.

3.2 PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA: REPRODUCIBILIDAD, INTERACTIVIDAD, INAMOVILIDAD Y TRASCENDENCIA.

Una de las principales características del arte en esta época es la reproducibilidad, es decir, que una obra puede ser repetida o imitada un número infinito de veces, en prácticamente cualquier medio o bajo cualquier sistema. La *Gioconda* de Da Vinci aparece en camisetas, tazas, cojines, impresiones baratas, joyería y otros tantos elementos de la vida diaria. Se pueden plantear entonces, diferentes interrogantes al respecto ¿Restan acaso, estas burdas reproducciones, el valor original de la obra? ¿Los años en su realización, las historias que la rodean y la labor artística del mismo Da Vinci son acaso desprestigiadas por todo esto? Tazas y camisetas aparte, *Gioconda* o *Mona Lisa* sólo hay una y las filas en el museo del Louvre para verla por unos instantes a varios metros de distancia, siguen siendo tan largas como hace cincuenta años. Walter Benjamin dijo que “*la época de su reproducibilidad técnica desligó al arte de su fundamento cultural*”⁶⁷; pero, en virtud de las reflexiones anteriores, ¿la reproducibilidad resta valor al arte? Definitivamente no. Si no lo hace con la *Gioconda*, tampoco lo hará con el *Pensador* de Rodin, los cuadros de Van Gogh o las películas de Buñuel.

Se trata simplemente de una consecuencia del mundo globalizado, donde la información está en constante movimiento y en todas direcciones. Durante los primeros años de su aparición en la historia humana, la fotografía y el cine no eran considerados arte, sino simplemente adelantos tecnológicos con aplicaciones prácticas. Probablemente se podría decir lo mismo de muchas obras pictóricas o plásticas que, en su momento, no eran sino una representación de la realidad en que vivían sin afanes connotativos, o incluso utensilios para la vida diaria.

Especialmente en el caso del cine, se tiene un claro ejemplo de cómo el arte es producido con una certera intención de masificación, pues se busca que la obra sea conocida y reproducida el mayor número posible de veces. El cartel, igualmente, es una expresión artística cuyo impacto y efectividad se basa no sólo

⁶⁷ JIMÉNEZ, J. (2001): “Presente y futuro del arte”, en MOLINUEVO, J.L., ed.: *A qué llamamos arte. El criterio estético*, serie Metamorfosis, no. 3, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, p. 38.

en su dimensión estética, sino en la capacidad de ser reproducido numerosas veces, creciendo su alcance y asegurando su inserción en la mente de las personas. Obviamente, la obra como tal sigue siendo una, ya sea el filme o la imagen; pero en su masificación y reproducción constante es en donde radica su validez para este tipo de expresiones: es necesario para su supervivencia que sean repetidas, e incluso copiadas y referenciadas; sólo así llegan a ser conocidas y disfrutadas por el público.

Sucede algo parecido con los videojuegos: un título se reproduce cientos de miles, incluso millones de veces; y se distribuye en numerosos medios, generando un alcance que muchos artistas tradicionales desearían con fervor. Se comercializan cantidades exageradas de copias, que muchas veces terminan vendiéndose a un menor precio del que se estableció originalmente; pero, finalmente, lo mismo sucede con el cine. Después de que las películas son exhibidas en salas, son respaldadas en medios físicos o digitales, los cuales muchas veces pueden ser encontrados en lugares tan "vulgares" como tiendas de autoservicio, a precios relativamente bajos. Una obra cinematográfica considerada como un parte aguas en su género, o el máximo legado artístico de un director, cuesta tanto o menos que una hamburguesa en cualquier franquicia de comida rápida.

Se puede ver que, de todas las artes existentes, es el cine la expresión con la que el videojuego tiene un mayor parecido en términos de reproducibilidad y permanencia en la mente del espectador. Después de todo, los videojuegos son una experiencia audiovisual que carga con un mensaje y que, además, es producida con el objetivo de ser copiada y reproducida una y otra vez, en diversos formatos y maneras para deleite del público objetivo.

Sin embargo, es aquí donde aparecen dos problemáticas serias: la reproducibilidad y la interactividad.

3.1.1 La reproducibilidad

Por reproducibilidad limitada se entiende el hecho de que un videojuego requiere de un medio para poder disfrutarse, esto es, la consola. Como ya se mencionó, la consola no es sino una pequeña computadora con capacidad de procesamiento limitada que emite una señal de video para ser proyectada en una pantalla (de computadora o de un televisor convencional) y proyectar, a su vez, el propio videojuego.

A través de la corta vida de los videojuegos, desde su concepción hasta sus más recientes generaciones, se han creado, producido y comercializado poco más de 140 consolas de juego. Si bien muchas de ellas se diferenciaban en muy pocos aspectos entre sus "compañeras" de generación, pues tenían retrocompatibilidad o acceso a títulos anteriores, sigue siendo un número formidable para una industria tan joven, lo que implica, además, un gran número de formatos en los cuales los videojuegos se han producido para provecho del consumidor promedio.

Desde los tradicionales cartuchos del ATARI 2600 hasta los discos ópticos del PlayStation y la memoria virtual de Steam, esta gran variedad de formatos y versiones en las cuales se pueden encontrar los diversos títulos se ha convertido en un verdadero obstáculo para garantizar su reproducibilidad y, por tanto, su conservación para que en un futuro puedan volver a ser disfrutados.

Con cada cambio en los medios de almacenamiento, generalmente ocasionados por su obsolescencia, aparece un peligro latente de que se pierdan los títulos de una cierta generación, si no se hace lo posible por salvaguardar la integridad de estas propiedades informáticas.

Éste es un problema hasta cierto punto nulo en el cine, dado que muchos de los filmes que han marcado pautas en cuanto a su legado artístico son

considerados joyas de la industria o son duplicados sin ninguna dificultad a los más recientes formatos, además de que en este medio se cuenta con la ventaja de que sus obras más antiguas (principios del siglo XX) han pasado a ser del dominio público, por lo que prácticamente cualquiera puede realizar un respaldo en el medio de su preferencia de la obra en cuestión.

En casos más modernos, los estudios cuidan con especial atención cada uno de los filmes que producen y ellos mismos se encargan de actualizar su formato a las exigencias y necesidades que la sociedad y la tecnología imponen. Tecnologías como cámaras presurizadas y restauración digital son de lo más común en los grandes estudios cinematográficos del mundo.

La mayor problemática con los videojuegos es que, en primera instancia, pareciera que la retroactividad y el acceso a un cierto título se ve limitado por el tiempo de vida de la consola misma. Sería muy difícil que los jóvenes videojugadores actuales pudieran tener acceso a *Pong*, que fue lanzado hace ya 40 años, dado que la disponibilidad de la consola original, así como de sus cartuchos está más que limitada ahora. Lo mismo ha sucedido con cada consola después de que cumple con sus expectativas de vida útil: al ser reemplazadas e introducidos nuevos formatos de almacenamiento, el acceso a los juegos anteriores se vuelve cada vez más complicado, sobre todo cuando una consola sale del mercado y sólo puede ser adquirida por segunda mano, muchas veces en condiciones no tan óptimas. Es todavía más difícil conseguir títulos específicos para estos sistemas.

Aquí es donde entra en juego la importancia de conservar estas obras para poder ubicarlas al nivel del cine, por ejemplo. Si se permite que se pierdan, sin que exista ningún respaldo o testimonio jugable de las mismas, sería tanto como si nunca hubiesen existido. Irónicamente, la respuesta parece estar al alcance de

prácticamente cualquier persona, e incluso lleva un par de décadas circulando en el medio.

Un emulador es un software o hardware cuya principal función es la de ejecutar programas (videojuegos incluidos) en una plataforma diferente para la cual fueron escritos o diseñados originalmente⁶⁸. Así, un título que fue lanzado al mercado hace 15 años para X consola, y que actualmente sería muy difícil conseguir en ciertas circunstancias, se puede volver a jugar fácilmente mediante una computadora común y corriente, instalando el software apropiado, con el fin de revivir una experiencia tan cercana al original como fuera posible.

Esto implica una digitalización absoluta tanto de hardware como de software, por lo cual se eliminan problemas como los formatos de almacenamiento o el estado de los mismos; ya no es necesario un cartucho, tarjeta o disco: todo se encuentra convertido en información 100% digital que no requiere de medios externos para reproducirse⁶⁹.

Este intento por preservar la memoria digital cobra especial importancia en el año 2004, cuando se funda Game Preservation Special Interest Group, (GPSIG) un proyecto desarrollado por International Game Developers Association, agrupación sin fines de lucro que tiene como objetivo crear y organizar eventos y encuentros entre las personas dedicadas al ámbito del videojuego. La página <http://www.igda.org/preservation/> ofrece mayor información al respecto.

El GPSIG tiene como objetivo desarrollar conciencia entre el público, los desarrolladores y los publicistas sobre la importancia de conservar las obras digitales, donde la emulación es tal vez un 70% de la importancia del proyecto. A

⁶⁸ "Emulador", *Wikipedia*. Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Emulador>.

⁶⁹ PINCHBECK, D. *et al* (2009): "Emulation as a strategy for the preservation of games: the KEEP Project", *EPrints*. Disponible en <http://eprints.port.ac.uk/2714/1/09287.31196.pdf>.

través de ésta se garantiza que un cierto título, o incluso una consola con su colección completa de juegos, pueda ser reproducida en prácticamente cualquier medio electrónico (sea una computadora común o una consola casera en un futuro no muy lejano) para deleite del jugador, incluso 20 o 30 años después de que el juego termine su vida comercial.

Parece lógico que sea la propia tecnología la que salvaguarde las producciones características de la misma, pues así como sería inútil conservar una película mediante fotografías o grabaciones de audio aisladas, un videojuego debe ser conservado por entero. De hecho, el plan de la GPSIG tiene ambiciones aún mayores que el medio digital. De acuerdo con su manifiesto *Before it's too late* (traducible como "Antes de que sea demasiado tarde"), el software es tan sólo una parte de los elementos que deberían quedar archivados, sino una parte minoritaria⁷⁰.

GPSIG presenta una lista "necesariamente incompleta" de materiales que serían de utilidad para historiadores, escritores, investigadores y compañías, así como jugadores y fanáticos del medio:

- Documentos de diseño de todo tipo
- Correspondencia relacionada con el desarrollo
- Trabajo artístico como conceptos, *storyboards*⁷¹ y *sketches*⁷².
- Banda sonora del juego, música inspirada en el mismo.
- Diversas versiones del juego, como prototipos, parches, secuelas y modificaciones.
- Código fuente del juego, herramientas, elementos, archivos binarios.
- Grabaciones, repeticiones y demás grabaciones del juego en video.

⁷⁰ LOWOOD, H., *et al* (2009): "Before it's too late: preserving games across the industry/academia divide", *DiGRA 2009 - Breaking New Ground: Innovation in Games, Play. Practice and Theory*, Londres, Brunel University.

⁷¹ *Storyboard*: Conjunto de imágenes que sirve para previsualizar la historia.

⁷² *Sketches*: Escenas breves.

- Mapas (3d, gráficos, geometría) relacionados con el desarrollo del juego, como sombras, influencias, texturas, etc.
- Publicaciones y documentación del desarrollador o publicista, como esquemas, planos, presupuestos, estudios de mercado, documentos legales, estructura de la compañía, equipos y responsabilidades, etc.
- Fotografías de la compañía, de la gente o de los eventos, tanto internos como externo.
- Material de mercadeo y publicidad, especialmente piezas usadas para propósitos únicos o de una sola vez.
- Documentos de prensa.
- *Demos*⁷³.
- Ensayos, documentos de investigación producidos por académicos para los desarrolladores.
- Materiales de referencia, como escritos, películas, arte, esculturas, hechos históricos que hayan inspirado el juego.
- Presentaciones de conferencias y reuniones.
- Artículos, portadas, demás referencias obtenidas en revistas, periódicos y otros medios periodísticos.

Aunque la lista anterior se presenta como altamente ambiciosa, se trata de una tarea que no pretende ser realizada por una sola persona o archivero con iniciativa propia, sino por un equipo bien integrado que cuente con todo el respaldo por parte de la industria del videojuego.

Desafortunadamente, es con la industria misma donde entran en juego una serie de factores y dificultades que crean una barrera muy importante en la realización de este proyecto.

⁷³ *Demos*: Juegos de demostración. Usualmente una versión condensada o incompleta del juego, distribuida de manera gratuita para fines promocionales.

En primer lugar está el asunto de los derechos de autor y las licencias, (el llamado "*copyright*" en inglés), así como otras cuestiones legales que impiden que cualquier esfuerzo serio pueda llevarse a cabo sin el peligro de una acción legal contra los archivistas. Sin el respaldo de las compañías y un verdadero compromiso por salvaguardar los bienes digitales, sin amenazar a quienes realicen esta tarea, incluso el simple hecho de crear un respaldo o copia de un material digital se vuelve problemático debido a la cantidad de seguros, limitaciones y demás candados que la industria aplica a sus productos para evitar la piratería o la copia ilegal. Igualmente, la emulación de software y hardware de la plataforma utilizada puede entrar en conflicto con las leyes de derecho de autor, un tema ampliamente regulado y vigilado en los principales países donde son producidos los juegos, como Estados Unidos, la Unión Europea y Japón. Se requiere, entonces, de flexibilidad y apertura por parte de las compañías que ostentan los derechos de estas obras para garantizar que sean propiamente conservadas.

Por otro lado se encuentran las ya establecidas barreras tecnológicas. Cada vez que una consola crea un nuevo sistema de almacenamiento o un juego de computadora implementa un nuevo sistema de protección anti-copia, no hacen sino complicar la misión de respaldar todos estos materiales a futuro.

Si bien no se trata de coartar la libertad de las compañías para proteger su propiedad intelectual, sí se requiere una cierta estandarización del medio o, por lo menos, que sus contenidos puedan ser reproducidos en más de un formato.

Un caso práctico es el de Nintendo con su consola Gamecube: aunque la empresa introdujo el uso de mini DVD's para comercializar los títulos de su consola, éstos podían ser reproducidos en prácticamente cualquier otro medio con un lector de DVD, además de ser compatibles con el Wii, el sistema sucesor al Gamecube. No sucede lo mismo con los juegos de Nintendo 64, los cuales sólo

pueden ser leídos por esta consola en específico. Aunque la comunidad dedicada a la emulación ya ha logrado grandes avances en respaldar estos juegos y hacerlos reproducibles en casi cualquier computadora, estos trabajos caen en un área de dudosa validez legal, dado que al poder ser copiados y reproducidos en casi cualquier computadora personal, se le pueden hacer cientos de copias y distribuirlos por cualquier medio, obviamente privando de cualquier clase de ingreso al desarrollador original del software.

Igualmente sucede con los juegos a los que se accede mediante exploradores de internet u otros medios parecidos, como los llamados “multijugadores masivos en línea” (MMO, por sus siglas en inglés), que requieren de un servidor base en el cual el mundo del juego pueda seguir en pie, incluso si llegara a cerrarse. Muchos archivistas y expertos en el ámbito digital trabajan para desarrollar maneras de preservar esta clase de títulos; pero la gran mayoría de estos esfuerzos de preservación tendrán que ser respaldados finalmente por las compañías mismas, dado que son las poseedoras de los archivos originales y de los derechos sobre la propiedad intelectual.

Como muchas firmas dudan en poner su información y trabajo en manos de desconocidos, la GPSIG también alienta a las compañías dentro de la industria para crear sus propios archivos y respaldos siguiendo los estándares ya mencionados. Esto pues además de que generan un registro de toda la actividad detrás del juego, es innegable que esta clase de proyectos beneficiarían en mucho a la empresa, ya sea para llevar un registro bien logrado de los juegos que publican, o preparar un título para su posible relanzamiento bajo otro sistema o medio.

Definitivamente, se debe lograr un acuerdo entre los archivistas y las compañías desarrolladoras de juegos para que esta clase de registros puedan ser realizados con facilidad y recabando la mayor cantidad de contenido que sea

posible. Sólo con un trabajo en conjunto bien organizado, se podrá llevar a cabo esta preservación del medio que beneficia no sólo al jugador o a la empresa, sino a cualquier persona que busque sumergirse en este aspecto de la historia del presente siglo.

3.1.2 La interactividad

La interactividad es definida como la capacidad de recibir una retroalimentación constante en el proceso comunicativo. En el caso de la interactividad entre humanos y artefactos, el académico experto en nuevos medios Vincent Maher la define como *“la relación constituida por una interfaz simbólica entre su funcionalidad referencial y objetiva y el sujeto”*⁷⁴.

La interactividad es un factor de alta importancia en los videojuegos; podría decirse incluso que es su principal diferencia con medios como el cine u otras artes digitales y tradicionales. Es también uno de los mayores obstáculos al momento de analizar el impacto y la atención que generan en el público bajo la percepción de obra artística, debido a las diversas variables que genera, en muchos casos difíciles de medir o de precisar con exactitud.

En primer lugar, la interactividad por sí misma, la que ocurre entre el jugador y el juego, es muy diferente a la que se da con una película o alguna obra pictórica. El videojuego requiere de una constante interacción que va más allá de la apreciación; es prácticamente obligatorio seguir una serie de procesos o pasos que ponen a prueba la capacidad cognitiva, de reflejos, destreza y memoria del jugador. Si éste se decide por desviarse de la temática o reglas del juego, es obvio

⁷⁴ MAHER, V. (2011): *Media in Transition: Towards a definition of interactivity suitable for Critical Theory*, Oxford, Oxford University Press.

que el resultado o información que reciba será incompleta o muy diferente a la retroalimentación que obtendrá una persona que juegue el título a conciencia.

En el cine aparecen diversas distracciones y otros elementos que pueden alterar la experiencia del usuario; por ejemplo, cuando el espectador se pierde cierta escena de una película o no está enterado de algunas de las ideas que se manejan en la temática, tendrá una experiencia y, por tanto, una opinión diferente a las de aquellas personas que hayan visto la película por completo y entiendan todas sus connotaciones. En el caso de los videojuegos, estos rasgos se vuelven aún más subjetivos, pues realmente requieren esfuerzo, atención y dedicación mayores a los exigidos por una simple muestra audiovisual si se quiere disfrutar de la experiencia por completo, además de una verdadera inversión de tiempo que ninguna otro producto audiovisual exige generalmente.

Un caso reciente de juegos donde la retroalimentación obtenida varía ampliamente según cómo se juegue es en el título *The Binding of Isaac*, desarrollado de manera independiente por Edmund McMillen, uno de los integrantes del reconocido "Team Meat."

El juego utiliza gráficos sencillos para presentar su historia: una libre adaptación del pasaje bíblico del sacrificio de Isaac a manos de su padre Abraham, adaptada a un contexto más moderno. En la historia del título, Isaac es un pequeño que vive con su madre, una cristiana fanática que un día recibe instrucciones de su dios para sacrificar a su hijo, quien escapa al sótano de su casa, un lugar lleno de seres que parecen surgidos de una de las narraciones de Dante sobre el infierno.

El juego puede ser "terminado" en menos de quince minutos, por lo menos por primera vez. Pero la realidad es que el juego tiene, a la fecha, trece finales diferentes, además de cientos de objetos, enemigos y secretos que sólo pueden

ser encontrados tras jugar el título múltiples veces y bajo diferentes requerimientos o circunstancias muchos de ellos verdaderos retos hasta para los jugadores más experimentados.

Así, mientras algunos jugadores han dedicado menos de treinta minutos de juego al título, a través de las estadísticas en línea se descubre que hay quienes han invertido hasta cincuenta o más horas de su tiempo, muchos de ellos empeñados en encontrar cada secreto dentro del mismo. Actualmente el juego ha vendido millones de copias a nivel mundial y ha generado una expansión e incluso una versión remasterizada del mismo, considerada por su creador como la versión definitiva del mismo.

Definitivamente, la experiencia de este último público será muy diferente a la de aquellos que se limitaron a terminar el juego una sola vez, por lo que aparece una problemática sobre la diversidad de experiencias en el medio. Cualquier obra puede generar diversas reacciones y sentimientos en diferentes personas; empero, en estos casos se asume que todos ellos se han sometido a la apreciación de un mismo elemento, donde el único factor diferencial es el trasfondo propio de cada individuo.

Si bien se trata de una seria limitante, se debe recordar que las obras artísticas más convencionales han ganado este estatus no por una parte o extracto de las mismas, sino por el todo. Una obra de arte es una estructura holística donde cada elemento es parte integral, significativa y representativa de la obra; si se le separa o extrae de la misma, puede seguir representando o evocando a la obra original, pero se tratará de una composición incompleta.

De la misma manera que no se puede apreciar una pintura observando tan sólo una parte de la misma, u opinar sobre una película después de haber visto

únicamente sus avances o un par de escenas, el videojuego requiere de manera obligatoria una amplia inmersión por parte del usuario.

Si realmente se desea hacer un estudio o análisis de un título en específico bajo la mirada artística, se requiere invertir el tiempo suficiente para superar la etapa de simple esparcimiento y pasar a la visión más crítica.

Es entonces donde ocurre el cisma entre los jugadores casuales o primerizos y el público que encuentra un verdadero valor artístico dentro del videojuego: el tiempo, la capacidad de apreciación y la disponibilidad para sumergirse en la obra son factores que se deberían encontrar no sólo en aquellos que buscan realizar una correcta apreciación del videojuego, sino en todo crítico del arte en general.

Queda, entonces, hondamente marcada la importancia de la inmersión y la interactividad en el videojuego como obra artística, transformándose así de lo que en su momento fuera una limitante a uno de los factores más importantes que lo diferencia de otras expresiones artísticas.

El diseñador independiente Edmund McMillen se refiere precisamente a esta característica al identificar al videojuego como arte. McMillen dice que, si bien el hecho de que el videojuego englobe diversas expresiones (video, música e ilustración, entre otros) en un solo producto es importante, su aspecto más especial como una nueva forma de arte es la habilidad para interactuar con el jugador y mantener conversaciones con este que estimulen su mente. Es como una experiencia de aprendizaje participativa donde no se controla lo que hacen los jugadores, sino que se les plantea algo parecido al inicio de una conversación, que ellos son libres de llevar a donde quieran⁷⁵.

⁷⁵ "Edmund McMillen Interview", partes 1 a 5, *Gamezebo*. Disponible en <http://www.gamezebo.com/tag/edmund-mcmillen-interviews>.

Otro punto interesante a tratar, y que entra dentro del área de la interactividad, es cómo ésta se ve limitada al definir los papeles de jugadores y espectadores.

Si bien los juegos más populares o que buscan alcanzar a la mayor audiencia posible tienen modos multijugador, una gran mayoría de los títulos más exitosos o de alto contenido artístico permiten únicamente a un solo jugador disfrutar de la experiencia de juego en un momento definido. Ya sea por limitaciones técnicas o por diseño del título mismo, se trata de juegos donde solamente una persona puede controlar las acciones en pantalla. La pregunta que surge entonces al respecto es, si las personas que pudieran estar contemplando cómo el jugador procede, pueden considerarse como partícipes de la experiencia del juego, o se encuentran en un grupo aparte.

Como ya se mencionó, la experiencia del videojuego requiere de un compromiso de tiempo, atención y otros tantos elementos por parte del jugador para ser del todo satisfactoria. Esto limita en automático la capacidad de los espectadores para recibir la misma influencia que el jugador. La pregunta es: ¿en qué medida? ¿Realmente demerita por completo la capacidad de influencia del juego? ¿O sería el equivalente a ver una película más?

Dan Pinchbeck, creador de *Dear Esther*, profundiza en cierta medida sobre este tema al hablar de dicho juego. *Dear Esther* es un videojuego experimental y ha resultado polémico en el sentido de que muchos se niegan a considerarlo como tal, dado que la aventura consiste en moverse y ver a través de los ojos de un personaje desconocido un territorio delimitado, explorando escenarios y escuchando grabaciones aleatorias, sin mayor recompensa o interacción que descubrir la historia escondida en el juego. Pinchbeck reconoce que el jugador, en este caso, no es más que un espectador con un control limitado del juego, que

decide cuándo avanzar o hacia dónde mirar, sin mayor interacción⁷⁶. Estas limitaciones son una parte intencional de la mecánica del juego y, pese a las críticas, logran un resultado admirable.

El juego puede ser acabado en muy poco tiempo. Se han realizado demostraciones en vivo y videos de un jugador ejecutándolo ante un grupo de espectadores, donde el mensaje y la experiencia son captados por completo por los mismos, casi como si hubiesen sido partícipes del juego.

De igual manera, un espectador que se sienta a ver cómo transcurre la experiencia de un jugador puede ser parte de la experiencia principal, dependiendo del interés que demuestre por la historia. Muchos jugadores consideran que las mejores experiencias de juego son aquellas que se desarrollan en un medio social, incluso en títulos para un solo jugador. El que una persona o grupo pueda actuar como “copiloto” mientras el jugador se concentra en su tarea es un factor muy importante que habla de las capacidades inclusivas del medio. Al igual que los juegos más tradicionales, los videojuegos remarcan la capacidad gregaria del ser humano, quedando al criterio del jugador o de los espectadores el grado de inclusión que pretenden dedicar al medio, o a compartirlo con sus iguales.

3.1.3 La inamovilidad

Según la RAE, la inamovilidad se entiende, de forma simple, como la capacidad (o falibilidad) de algo para resistirse al cambio⁷⁷.

⁷⁶ HOLMES, D. (2012): *A Mind Forever Voyaging. A History of Storytelling in Video Games*, CreateSpace Independent Publishing Platform, p. 163.

⁷⁷ “Inamovilidad”, *Diccionario de la Real Academia Española*. Disponible en <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=inamovilidad>.

Tradicionalmente, las obras de arte gozan de esta característica: una escultura griega, una pintura del siglo XVIII o una catedral gótica, son, en la mayoría de los casos; obras que no permiten un cambio en su estructura o forma. Alterarlas sería acabar con la obra original, tanto en lo morfológico como en lo connotativo. Incluso el que una obra pueda ser reinterpretada bajo ciertas circunstancias no cambia el hecho de que, cuando fue creada originalmente, tenía un cierto propósito o connotación. *Guernica* de Pablo Picasso, por ejemplo, se ha llegado a considerar una de las obras de arte con mayor significancia en el mundo actual, convirtiéndose en un símbolo del sufrimiento de los inocentes y una declaración antibélica hasta estos días. Sin embargo, eso no cambia el hecho de que la pintura fue elaborada durante la Guerra Civil Española tras los bombardeos realizados en el pueblo de Guernica. La obra como tal no ha cambiado un ápice desde que Picasso la mostrara al público en París en 1937; simplemente se le han dado diversos significados. Como el mismo Picasso diría: "*Hago la pintura por la pintura misma. Pinto los objetos por lo que son*"⁷⁸.

Los primeros videojuegos eran, en cierta medida, muy apegados al elemento de la inamovilidad y muchos lo siguen siendo. Hasta hoy en día, ciertos títulos se han convertido en reflejo del sentir y pensar de la sociedad, en especial de las problemáticas y modas vividas en ciertos países. *Raid over Moscow*, un videojuego de Atari lanzado al mercado en 1985, se basaba en los mayores miedos de la guerra fría: la retaliación nuclear y el rompimiento de la delicada diplomacia entre los países de la OTAN y del Bloque del Este, sintetizados en el objetivo de destruir la capital rusa mediante una bomba atómica⁷⁹. Son cientos los juegos que de esta manera reflejan la clase de preocupaciones o ideas que se vivían en el momento de su creación y, al igual que sucede con el *Guernica*, no se puede alterar su motivación ideológica original, sino sólo reinterpretar o analizar

⁷⁸ "Questions of meaning", *Treasures of the World*. Disponible en http://www.pbs.org/treasuresoftheworld/a_nav/guernica_nav/gnav_level_1/5meaning_guerfrm.html.

⁷⁹ "Raid over Moscow", *Computer Emuzone*. Disponible en <http://goto1982.computeremuzone.com/C64Juegos/C64JuegosQR/RaidOverMoscow.html>.

las percepciones que cada espectador podría tener al respecto en el contexto actual.

Sin embargo, los juegos han comenzado a romper esta barrera de la inamovilidad para dar paso a obras que están en un constante cambio y desarrollo, algunas incluso reinventándose o recreándose por completo. Un caso digno de estudio sería el del juego *Mass Effect 3* (2012), la tercera entrega de una saga de ciencia ficción que pone un especial interés en las decisiones que los jugadores toman a lo largo de toda su aventura, desde el primer juego. Tras su lanzamiento, recibió muy fuertes críticas por parte de los jugadores y los medios especializados, dado que los múltiples finales que el juego presentaba basados en las acciones del jugador en realidad no diferían en mucho. De hecho, al parecer no había más que ciertas opciones premeditadas que generaban toda clase de inconsistencias con la experiencia de juego que cada jugador había llevado. El caso motivó una amplia polémica en Internet, e incluso hubo jugadores que realizaron acciones legales contra los creadores del título. El revuelo fue tal, que la compañía productora del juego, Bioware, se vio forzada a trabajar en un “final extendido”, lanzado tres meses después del lanzamiento original del juego⁸⁰.

Aunque para muchos críticos esto no fue más que una respuesta exagerada de los fanáticos del juego, es imposible negar lo importante que es este hecho para mostrar la clase de medio en que los videojuegos se han convertido: las creaciones ya no permanecen estáticas ni ajenas al contexto externo e incluso al futuro de las mismas, sino que son susceptibles a cambios por diversas razones. Es cierto que en el cine se pueden encontrar películas con finales alternativos o

⁸⁰ STERLING, J. (2012): “Mass Effect 3 fans petition BioWare to change the ending”, *Destructoid*. Disponible en <http://www.destructoid.com/mass-effect-3-fans-petition-bioware-to-change-the-ending-223615.phtml>.

los llamados “cortes del director”⁸¹; pero se sigue tratando de ideas realizadas al momento de la producción original. Lo sucedido en *Mass Effect 3* fue algo inesperado para los creadores, hecho con la completa intención de agradar a los jugadores. No corresponde discutir si esto fue un paso negativo o positivo para el juego o el propio medio, sino destacar la clase de situaciones a las que la controversia de estas nuevas obras puede llegar, como es el caso de *Super Meat Boy* del desarrollador independiente Team Meat.

Lanzado en octubre del 2010, el juego sigue las aventuras de un pequeño personaje sin piel (de ahí el nombre “Chico de carne”) que debe rescatar a su novia de un doctor maligno, sorteando toda clase de obstáculos. Tras un exitoso lanzamiento, surgió una extraña controversia unos meses después: una conocida asociación dedicada a proteger los derechos de los animales en los Estados Unidos, PETA (reconocida en especial por su extremismo y métodos poco ortodoxos de protesta), lanzó en su sitio web un juego-parodia de *Super Meat Boy*, llamado *Super Tofu Boy*. El objetivo de esta parodia era protestar contra el hecho de que la palabra “carne” apareciera en el título del juego y promover el veganismo⁸². Esta parodia generó el asombro de Team Meat, quienes, genuinamente emocionados con la publicidad gratuita que esta campaña les generó, decidieron actualizar su juego con un “agradecimiento”: al escribir un código secreto, el personaje original del juego es reemplazado por el “Super Tofu Boy” de PETA.

“*Esto es más que halagador e increíblemente útil*” declararían Team Meat en su blog tras la actualización que permitía jugar como *Tofu Boy*. “¿Cuántos

⁸¹ “*Director’s cut*” se refiere a la versión del filme que el director originalmente deseaba como producto final, sin intervención de los productores, la censura o las opiniones de grupos de personas que ven un “*preview*” de la cinta y dan su opinión antes de que ésta salga al mercado.

⁸² ASPRAY, W. *et al* (2014): *Formal and Informal Approaches to Food Policy*, Berlín, Springer, p. 18.

miembros de PETA se necesita para cambiar un foco?”, bromeaban los desarrolladores tras este incidente. *“Ninguno. PETA no puede cambiar nada”*⁸³.

Sin embargo, Team Meat sí que pudo cambiar algo. Y no sólo refiriéndose al personaje de parodia, sino al hecho de que el desarrollador logró aprovechar una controversia prácticamente innecesaria para dar a conocer su nombre a un público más amplio y lograr incluir estos mismos elementos dentro del propio juego. A diferencia del caso de *Mass Effect 3*, no fue una demanda de los fans, sino una decisión de los desarrolladores para dejar una marca del momento que se vivió con esa situación que los jugadores pudieran disfrutar en cualquier momento y que, finalmente, demuestra que los videojuegos son un medio abierto al cambio, donde queda a la decisión del artista, o incluso del público el enriquecer la obra en diversas maneras.

Actualmente ya suman varias decenas los títulos y desarrolladores que han empujado actualizaciones, arreglos, contenido descargable e incluso finales alternativos para sus juegos, en varios casos logrando cambios radicales en la jugabilidad y la experiencia vivida en la obra. Algunas veces se realiza para estar tan actualizado como sea posible o para generar una ganancia monetaria extra, otras por el genuino afán de presentar una nueva y mejorada visión de cómo debe ser jugado y disfrutado el título en cuestión, motivadas por una verdadera labor artística.

3.1.4 La trascendencia

Una de las características más importantes que distinguen al ser humano del resto de los animales es su conciencia; la capacidad de identificarse a sí mismo

⁸³ “Super Meat Boy vs. PETA”, *Team Meat Blog*. Disponible en http://supermeatboy.com/65/Super_Meat_Boy_vs_Peta/#-b.

como un sujeto pensante, siendo la búsqueda de significados, una de las manifestaciones más importantes de esta conciencia.

El ser humano quiere definirse, encontrar un propósito para su vida, establecer valores, prioridades, explicarse dentro del contexto social que lo rodea, hallar su lugar, saber quién es. El significado puede encontrarse en las actividades mentales del individuo como pensamientos, ideología, creencias y demás.

No obstante, para algunas personas esto no es suficiente; el significado debe hallarse en las propias acciones. Después de todo, el ser humano es lo que hace o deja de hacer. Esas actividades que realice se convierten en su legado en el mundo, es decir, su trascendencia, su capacidad de dejar una marca, fugaz o duradera, que le permita ser recordado o reconocido, incluso después del fin de su existencia.

La trascendencia, dentro del contexto del arte, se refiere a las actividades artísticas por las cuales el ser humano busca vencer las limitaciones que imponen el espacio, tiempo y la propia condición humana. Mediante el arte, el hombre intenta trascender a la muerte, aspirar a una posible eternidad. Dalí, Rodin, Buñuel o Juan Rulfo son nombres que tal vez por sí mismos no significarían nada; pero son sus obras y su legado lo que permite darles un cierto valor, que incluso perpetúa su existencia en el mundo de hoy.

Al igual que otras tantas producciones humanas e incluso artísticas, los videojuegos representan un legado; de sus creadores, de una generación, de una corriente de pensamiento... Se trata, después de todo de un producto humano que, incluso en su faceta más comercial, está aportando algo a la vida de las personas que lo disfrutan; incluso personas que nunca han tocado un control, se ven afectadas de alguna manera con estos productos. Igualmente cada

videojuego puede dejar un legado cultural ya sea efímero o trascendente, según las intenciones de sus creadores.

Sin embargo, en un entorno tan mediatizado e influenciado por los mercados y tendencias como se ha convertido el universo de los videojuegos, es a veces muy complicado encontrar esas características artísticas que podrían clasificar al videojuego como una obra de arte en sí misma, con una verdadera trascendencia.

Las temáticas actuales, limitadas a satisfacer necesidades lúdicas superficiales, son el equivalente a las películas de verano de Hollywood, que, más que una serie de valores estéticos, promueven el consumo de la obra como si se tratara de una simple bebida o un platillo para degustar.

En medio de todo este popurrí de contenidos, surge, como una respuesta a esta corriente principal, un movimiento conocido como el videojuego independiente o "*indie*."

"*Indie*" es una abreviación de la palabra en inglés para independiente, "*independent*". Si bien el término se aplica en diversas áreas del entretenimiento como la música, el cine y el cómic, el movimiento "*indie*" en el videojuego se ha visto marcado con tintes especiales que han generado un verdadero cambio en la industria.

Usado antes como un término despectivo, el videojuego "*indie*" es generalmente el trabajo de pequeños grupos con una propuesta que va más allá del entretenimiento más básico y de vender millones de copias; se trata de expresar una idea, un concepto o una visión propia y muy especial que no busca complacer al usuario, sino invitarlo al mundo que los diseñadores crearon para

mostrarle algo diferente, que deje una nueva experiencia en el jugador.

Muchos de estos juegos son, de hecho, gratuitos o comercializados a muy bajos precios, distribuidos en plataformas digitales como Steam o Xbox Live Arcade, que permiten comercializar juegos ahorrándose los costos de producir un material físico, así como toda la logística, publicidad y mercadotecnia involucrada.

Además, al ser desarrolladores independientes, los equipos pueden trabajar con plena libertad de acción, sin ninguna clase de limitación u obstáculo en su creatividad. En palabras de Tommy Refenes, programador de *Super Meat Boy*: “*Hacemos lo que queremos. No tenemos un publicista, ni inversionistas, no tenemos que rendirle cuentas a nadie. Y eso nos permite actuar con libertad*”⁸⁴.

Obviamente, se trata de un estilo de trabajo que también presenta sus limitaciones y desventajas; pero es innegable el alto impacto que los videojuegos “*indie*” han tenido para lograr la consideración del medio como una verdadera muestra artística.

Braid, el multipremiado juego de Jonathan Blow lanzado en el 2008 por Number None, es considerado por muchos la más grande muestra de cómo un juego se convierte en una verdadera representación artística en movimiento. El juego se caracteriza principalmente por sus gráficos pintados a mano, con un diseño impecable de personajes y escenarios que evoca una pintura impresionista, pero con una temática de aventura; presenta además, dice Mora⁸⁵. un toque especial: la capacidad de controlar el tiempo, a disposición del usuario en

⁸⁴ PAJOT, L. y SWIRSKY, J., dirs. (2012): *Indie Game: The Movie* (cinta para cine), Canadá, BlinkWorks Media.

⁸⁵ MORA, V.L. (2009): “Letras sin imprenta. Ciberliteratura, blogs, narrativas cross-media”, en RICO, F. *et al*: *Literatura y Bellas Artes*, col. España Siglo XXI, no. 5, Madrid, Biblioteca Nueva, p. 349.

este mundo de ensueño, de manera que es posible volver atrás para deshacer errores y marcar las diferencias entre el tiempo real y el personal

El juego narra una historia de amor protagonizada por el personaje que el jugador controla, al tiempo que recorre diversos escenarios recolectando sus memorias, en forma de rompecabezas. Si bien el planteamiento del juego tiene un marcado toque surrealista, conforme se desarrolla la historia y se van descubriendo las memorias del protagonista, poco a poco aparecen las verdaderas intenciones del juego: las alegorías representadas por los brincos en el tiempo y el verdadero significado de la búsqueda del protagonista, además de un desenlace con diversas interpretaciones para cada jugador.

No hay nada establecido al respecto y el mismo creador se niega a dar una respuesta canónica sobre el significado del juego, demostrando que este medio puede presentar temáticas profundas, de final abierto y de libre interpretación. *Braid* es uno de los videojuegos más relevantes de la década pasada por varias razones, entre las que se incluyen su acercamiento al arte (se volvió punto clave en el debate sobre si los videojuegos son arte o no) y su extraña y bizarra trama, cuyo final está sujeto a múltiples interpretaciones⁸⁶.

Casos como el de *Braid* se repiten cada vez más a menudo, generando juegos con una verdadera trascendencia y que dejan algo más que un récord de mercado en la industria: producen obras cargadas de significados, que no sólo identifican a sus creadores, sino que se mantienen como un legado cultural con una verdadera relevancia artística que se mantendrán en vigencia por mucho tiempo más, como un auténtico testimonio de las emociones y sentimientos de sus desarrolladores. Como explica Jonathan Blow al hablar sobre *Braid*: “Se trata de

⁸⁶ JUÁREZ, H.A. (2013): “La princesa y la bomba. Leyendas macabras y reales de los videojuegos”, *Chilango*. Disponible en <http://www.chilango.com/general/nota/2013/03/29/la-princesa-y-la-bomba>.

tomar mis más profundas fallas y vulnerabilidades, ponerlas en el juego... y ver qué sucede⁸⁷.

3.2 LAS LIMITANTES DEL VIDEOJUEGO EN SU CAMINO A LA OBRA ARTÍSTICA

“¿Qué clase de dogma es éste en el que mientras el color sea aplicado de manera vigorosa, una imagen deba ser aceptada como completa, sin importar lo cruda e incompleta que pueda lucir, por más absoluta que sea la evidencia que el artista se detuvo antes de terminarla?”

Lo anterior apareció en agosto de 1878 en el *Appleton Journal*, una conocida revista norteamericana, al dar su opinión sobre una exposición de pintura realizada en Francia. La crítica se refería a las obras de Monet, Degas y Pissaro, en un estilo que sería conocido como impresionismo⁸⁸.

De manera similar a las dificultades que enfrentaron los pintores impresionistas para obtener reconocimiento por sus obras, existen todavía muchas limitaciones u obstáculos que hasta ahora mantienen al videojuego alejado de un reconocimiento como obra de arte. Incluso a pesar de su referencia continua a diversos medios de expresión como la literatura, el dibujo, la pintura, la escultura y la música, muchos críticos, curadores y académicos declaran que es imposible considerar a este medio como arte”.

Algunos, como Roger Ebert,⁸⁹ reconocido crítico de cine norteamericano, dicen que los videojuegos nunca serán arte. Otros, como Jonathan Jones,⁹⁰

⁸⁷ PAJOT, L. y SWIRSKY, J., dirs, *op. cit*, nota 84.

⁸⁸ “Editor’s Table”, *Appleton’s Journal*, vol. 5, agosto de 1878, p. 185-86.

⁸⁹ EBERT, R. (2010) : “Video games can never be art”, *Robert Ebert’s Journal*. Disponible en <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>.

⁹⁰ VILLANUEVA, R. (2012): “Crítico de arte arremete contra museo por adquirir videojuegos”, *SanDiegoRed.com*. Disponible en <http://www.sandiegored.com/noticias/31622/Critico-de-arte-arremete-contra-museo-por-adquirir-videojuegos/>.

reaccionaron con desdén al escuchar que el Museo de Arte Moderno de Nueva York planeaba agregar videojuegos a su exposición, con el argumento de que “*nadie es dueño del juego... No hay artista, no hay obra de arte*”.

Irónicamente, se trata de personas que, si bien tienen una amplia experiencia en sus respectivos campos de estudio, abiertamente admiten nunca haber jugado un videojuego, por lo que son opiniones que deberían tomarse con cierta discreción, dado su limitado conocimiento en este campo. Empero, existen factores que en verdad dificultan la aceptación del videojuego como una obra verdaderamente artística, varios de los cuales se han mencionado con anterioridad:

a) *La interactividad característica del medio*

Esto es, para muchos, un verdadero problema. Es decir, el cederle una cierta responsabilidad al espectador, genera el peligro de que la obra no sea apreciada adecuadamente, o se distorsione su sentido, un tema que ya ha sido tocado por artistas y músicos desde mucho tiempo atrás. Usualmente, se trata de una idea en la que se considera al espectador incapaz o limitado para poder entender la obra por su cuenta, por lo que se toma un tono más “paternalista” al momento de introducirlo a la misma, cosa que en los videojuegos es bastante difícil de controlar apropiadamente.

Ello, sin embargo, no es ninguna limitante en la visión propuesta por Umberto Eco en su ensayo *Opera Aperta*. En resumidas cuentas, Eco da forma, a partir de diversas obras musicales, a una teoría literaria donde los textos no son estáticos, refiriéndose sobre todo a la intertextualidad, que es el conjunto de relaciones que relacionan un texto determinado con otros textos de diversa procedencia, ya sea del mismo autor o de otros, de la misma época o de temporalidades anteriores. Para él, la obra abierta es una obra “no acabada”, con

la capacidad para comunicar varios sentidos e instituir una nueva relación entre el artista y el público, donde este último adquiere un papel “activo”, pues su recepción debe “completar” la obra según el “programa productivo” que ésta le ofrece.⁹¹ No obstante, Eco denota que lo más importante en el dinamismo de los textos (y de las obras en general) es el rol interpretativo del lector, que es el que pone en acción estos campos de significado presentes en la obra⁹².

b) La mercadotecnia

Las acciones mercadológicas que rodean al tema de los videojuegos son un elemento innegable que ha acompañado al medio desde su nacimiento. Debido a que los videojuegos nacieron como un recurso de entretenimiento, en un mundo tecnológicamente muy avanzado (en comparación con otras formas de expresión), es imposible separarlos de conceptos tales como campañas publicitarias, estudios de mercados y público objetivo.

Es esta percepción completamente comercial que se tiene sobre el medio la que genera que sea despreciado por varios críticos, describiéndolo como un entretenimiento superficial y lúdico en su más simple expresión.

Si bien lo anterior es cierto, en la mayoría de los casos de los grandes lanzamientos que buscan vender millones de copias y que ocupan la gran mayoría del mercado actualmente, hay que hacer referencia nuevamente al videojuego independiente, medio todavía dando sus primeros pasos, donde muchos de sus desarrolladores buscan lanzar sus juegos por el simple afán de comunicar algo, muchas veces gratuitos, o pidiendo nada más que una donación voluntaria.

⁹¹ SCHOPF, F. (2000): *Del vanguardismo a la antipoesía. Ensayos sobre la poesía en Chile*, 2ª ed., col. Texto sobre Texto, Santiago de Chile, Lom, p. 20.

⁹² ECO, U. (1962) *Opera Aperta*, Cambridge, Harvard University Press, p. 8.

Dejando de lado el precio que tenga un videojuego en el mercado o sus medios de distribución, sigue siendo el contenido su principal directriz en la manera en que será promocionado, donde lógicamente los temas más populares o explotables serán siempre acompañados de campañas y fanfarrias adecuadas.

c) *La violencia y los códigos ambiguos de moral*

Son temas que han preocupado a diversos grupos, sobre todo padres de familia y educadores, casi desde la aparición del videojuego en su vertiente comercial.

Se considera que los videojuegos tienen una amplia influencia en los niños, mostrándoles códigos morales incorrectos, en dramatizaciones ultra violentas del mundo. Brett Martin, experto en multimedia y curador del Videogame Memorabilia Museum, considera que, si bien esto lleva una cierta carga de verdad, acusar únicamente a los videojuegos en un medio donde los libros, el cómic y el cine muestran promueven conductas iguales o peores sería simplemente un intento de negar que los medios por completo se han cargado de contenidos cada vez más fuertes⁹³.

Ciertamente, existen videojuegos violentos en exceso; un caso sonado es el de *Grand Theft Auto*, franquicia de Rockstar Games en donde el jugador toma el papel de un criminal en un mundo libre, donde puede hacer lo que le plazca, incluyendo robar vehículos, disparar contra la policía, consumir drogas y pagar por servicios de prostitución. Violencia y libertad parecen ser los términos que identifican al juego⁹⁴; no obstante, incluso en ese contexto, podría decirse que tiene una cierta carga de alegoría moral.

⁹³ CLARKE, A. *et al* (2007): *Videogames & Art*, Wilmington, Intellect Books, p.207.

⁹⁴ "Grand Theft Auto, el juego estrella del mundo abierto", *RPP*. Disponible en http://www.rpp.com.pe/grand-theft-auto-franquicia-noticia_631585.html.

Varias de las piezas de arte más tradicionales, desde tiempos inmemoriales han cargado ciertas dosis de violencia e impresión, pero se les sigue considerando arte por su capacidad para evocar emociones humanas. Tal vez *Grand Theft Auto* tenga un largo camino por recorrer para considerarse arte en su forma más seria, pero es innegable que los juegos son una parte importante de nuestra sociedad en la actualidad. El arte imita a la vida, pero la vida también imita al arte.

Se considera como una catarsis el recurrir a la violencia dentro del juego, por lo que, dentro de ciertos niveles, podría llegar a aceptarse como normal dentro de los videojuegos. El verdadero problema es cuando la violencia es explotada como un elemento para causar revuelo y controversia, en lugar de tener un lugar o explicación pertinente en el desarrollo del juego. Esto no hace sino restar validez al intento de clasificar al videojuego como arte.⁹⁵

d) *El uso del videojuego como arma de dominación ideológica.*

Como se aprecia en la historia del medio, los videojuegos han tenido su nacimiento y auge en las culturas del mundo occidental, entiéndase Estados Unidos y sus aliados, esto es, países como Japón, Francia, Alemania. Por lo tanto, no es de extrañar que la carga ideológica que presentan en su mayoría los juegos más conocidos sea siempre un reflejo de los valores morales y concepciones geopolíticas de estos países y del sistema capitalista.

Países como China, por ejemplo, ejercen un control muy fuerte sobre este medio, prohibiendo incluso la venta de consolas de videojuegos dentro del país desde el año 2000 y regulando con gran cuidado los contenidos de los juegos en

⁹⁵ CLARKE, A. *et al*, *op. cit.*, nota 93, p. 208.

las computadoras personales, esto con el objetivo de “*proteger a la juventud de echar a perder sus mentes*” tras airadas protestas de los padres de familia⁹⁶.

La realidad es que el Ministerio de Cultura chino tiene también una especial preocupación en la clase de materiales a los cuales estarían expuestos los jugadores dentro del país, con juegos que muchas veces pueden atentar contra la ideología del Estado.

Al revisar casos como la serie de *Call of Duty*, activa desde el 2003 y hoy día una de las franquicias más redituables del medio, con más de 100 millones de juegos vendidos, se puede apreciar un claro ejemplo de aquellos factores de dominación que son tan criticados. En prácticamente todas las entregas del juego, en especial desde sus iteraciones subsecuentes al 2007, se aprecia un fuerte sentido de superioridad de las fuerzas estadounidenses y sus aliados, quienes son los encargados de mantener la paz en un mundo atacado por terroristas y militares rusos, árabes y latinos. Es tarea de los militares estadounidenses el detener las fechorías de estos criminales, generando historias cargadas de clichés de Hollywood, incluyendo la defensa de la Casa Blanca de una invasión rusa, o el final de una campaña en la guerra fría, acentuado por varias banderas estadounidenses ondeando al aire al tiempo que varios cazas hacen un vuelo triunfal. Y todo ello, sostiene Marcano Lárez⁹⁷, viene reforzado con un cada vez mayor aumento del realismo, efectos de sonido que despiertan toda clase de emociones y gran fidelidad en la recreación de los escenarios donde acaecieron los hechos históricos en que se inspira el juego.

⁹⁶ ASHCRAFT, B. (2010): “Why Are Consoles Banned in China?”, *Kotaku*. Disponible en <http://kotaku.com/5587577/why-are-consoles-banned-in-china>.

⁹⁷ MARCANO LÁREZ, B.E. (2014): *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital. El caso de los videojuegos bélicos*, col. Vítor , no. 344, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, p. 159.

Este festival de orgullo estadounidense ha causado ciertas dosis de controversia. Por ejemplo, en *Call of Duty: Black Ops*, que se ubica en la guerra fría, la primera misión del juego incluye entre otras cosas, tomar parte en la invasión de Cuba y asesinar a Fidel Castro. Esto obviamente generó revuelo en la isla, desde donde se acusó a los Estados Unidos de permitir la publicación de juegos que “*incentivan actitudes sociópatas entre sus niños*”, llamándole también “*una excusa para lograr en el medio virtual lo que no han logrado en el mundo real durante los últimos cincuenta años*”⁹⁸.

Obviamente, la lista en este ámbito es muy larga. En su libro *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Nick Dyer y Greig de Peuter mencionan diversos ejemplos de juegos que marcan pautas de dominación no sólo militar o ideológica, sino económica, moral e incluso racial. Con una fría disección del medio los autores describen a los videojuegos como el medio por excelencia de dominación “*originado en el complejo militar-industrializado de los Estados Unidos, el centro de una dominación global capitalista, apoyada en sus armas nucleares, al que están fuertemente conectados... estos juegos sirven como incubadoras... tutores de generaciones enteras en tecnologías digitales y redes de comunicación*”⁹⁹.

Éste es uno de los aspectos más criticables del medio, dado que en muchos de los casos es introducido de manera subliminal o escondida, buscando instaurar estos valores “del imperio” en la mente de jugadores en su mayoría jóvenes, que muchas veces no tienen el criterio o la experiencia para discernir entre los materiales a los cuales son expuestos.

⁹⁸ PELÁEZ, B. (2010): “Cuba critica el intento de asesinato de Fidel Castro en *CoD Black Ops*”, *Niubie*. Disponible en <http://www.niubie.com/2010/11/cuba-critica-el-intento-de-asesinato-de-fidel-castro-en-cod-black-ops/>.

⁹⁹ DYER-WHITEFORD, N. y DE PEUTER, G.(2009): “Games of Empire: Global Capitalism and Videogames”, Minneapolis, University of Minnesota Press, p. 30.

Afortunadamente, con el avance de las tecnologías en comunicaciones, redes sociales y en general una visión más crítica y exigente por parte de la sociedad, es posible que los títulos que intentan estas estrategias sean identificados como productos de propaganda, muchas veces afectando su desempeño en ventas. Igualmente, nuevas y numerosas corrientes de videojuegos buscan desafiar este *status quo* o simplemente ignorarlo a favor de contenidos enfocados en el aspecto más artístico o expresivo del medio.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES

Los videojuegos son, sin duda, un medio de expresión humana que, con todo y su reciente aparición, ha llegado para quedarse. Se han enraizado en las nuevas generaciones, trascendiendo aspectos como raza, nacionalidad, sexo, cultura o religión. Son un medio abierto en constante renovación que en su corta vida ha demostrado su adaptabilidad a toda clase de cambios.

Su trascendencia en las sociedades modernas es innegable y se puede encontrar la marca de los videojuegos en toda clase de medios, desde películas y libros hasta exposiciones artísticas o de historia, generando una respuesta por parte de muchísimas personas, incluso de aquellas que no están familiarizadas con el medio. Las siluetas de Pacman y de Mario, o la característica forma de los controles del Atari, son definitivamente aspectos que se reconocen en todo el mundo, casi tan famosas como Mickey Mouse o la botella de Coca Cola.

Esto demuestra que el videojuego como tal se ha convertido en un elemento imprescindible de la cultura popular; y, si bien se encuentra en una posición muy diferente a la de las obras artísticas, hay muchas condiciones para que el medio

interactivo se convierta en una forma de arte. La industria se encuentra en una larga batalla para ser reconocida como tal, así como el cine lo hizo en su tiempo.

Como el crítico de cine (y opositor a los videojuegos como arte) Roger Ebert diría, el cine es un arte, pero eso no significa que todas las películas lo sean. Algunas lo logran; otras no. Lo mismo sucede con los videojuegos. Se requiere de una cierta condición, difícil de precisar con exactitud, para que puedan llegar a ser considerados como tales.

Esto va, sobre todo, de la mano de los contenidos. El arte debe tener un contenido. Es por eso que un juego de mesa o de cartas no puede llegar a ser arte; y es por esto que muchos videojuegos no logran clasificar como tal. No hay nada expresado y muchas veces ni siquiera estético.

Por estético se debe de entender todo aquello que cause una emoción o genere un sentimiento en el espectador (recuérdese que la palabra “estética” procede, etimológicamente, del vocablo griego equivalente a “sensibilidad”); sobre todo, que lo atraiga y le cause satisfacción. El videojuego tiene sus propias maneras de agrandar y atraer al espectador, gráficos, sonido, la capacidad de volver a jugarse, son algunas de estas características.

De igual modo, el videojuego debe contener ideas que vayan más allá de “Mantener la pelota en juego” o “Eliminar a todos los enemigos”; esto se refiere a la capacidad de manifestar algo significativo para el espectador. Muchos juegos fallan en lograr este objetivo; pero de igual forma sucede todo el tiempo en el cine o en ciertas novelas. Es necesario que los videojuegos superen el escalón del simple entretenimiento y pasen al siguiente nivel: la transmisión de ideologías y valores que en realidad generen una respuesta emocional e intelectual en el individuo. Es preciso que los videojuegos realmente hagan un esfuerzo por hacer

sentir algo más en el espectador que la satisfacción de la victoria, buscando apelar a los aspectos más profundos de la personalidad del jugador.

La interactividad del medio no está por ningún motivo peleada con la estética, sino todo lo contrario: se complementan y dan lugar a productos disfrutables, inolvidables; que generan una respuesta emotiva en el jugador.

Otro detalle en el que los diseñadores de videojuegos deben mantener su atención es en la repetición y el uso de fórmulas o “refritos” al momento de hacer un título. Una historia o temática que se repite múltiples veces, como los juegos de guerra, fútbol o carreras, se convierten en simples rellenos cuando no aportan nada nuevo a su ámbito. Esto sucede constantemente en el medio, pues muchas veces se prefiere apostar por la seguridad de un género o estilo que se sabe ya ha triunfado o es un éxito de ventas, en lugar de apoyar ideas nuevas o arriesgadas, siendo éstas las que más hacen falta en la industria, aunque actualmente pareciera que sólo los desarrolladores independientes se atreven a ir por esta clase de conceptos.

Como ya se explicó, el principal atractivo de los videojuegos es que le permiten al jugador ser parte de un mundo diferente, cuyo objetivo principal es la misma acción de jugar y de obtener una satisfacción de esta actividad, un escape lúdico que le permite al usuario desconectarse hasta cierto punto de su entorno real y acceder a una libertad en el medio virtual que no podría tener de otra forma.

Las obras de arte más comentadas y que un mayor impacto tienen son aquellas que se atreven a romper con los paradigmas y generar un serio trabajo de introspectiva para el público, obligándolo a expandir su mente, plantearse nuevas interrogantes y buscarles respuesta es decir, las que significan un verdadero desafío para la mente del espectador. En el caso de los videojuegos, esta provocación también debe estar presente.

Braid, *Super Meat Boy*, *Hotline Miami* y otros son algunos ejemplos de títulos que se caracterizan por retar al espectador, por plantearle un desafío que pone a prueba sus reflejos, su inteligencia, su capacidad introspectiva y la habilidad para reflexionar sobre sus acciones. De igual forma, estos juegos reconocen al jugador como una persona inteligente; en ningún momento rompen con el desarrollo del juego o su ritmo al tratar de explicar sus mecánicas de juego a profundidad. Sólo van presentando retos que generan una retroalimentación inmediata para el jugador y le permiten entender que sus acciones dan los resultados esperados, esto es, que las ejecuciones que realiza tienen consecuencias positivas.

Está claro que los videojuegos ejercen un poder muy amplio en este nuevo siglo marcado por los avances tecnológicos a niveles trepidantes. En tan solo una década han logrado superar con creces las ganancias generadas por la industria de la música o del cine en conjunto, convirtiéndose no sólo en un pasatiempo ampliamente popular, sino en verdaderas fuentes de ingreso, trabajo y campos de profesionalización; pero, sobre todo, en un fenómeno de moda y mercadológico.

Lamentablemente, es este mismo crecimiento acelerado el que ha puesto al videojuego en una posición difícil para consagrarse como medio artístico. Su acercamiento a la cultura popular y la moda genera que se les encasille como medios de entretenimiento solamente, desaprovechando ese potencial artístico que se les ha descubierto y desarrollado con el paso de los años.

En parte, si se quiere llegar a considerar a los videojuegos como algo más que entretenimiento, se debe entonces dejar de tratarlos como tal, por lo menos en su faceta más superficial. Los videojuegos necesitan de críticos que puedan reconocer su valor artístico, justo como en el resto de las artes. Hasta el momento, no hay críticos como tal, sino calificadores que, al hablar de un juego, se enfocan principalmente en los aspectos de diversión y entretenimiento.

Muchas veces estas personas no tienen más preparación que el jugar videojuegos por mucho tiempo, sin alguna clase de estudio, experiencia o cultura que les ayude a respaldar sus opiniones con verdaderos argumentos que apelen a los aspectos estéticos y connotativos de la obra. No se necesitan calificaciones o recomendaciones que comparen los juegos entre sí o discutan sobre qué tan divertido es, sino críticas y juicios de valor en los que se pueda hablar del significado y trascendencia de un juego en su mayor contexto.

Se trata de traer no nada más conocimientos sobre los juegos mismos, sino sabiduría, madurez, entendimiento y un buen juicio al respecto.

Aunque los detractores del tema lo nieguen, los videojuegos ya han alcanzado la profundidad necesaria como para requerir de críticos expertos en la materia o de que se realicen investigaciones estéticas al respecto. Desde el estudio que realizara Eugene Provenzo a finales de los ochenta, los videojuegos se han convertido ya en el blanco de investigaciones y análisis, dado el verdadero fenómeno cultural en el cual se han convertido. Se trata, después de todo, de una actividad humana cargada de significado y que puede ser vehículo de toda clase de mensajes, por lo que es necesario estudiar y comprender la clase de alcances que puede llegar a tener.

Por supuesto, si se quiere que el juego sea juzgado por críticos en lugar de calificadores, es necesario también que cada título cuente realmente con un artista trabajando en su desarrollo. En la actualidad, el término de “artista” se utiliza a veces de maneras pretenciosas, además de que los videojuegos requieren el talento y colaboración de varios de estos especialistas para poder realizarse.

En sus orígenes, los juegos eran la labor de un programador o diseñador principal, justo como en el cine se piensa y trabaja con los directores, quienes dan su guía y su visión a todo el proceso. Desafortunadamente, este sistema fue

abandonado desde hace mucho tiempo por los estudios a favor de una organización donde haya decenas o cientos de colaboradores trabajando para generar títulos que se conviertan en éxitos comerciales, olvidándose del aspecto personal y artístico de la obra.

Si se desea que los videojuegos sean considerados como una verdadera forma artística de expresión, se necesita que sean realizados por verdaderos artistas que tengan un reconocimiento público. No que sean meros conocidos dentro del medio, sino fuera de éste; que sus nombres tengan tanto reconocimiento como el de cualquier pintor moderno o director de cine.

Para muchos, los videojuegos no son sino una herramienta más del capitalismo, pues dada su producción en los Estados Unidos y otros países aliados como Japón o Francia, es indiscutible que manejan una cierta carga ideológica y social muy apegada al sistema capitalista, incluso con ciertos tintes de dominación e imperialismo. Éste es un punto muy delicado que ha evitado por mucho tiempo la consideración de los videojuegos como algo serio, sobre todo por la dominación que los anteriores países ejercen en el mercado.

Sin embargo, la creación y desarrollo de tecnologías cada vez más accesibles han ido en detrimento de este punto, pues ahora casi cualquier persona, en cualquier lugar e incluso con un presupuesto limitado, puede darse a la tarea de crear un videojuego y compartirlo con el resto del mundo. Muchos de estos juegos, así como algunos de compañías grandes, se han dedicado a tratar temáticas más críticas y profundas que no siguen los clásicos pasos del “juego del imperio” del cual hablan Dyer y Peuter en su obra¹⁰⁰.

Juegos independientes como *Binding of Isaac*, *Heavy Rain* y *Machinarium*, así como los llamados “títulos triple A” como *Bioshock*, *Spec Ops: The Line* y otros

¹⁰⁰*Ibidem*, p. 36.

tantos, se caracterizan por esta ruptura de los juegos como un simple transmisor de ideologías de dominación, presentando historias creativas, provocadoras y que buscan que los jugadores emitan sus propios juicios al respecto de lo que están viendo o son parte.

Quedan entonces los videojuegos como uno de los medios, herramientas y posibilidades más poderosas de este siglo XXI; y como una muestra de cultura y del alcance de la mente humana: un verdadero vestigio de los logros de las nuevas tecnologías en conjunción con la labor intelectual. Historias, espacios, mundos de entretenimiento marcados por la interactividad, ¿serán considerados arte en algún momento de la historia? Si se hace caso a aquel incidente ocurrido en la exposición impresionista, podría decirse que sí, muy probablemente. Mas, como ya se mencionó, aún queda un largo camino a recorrer para explotar al máximo sus capacidades no sólo tecnológicas, sino narrativas, artísticas y de contenido en general. Pero ésta es una caminata que apenas está en comienzo.

Es probable que tal vez no sean ésta ni la siguiente generación de jugadores las que alcancen a ver a los videojuegos dignificados como una forma de expresión artística de la talla de todas aquellas que le rodean, o codearse con el cine y la literatura en un mismo nicho. Sólo resta esperar que esto suceda, bajo la atenta mirada de los críticos y el buen trabajo de los artistas comprometidos no con el dinero, sino con los contenidos a expresar en sus trabajos, que tan necesario es para demostrar el verdadero valor del medio.

Sólo resta esperar. Y, entre tanto, seguir jugando.

BIBLIOGRAFÍA

- ANRUBIA APARICI, Enrique (2005): “Capítulo 7. El bodegón humano. Un enfoque estético de la antropología del dolor y la enfermedad”, en CAYUELA, Aquilino, ed.: *Vulnerables. Pensar la fragilidad humana*, Madrid, Encuentro.
- ASPRAY, William *et al* (2014): *Formal and Informal Approaches to Food Policy*, Berlín, Springer.
- BELANCHE ALONSO, Javier (2006): “¿La retrocomputación está de moda?”, *Tecnologías libres para síntesis de imagen digital tridimensional*, IV Jornadas Blendiberia 2006, Lulu, Carlos Gonzalez Morcillo.
- BEARDSLEY, Monroe C. y John HOSPERS (1997): *Estética. Historia y fundamentos*, Cátedra, Madrid.
- BLÁZQUEZ GARCÍA-IBARROLA, Daniel (2009): *Mejores prácticas de emprendimiento innovador en España*, col. Tecnología e Innovación, Sevilla, Fundación Escuela de Organización Industrial.
- BURNHAM, Van (2001): *Supercade: A Visual History of the Videogame Age, 1971-1984*, Cambridge, MIT Press.
- CHÁVEZ BÁEZ, Román Alejandro (2010): “Muerte del arte y técnica: Consideraciones estéticas a propósito de Heidegger”, en CASTRO MERRIFIELD, Francisco, coord.: *Comunicación, tecnología y subjetividad*, México, Universidad Iberoamericana.
- CLARKE, Andy *et al* (2007) *Videogames & Art*, Wilmington, Intellect Books.
- DE LA CRUZ, Yelena (s/f): *Videojuegos: generadores de actitudes ludópatas y violentas en los jugadores*, trabajo de investigación en su calidad de Asesora de la Asamblea Legislativa de Costa Rica para la diputada Zurcher Blen, San José de Costa Rica.
- DE LA FUENTE, Manuel y Guillermo LÓPEZ (2008): “7. Historia, mercados y culturas del videojuego”, en DURAN, Jaume y Lydia SÁNCHEZ, eds.:

Industrias de la comunicación audiovisual, serie Comunicación Activa, no. 3, Barcelona, Publicaciones y Ediciones de la Universidad de Barcelona.

- DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique Javier, coord. (2004): *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, Madrid, CIDE / Instituto de la Mujer.
- DONOVAN, Tristan (2010): *Replay: The History of Videogames*, Hove, Yellow Ant Media.
- DUDLEY, Brier (2011): "Last of Xbox Dream Team, Otto Berkes Is Moving On". *The Seattle Time*, Seattle, Seattle Times Co.
- DYER-WHITEFORD, Nick y Greig de Peuter (2009) "Games of Empire: Global Capitalism and Videogames", Minneapolis, University of Minnesota Press.
- ECO, Umberto (1962) *Opera Aperta*, Cambridge, Harvard University Press.
- "Editor's Table", *Appleton's Journal*, vol. 5, agosto de 1878.
- FERNÁNDEZ DE BOBADILLA, Vicente (2006): *Cambiaron nuestra vida: Inventos cotidianos del siglo XX*, Navarra, Leer-e.
- GARDNER, Roy (1999): *Juegos para empresarios y economistas*, Barcelona, Antoni Bosch.
- GARFIAS FRÍAS, José Ángel (2006): "Política y videojuegos", *Cuadernos del Seminario Interdisciplinario de Comunicación e Información*, no. 1, México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- GIL JUÁREZ, Adriana y Tere VIDA MOMBIELA (2007): *Los videojuegos*, Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya.
- GONZÁLEZ HERNÁNDEZ, Manuel (2010): "Capítulo 3. La tecnología de las videoconsolas como argumento de venta", en CARRILLO MARQUETA, Juan y Ana SEBASTIÁN MORILLAS, coords.: *Marketing Hero. Las herramientas comerciales de los videojuegos*, col. Libros Profesionales de Empresa, Madrid, ESIC.
- GOÑI ZUBIETA, Carlos (2002): *Historia de la filosofía I. Filosofía antigua*, col. Albatros, serie Manuales de Filosofía, Madrid, Palabra.

- GROS SALVAT, Begoña (1998): *Jugando con Videojuegos: Educación y Entretenimiento*. Bilbao, Editorial Desclée de Brouwer
- HANDLER MILLER, Carolyne (2014): *Digital Storytelling. A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, 3a. ed., Burlington, Focal Press.
- HEREU, Pere *et al* (1999): *Textos de arquitectura de la modernidad*, 2ª ed., Hondarribia, Nerea.
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo (2002): *La ironía estética. Estética y arte moderno*, Biblioteca del Arte no. 24, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.
- HOLMES, D. (2012): *A Mind Forever Voyaging. A History of Storytelling in Video Games*, CreateSpace Independent Publishing Platform.
- HUBNER, John y William F. KISTNER Jr. (1983): "What went wrong at Atari?", *InfoWorld*, vol. 5, issue 48, San Francisco, InfoWorld Media Group.
- JIMÉNEZ, José (2001): "Presente y futuro del arte", en MOLINUEVO, José Luis, ed.: *A qué llamamos arte. El criterio estético*, serie Metamorfosis, no. 3, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca
- KENT, Steven (2001): *The Ultimate History of Video Games*, Nueva York, Crown Publishing Group.
- KOHLER, Chris (2005): *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Indianapolis, Brady Games.
- KULTERMANN, Udo (1996): *Historia de la historia del arte. El camino de una ciencia*, col. Arte y Estética, Madrid, Akal.
- LACASA, Pilar (2011): *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata
- LECHADO, José Manuel (2005): *La movida. Una crónica de los 80*, Madrid, Algaba.
- LESTER, David (2011): *Cómo empezaron. 18 buenas ideas que se convirtieron en grandes*, Barcelona, Profit.

- LOMORO, Ricardo (s/f): *El alma de Europa*, Enciclopedia y Biblioteca Virtual de las Ciencias Sociales, Económicas y Jurídicas, Eumed.
- LOWOOD, Henry *et al* (2009): "Before it's too late: preserving games across the industry/academia divide", *DiGRA 2009 - Breaking New Ground: Innovation in Games, Play. Practice and Theory*, Londres, Brunel University.
- MAHER, Vincent (2011): *Media in Transition: Towards a definition of interactivity suitable for Critical Theory*, Oxford, Oxford University Press.
- MARCANO LÁREZ, Beatriz Elena (2014): *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital. El caso de los videojuegos bélicos*, col. Vítor, no. 344, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.
- MARTÍ PARREÑO, José (2010): *Marketing y videojuegos. Product placement, in-game advertising y advergaming*, col. Libros Profesionales de Empresa, Madrid, ESIC.
- MOYLES, J.R. (1999): *El juego en la educación infantil y primaria*, 2ª ed., Madrid, Ministerio de Educación y Cultura / Morata.
- MUNUERA ALEMÁN, José Luis y Ana Isabel RODRÍGUEZ ESCUDERO (2007): *Estrategias de marketing. Un enfoque basado en el proceso de dirección*, col. Libros Profesionales de Empresa, Madrid, ESIC.
- NALEBUFF, Barry J. y Adam M. BRANDENBURGER (2005): *Coo-petencia*, Bogotá. Grupo Editorial Norma.
- OLFOS A., Ramundo y Eduvina VILLAGRÁN C. (2001): "Actividades lúdicas y juegos en la iniciación al álgebra", *Integra*, no. 5, Viña del Mar, Universidad de Viña del Mar.
- PROVENZO, Eugene F. (1992): *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Cambridge, Harvard University Press.
- QUESADA, David (2012): *Cómo convertir un PC en una máquina multijuegos*, Madrid, Retrovicio

- TORTOSA, Virgilio (2008): “(Des)territorializaciones de lo virtual: Viejos nuevos horizontes de escritura y otros inventados”, en TORTOSA, Virgilio, ed.: *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, San Vicente del Raspeig, Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- PÉREZ FERNÁNDEZ, Francisco (2011): *Mentes criminales*, col. Biblioteca del Crimen, Madrid, Nowtilus.
- PINTADO BLANCO, Teresa (2008): *Desarrollo de un sistema predictivo para productos de alta implicación, basado en variables comportamentales. El mercado de las consolas de videojuegos*, serie Investigación Docente, Madrid, ESIC.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1976): *Medios de masas e historia del arte*, Madrid, Cátedra.
- ROJAS SORIANO, Raúl (2002): *Investigación social. Teoría y praxis*, col. Folios Universitarios, 11ª ed., México, Plaza y Valdés.
- RUBIO MORAGA, Ángel L. (2011): “10. El software de entretenimiento: los videojuegos y su evolución de instrumento de distracción a herramienta de formación e información”, en CEBRIÁN HERREROS, Mariano *et al*, eds.: *Industrias culturales. El modelo nórdico como referencia para España*, Zamora, Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- SCHOPF, Federico (2000): *Del vanguardismo a la antipoesía. Ensayos sobre la poesía en Chile*, 2ª ed., col. Texto sobre Texto, Santiago de Chile, Lom.
- SIABRA FRAILE, Joaquín Antonio (2012): *Bosquejo de una metafísica del videojuego*, Almería, Círculo Rojo.
- SUREDA, Joan *et al* (2008): *Artes y civilizaciones*, Barcelona, Lunwerg Editores
- SUTTON-SMITH, Brian (1997): *La ambigüedad del juego*, Cambridge, Harvard University Press.

- VÉLEZ CAICEDO, Ana Cristina (2008): *Homo Artisticus. Una perspectiva biológico-evolutiva*, col. Divulgación Científica, Medellín, Editorial Universidad de Antioquía

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

- ASHCRAFT, Brian (2010): “Why Are Consoles Banned in China?”, *Kotaku*. En red; disponible en <http://kotaku.com/5587577/why-are-consoles-banned-in-china>.
- “Cuba says Castro video game tries to legitimise murder”, *News Latin America & Caribbean*. En red; disponible en <http://www.bbc.co.uk/news/world-latin-america-11731120>.
- DELLA CORTE, Adriano (2011): “PlayStation 3: le vendite mondiali raggiungono i 51,8 milioni di unità”, *Eryeye.it*. En red; disponible en http://www.everyeye.it/p-s3/notizia/playstation-3-le-vendite-mondiali-raggiungono-i-518-milioni-di-unita_107552.
- DONOVAN, Tristan (2011): “Diez héroes injustamente desconocidos”, *Eurogamer.es*. En red; disponible en <http://www.eurogamer.es/articles/diez-heroes-desconocidos-del-videojuego-articulos>.
- EBERT, Roger (2010) : “Video games can never be art”, *Robert Ebert’s Journal*. Disponible en <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>.
- “Edmund McMillen Interview”, partes 1 a 5, *Gamezebo*. Disponible en <http://www.gamezebo.com/tag/edmund-mcmillen-interviews>.
- “Emulador”, *Wikipedia*. En red; disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Emulador>.
- “Grand Theft Auto, el juego estrella del mundo abierto”, *RPP*. Disponible en http://www.rpp.com.pe/grand-theft-auto-franquicia-noticia_631585.html.

- HARRIS, Craig (2006): "Top 10 Tuesday: Worst Game Controllers", *IGN*. En red; disponible en <http://www.ign.com/articles/2006/02/22/top-10-tuesday-worst-game-controllers>.
- "Inamovilidad", *Diccionario de la Real Academia Española*. Disponible en <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=inamovilidad>.
- JONES, Jonathan (2012): "Sorry MOMA, video games are not art", *Jonatan Jones on Art Blog*. En red; disponible en <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>.
- JUÁREZ, Hugo Alberto (2013): "La princesa y la bomba. Leyendas macabras y reales de los videojuegos", *Chilango*. Disponible en <http://www.chilango.com/general/nota/2013/03/29/la-princesa-y-la-bomba>.
- KUCHERA, Ben (2012): "Steam vs. Xbox Live Arcade: Jonathan Blow explains why Microsoft is aiming at a moving target", *The Penny Arcade Report*. En red; disponible en <http://www.penny-arcade.com/report/editorial-article/steam-vs.-xbox-live-arcade-jonathan-blow-explains-why-microsoft-is-aiming-a>.
- "Lista de víctimas de la policía del pensamiento y relato de su victimización a manos de censores, rabinos y carcelleros. Una compilación incompleta", *Radio Islam*. En red; disponible en <http://www.radioislam.org/islam/spanish/revision/lista.htm>.
- MUNARRIZ, Rick Aristotle (2007): "Date Xbox, Marry Wii, Kill PlayStation", *The Motley Fool*. En red; disponible en <http://www.fool.com/investing/general/2007/02/15/date-xbox-marry-wii-kill-playstation.aspx>.
- "Nintendo Co., Ltd. / Consolidated Sales Transition by Region", *Nintendo*. En red; disponible en http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1209.pdf.

- “Nintendo, Historia, Organización, Estudios de desarrollo de software, Política, Sistemas de juego”, *E-Centro*. En red; disponible en http://centrodeartigo.com/articulos-noticias-consejos/article_130677.html.
- PARKIN, Simon y Leigh ALEXANDER (2008): “Blow: ‘Unnecessary’ XBLA Hurdles Hurt Game Quality”, *Gamasutra*. En red; disponible en http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=19748#.UOpEdInjn74.
- PELÁEZ, Bruno (2010): “Cuba critica el intento de asesinato de Fidel Castro en *CoD Black Ops*”, *Niubie*. Disponible en <http://www.niubie.com/2010/11/cuba-critica-el-intento-de-asesinato-de-fidel-castro-en-cod-black-ops/>.
- PINCHBECK, D. *et al* (2009): “Emulation as a strategy for the preservation of games: the KEEP Project”, *EPrints*. Disponible en <http://eprints.port.ac.uk/2714/1/09287.31196.pdf>.
- “Questions of meaning”, *Treasures of the World*. En red; disponible en http://www.pbs.org/treasuresoftheworld/a_nav/guernica_nav/gnav_level_1/5meaning_guerfrm.html.
- “Raid over Moscow”, *Computer Emuzone*. Disponible en <http://goto1982.computeremuzone.com/C64Juegos/C64JuegosQR/RaidOverMoscow.html>.
- SPARDA, Adell (2004): “¿Sabías que los juegos de la serie *Dragon Quest*, en Japón, son lanzados en fines de semana?”, *Destino RPG*. Disponible en <http://destino-rpg.blogspot.mx/2014/05/sabias-que-los-juegos-de-la-serie.html>.
- STERLING, Jim (2012): “Mass Effect 3 fans petition BioWare to change the ending”, *Destructoid*. En red; disponible en <http://www.destructoid.com/mass-effect-3-fans-petition-bioware-to-change-the-ending-223615.phtml>.
- “Super Meat Boy vs. PETA”, *Team Meat Blog*. En red; disponible en http://supermeatboy.com/65/Super_Meat_Boy_vs_Peta_/#b.

- “Survey: Xbox 360 failure rate is 54.2%”, *Seattle Pi*. En red; disponible en <http://blog.seattlepi.com/microsoft/2009/08/19/survey-xbox-360-failure-rate-is-54-2/>.
- “Valve releases PR; Steam userbase doubles in 2011, Big picture mode coming soon”, *Gamingbolt*. En red; disponible en <http://gamingbolt.com/valve-releases-pr-steam-userbase-doubles-in-2011-big-picture-mode-coming-soon>.
- VILLANUEVA, Rodrigo (2012): “Crítico de arte arremete contra museo por adquirir videojuegos”, *SanDiegoRed.com*. Disponible en <http://www.sandiegored.com/noticias/31622/Critico-de-arte-arremete-contra-museo-por-adquirir-videojuegos/>.

PELÍCULAS

- PAJOT, L. y J. SWIRSKY, dirs. (2012): *Indie Game: The Movie* (cinta para cine), Canadá, BlinkWorks Media.