

UN JUEGO MUY SERIO

El Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades a Shigeru Miyamoto, creador de “Mario Bros.” y “mago” de Nintendo, no ha hecho sino confirmar la relevancia de los videojuegos en la configuración del imaginario cultural del siglo XXI. La publicación de “Extra Life” (Errata Naturae), libro pionero en España sobre las principales obras del género, brinda la ocasión de profundizar en la materia.

ALBERTO SÁNCHEZ MEDINA

Circula un chiste en Internet con la fotografía de un hombre que aparta la cortina y queda bañado por la luz de la ventana a la que se asoma. El texto sobre la imagen nos dice: “Una vez me dio por salir afuera. Los gráficos eran increíbles pero la jugabilidad y el argumento eran horribles”. La broma nos remite en su hipérbole a la figura del *hikikomori*, el término japonés con el que se refieren a sí mismos los que se entregan a los videojuegos de manera obsesiva.

¿Acaso no era Alonso Quijano, antes de convertirse en Don Quijote, un *hikikomori* de las novelas de caballerías? Nuestro hidalgo puede ser tomado también como un desarrrollador y jugador *avant la lettre* de videojuegos, pues vivió sus aventuras a imagen y semejanza de sus sueños.

Las reticencias por otorgar valor cultural al videojuego nacen de una actitud anacrónica que recuerda el absurdo desfase del mundo que el noble hidalgo se resistía a dejar atrás. Si bien es evidente la banalización, en muchos aspectos, de la cultura contemporánea, no es menos cierto que no se puede ignorar la creciente calidad y complejidad de los nuevos lenguajes audiovisuales, como puede comprobarse con

claridad meridiana en los videojuegos. En un tiempo en el que, como en *El Quijote*, la frontera entre realidad y ficción tiende a diluirse, los juegos electrónicos constituyen la avanzadilla de la cultura popular contemporánea, que va derribando uno por uno (cuando no se derriban por sí solos) los prejuicios y ataques ningunea-

dores que acostumbran recibir.

“Hace tiempo que los videojuegos se han convertido en un elemento más de nuestra vida cotidiana. El proceso es inexorable y quizás no pase demasiado tiempo antes de que aparezcan las primeras obras maduras, adultas y, sobre todo, cargadas de sentido, algo que, por desgracia, aún no es así y que es una de las principales razones de ese menosprecio del que son objeto. Por fortuna, de un tiempo a esta parte han aparecido creadores con un estilo y una personalidad definida que bien podrían ser los Hitchcock, Kubrick o Ridley Scott del nuevo medio en un futuro más o menos lejano”, afirma Vincent Montagnana en *Los videojuegos, una nueva forma de cultura* (Robin Book).



“Extra Life” es una antología de ensayos “sobre diez videojuegos que, en tanto que jugadores, nos apasionan”

Vacío editorial

Al modo del cura y el barbero *quijotesco*, desde la editorial Errata Naturae han decidido luchar contra el vacío editorial sobre el asunto que existe en español con el recién publicado *Extra Life*. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea. Los editores se quejan tanto de este caso volumen de libros editados en castellano, como de la tendencia de esta corta bibliografía a centrarse en la defensa de su función pedagógica o a servir como mero brevete.

de los videojuegos más destacados. "Ni didáctico ni enciclopédico. Hemos planteado una antología de ensayos sobre diez videojuegos que, en tanto que jugadores, nos apasionan; y, en tanto que editores, consideramos que han revolucionado en los últimos años la cultura contemporánea y el funcionamiento de la industria cultural en su conjunto." Un escrutinio que se antojaba necesario para dimensionar el alcance de un fenómeno que cuenta ya con un más que razonable recorrido histórico y una influencia en todos los ámbitos que no deja de crecer como la espuma.

"Es obvio que los videojuegos han dejado de ser un divertimento para adolescentes y se han convertido en una forma de ocio realmente significativa. Los videojuegos han pasado de ser un ámbito limitado dentro de la industria del juego al juguete a conformar un sector independiente, cuya facturación supera ya ampliamente a la industria mundial del cine, el DVD y la música. Los videojuegos han abandonado las publicaciones especializadas para ser portada de grandes periódicos, y tienen su sección de reseñas en muchas revistas de cultura y tendencias. Por otro lado, desde hace una década se convocan importantes congresos donde investigadores y académicos de los departamentos de Comunicación y Nuevos Medios de las más importantes universidades de todo el mundo debaten sobre videojuegos, y cada año se suman nuevas universidades a aquellas que ya ofrecen este tipo de materias en sus planes de estudio. Los videojuegos no son, por tanto, la penúltima au-

Los videojuegos son una muestra de la creciente calidad y complejidad de los nuevos lenguajes audiovisuales

torreinención de Hollywood. Por el contrario, los videojuegos han reinventado por su cuenta los viejos medios de masas y sus pasivas audiencias, y han generado un tipo de público distinto que funciona como una verdadera comunidad. Al tiempo que desarrollan formas narrativas inéditas tanto desde un punto de vista cognitivo como comunicativo."

Estimular el cerebro

Hace unas semanas, en el programa de Televisión Española *Redes*, la neurocientífica Daphne Bavelier explicaba a Eduardo Punset sus hallazgos en la materia. Según la investigadora, pese a haber sido creados sin otro fin que el de divertir, los videojuegos de acción y de disparos permiten a sus adeptos mejorar ciertas habilidades relacionadas con el cerebro y la percepción. La interactividad de los videojuegos es capaz de estimular zonas del cerebro completamente diferentes de las que se activan al leer un libro o ver una película, y la diversidad en la tipología de los juegos da una idea de las posibilidades que éstos permiten.

El catedrático de Informática Pedro Antonio González Calero llegó al mundo de los videojuegos a través de su investigación en el área de la Inteligencia Artificial, y en los úl-

timos 10 años se ha convertido en una figura de referencia en el ámbito académico para la industria del videojuego. Es responsable del Grupo de Aplicaciones de Inteligencia Artificial en la Universidad Complutense de Madrid, donde dirige el Master en Desarrollo de Videojuegos. González explica que "las primeras enseñanzas específicas sobre videojuegos aparecen en Canadá y EE.UU. entre 2000 y 2001. En España surgieron los primeros programas de posgrado en 2003 en la Universidad Pompeu Fabra y en 2004 en la Complutense. En los últimos tres años se han puesto en marcha las primeras iniciativas a nivel de Grado, donde sí hemos ido con cierto retraso con respecto a otros países como Inglaterra o Francia".

Para alguien encargado de proyectos que involucran el uso de la tecnología de los videojuegos para diferentes fines, "el lenguaje de los videojuegos es cada vez más rico y variado. Bajo el mismo término *videojuego* podemos hablar de experiencias puramente psicomotrices como el *Tetris* -'el *Tetris* es la representación del pensamiento lógico', se lee en uno de los ensayos de *Extra Life*-, o de otras donde la narración es el elemento central, como en el juego *Heavy Rain*".

Película interactiva

En este videojuego, que sus creadores prefieren denominar "película interactiva", el jugador maneja a los diferentes personajes pudiendo decidir cómo avanza la trama. "Por otra parte -continúa González Calero-, la proliferación de herramientas de creación de videojuegos ha dado lugar a una *democratización tecnológica* que permite a creadores individuales o

Obras como el aclamado "Journey" plantean la necesidad de cuestionar el estatuto del videojuego más allá del mero entretenimiento para adolescentes.



pequeños equipos crear productos experimentales que, aunque no compiten con la espectacularidad visual de los productos comerciales, sí están explorando avenidas más conceptuales en el uso de los recursos audiovisuales interactivos. Por ejemplo el juego *.heartbeats*, desarrollado por Sebastián Trelles durante su paso por el Master en videojuegos de la Complutense, integra en un juego música generada dinámicamente y narración interactiva buscando afectar emocionalmente al jugador."

El periodista Jaume Esteve también ha contribuido a paliar el señalado déficit editorial español sobre la materia, atendiendo en su caso a la historia del videojuego español a lo largo de la década de los 80 y primeros 90, período considerado como la Edad de Oro del *software* español. *8 quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español* (Star-T Magazine Books) es el título de una obra dividida en dos volúmenes que revive los albores del videojuego español.

Esteve explica así la dificultad de abrirse camino en la literatura del videojuego: "Para que veas hasta qué punto es una odisea intentar publicar un libro que se salga de la previsible lista de *X* videojuegos a los que debes jugar una vez en tu vida: después de cerca de un año de búsqueda, de enviar borradores y de hablar con editoriales grandes y pequeñas, la respuesta siempre era la misma. O la crisis les había recortado tanto los ingresos que tenían que asegurar el tiro, la mejor excusa para tirar abajo proyectos que no les interesan, o bien el manido 'nadie compra libros de videojuegos en España'. Curioso que nadie los compre cuando la oferta existente casi se puede contar con los dedos de la mano. La gota que colmó el vaso llegó el día que me llamaron entusiasmados desde Carmen Balcells

Varias editoriales españolas se han apuntado recientemente a la edición de novelas basadas en videojuegos

por lo que habían leído, pero su respuesta fue que no me podían garantizar una salida comercial y, de hacerlo, lo veían como mínimo a finales de 2013. Así está el panorama editorial del videojuego en España, por lo que si no tienes suerte de contar con el apoyo de una editorial, la única salida es la autoedición."

La industria en España

Al igual que *Extra Life*, el libro de Jaume está planteado como un relato periodístico-literario en el que la historia está contada por boca de los mismos protagonistas que ayudaron a forjar la industria del videojuego en nuestro país. Según Jaume, a los videojuegos españoles les es más propia la capacidad de divertir, que, como en el caso expuesto del *Tetris*, no va ligada al desarrollo de una trama narrativa.

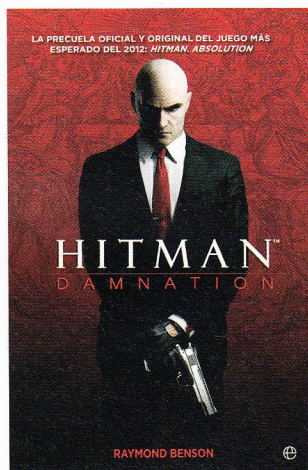
"Creo que habría que dejar claro que en España no hemos sido tradicionalmente de hacer juegos sesudos. Tanto la Edad de Oro como lo que ha venido después ha sido un buen exponente de que somos capaces de hacer grandes obras de diversión inmediata pero que no destacamos tanto a la hora de elaborar historias. Dicho esto, aparte del topicazo de *La abadía del crimen*, que a su vez estaba basado en una obra de Umberto Eco, posiblemente los trabajos de Pendulo Studios han sido los más destacados en este ám-

bito. Dice mucho de una compañía el hecho de haber nacido justo después de la Edad de Oro y que haya llegado hasta nuestros días haciendo aventuras gráficas. En ese aspecto, los juegos de la compañía Aventuras AD (*La aventura original*, la trilogía de *Ci-U-Tha*) también se tendrían que tener en cuenta."

Según el citado Montagnana, "al igual que su *hermano mayor* el cine, el videojuego "ofrece una enorme variedad de guiones según su temática (comedias, *thriller*, acción) o su concepción de juego (*arcades*, *simulación*, *plataformas*) que le permite reproducir con una enorme riqueza de matices toda una panoplia de emociones que lo hacen cada vez más atractivo para el gran público."

Pero si en la "fábrica de sueños" del cine tenemos que conformarnos con el papel pasivo de espectadores, en los videojuegos es posible formar parte de la línea de mando. Algo que conoce muy bien Gonzo Suárez, quien pasa por ser una de las figuras más reverenciadas del videojuego español por haber diseñado y dirigido los dos primeros juegos de la saga *Commandos*, el juego AAA (el equivalente a una superproducción en los videojuegos) más vendido a nivel mundial en la historia del *software* español (más de cuatro millones de copias en todo el mundo). En este videojuego de táctica en tiempo real dirigimos un grupo de comandos militares aliados a lo largo de varios escenarios de la Segunda Guerra Mundial. Gonzo cambia la relación de parentesco y va más allá al decir que "al igual que Saturno devoró a sus hijos, el videojuego devoró a su padre, el cine."

Adaptaciones literarias de los juegos "Hitman" (La Esfera de los Libros) y "Metal Gear Solid" (Marlow).



No es que se asemeje, es que comparte ADN directo. Su producción, su diseño y un sin fin de recursos narrativos son herencia directa de la industria del cine."

Baste al respecto leer el ensayo "Las películas de mi vida (y las que me llevaron a crear *Metal Gear Solid*)", incluido en *Extra Life*, para comprobar, de la mano de su creador, Hideo Kojima, hasta qué punto es estrecha la relación de su creación con el cine. En este exitoso videojuego nos transfiguramos en Solid Snake, soldado miembro del grupo de operaciones encubiertas Foxhound cuyo trabajo es neutralizar la amenaza nuclear dentro de Outer Heaven, estado militar ubicado en Sudáfrica. John Sturges, Hitchcock o John Carpenter son algunos de los directores a través de los que Kojima explica las claves de su exitoso videojuego, que celebrará los 25 años de la aparición de la primera entrega de la saga con una adaptación cinematográfica que el propio Kojima se encargará de supervisar. El productor del proyecto será Avi Arad, conocido por títulos como *The amazing Spider-Man*, *Iron Man* o *Los Vengadores*.

Novelas y videojuegos

Como puede verse, nuevos medios como los videojuegos conviven y se nutren mutuamente de los antiguos, una ósmosis *mcluhaniana* de la que no escapa el sector de los libros. Editoriales como La Esfera de los Libros, La Factoría de Ideas, Timunmas o Marlow se han apuntado recientemente a la edición de novelas basadas en videojuegos.

"En el fondo los creadores de videojuegos somos cuentacuentos". La frase es del gurú de los videojuegos españoles, Enric Álvarez, máximo responsable de Mercury Steam, la compañía elegida por el gigante japonés Konami para el desarrollo y creación de *Castlevania*:



Imagen del videojuego "Heavy Rain," definido por sus creadores como una "película interactiva".

Lords of shadow, que contó con una cifra récord para el mercado español: 20 millones de euros de presupuesto. Álvarez explicaba en 2009 a La Vanguardia la noticia del encargo: "Es como si Spielberg hubiese venido a visitar a una productora española y le hubiese dicho: tengo en la cabeza un proyecto muy querido y que pensaba hacer yo, pero he decidido que lo hagan ustedes y yo pongo el dinero (...). Hay que entender que *Castlevania* es una de las propiedades intelectuales más valiosas de Konami".

Para Gonzo, "cada creador entra por la puerta que le llama con más intensidad. Enric ha manifestado siempre que la narración es esa puerta, y lo demuestra magistralmente. En mi caso me decantaría mucho más por *el Demiurgo* que por el narrador. La invocación de universos que absorben atenciones es un contexto más sugerente para describirlo".

Al hablar de los videojuegos siempre se habla de "entretenimiento", de una "forma de ocio"; muchos utilizan estos apelativos para ningunear la importancia cultural del videojuego en comparación con las tra-

dicionales Bellas Artes. ¿Van los videojuegos necesariamente, tal vez por su carácter interactivo, en contra del carácter contemplativo y trascendente del arte tradicional? Dependerá, obviamente, de lo inclusivo o no del concepto de arte de cada cual. Hace dos años el influyente crítico estadounidense de cine Roger Ebert volvía a echar leña al fuego al debate, al reafirmarse en su idea de que los videojuegos no son arte, ni podrán serlo.

Servicio vs arte

Curiosamente, el mencionado Hideo Kojima se alineaba con el crítico. "El arte es algo que radia del artista, la persona que crea la pieza de arte. Si pasan 100 personas y una sola de ellas es cautivada por lo que la pieza irradia, eso es arte. Pero los videojuegos no intentan capturar a una persona. Un videojuego debe asegurarse de que las 100 personas que jueguen disfruten del servicio que provee el juego. Es como un servicio. No es arte. Pero supongo que la forma de proporcionar este servicio con el videojuego es desde un punto de vista artístico, una forma de arte. El arte es lo que encontramos en los museos, ya sea una pintura o una escultura. Lo que yo hago, lo que los creadores de videojuegos están haciendo, es dirigir el museo".

"La discusión del videojuego y el arte me aburre por momentos", afirma Jaume Esteve,

La década de los ochenta y primeros noventa está considerada como la Edad de Oro del "software" español

para preguntarse acto seguido: "¿Quién se arroga el poder de marcar las líneas de lo que es y no es arte? ¿Por qué un lavabo se puede considerar arte y *Journey* no? Al final, más allá del debate sobre qué es y qué no es arte, prefiero quedarme con el entretenimiento, igual que me pasa con la música o con el cine. No creo que el videojuego, por su concepción, vaya contra las bases del arte tradicional. Es más, el videojuego pretende potenciar esas bases al colocar al jugador en el centro de la experiencia y hacer que ésta resulte mucho más natural que cualquier otra".

Con *Journey*, Esteve se refiere a un juego aclamado por crítica y público desarrollado por thatgamecompany, empresa que lo define como una experiencia emocional, una *rara avis* que se aleja de los tradicionales conceptos de entretenimiento, competencia y violencia que muchos achacan erróneamente como connaturales a los videojuegos. A partir de este título se acaba de editar *The art of Journey* (Bluecanvas), escrito y diseñado por Matt Nava, director de arte de un juego que vendría a ser la plasmación en videojuego del *machadiano* poema "caminate no hay camino, se hace camino al andar..."

Participación activa

Enric Álvarez entiende que el arte "no es sino la capacidad del ser humano de percibir la belleza. Y ese proceso puede ser contemplativo y trascendente pero no tiene por qué. Por otra parte, el ser humano es de naturaleza inquieta, comunicativa y social. Y es ahí donde nace la obra de arte, el producto del trabajo de una persona o un grupo de ellas tratando de comunicar a los demás sus ideas, percepciones, alucinaciones... estéticas. En ese sentido por supuesto que los videojuegos son arte. Es más, son un arte que, co-

mo la arquitectura, necesita de la participación activa del *usuario* para ser entendido y disfrutado. Ningunear la importancia cultural del videojuego es una colosal exhibición de ignorancia que no merece más comentario".

Mucho se ha avanzado en este sentido en los últimos años. En 2009 el Congreso de los Diputados declaraba los videojuegos como Bien de Interés Cultural, y en 2010 el Ministerio de Cultura promovía la creación de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas. Su director, Iván Fernández Lobo, dirige además Gamelab, la feria del videojuego más importante de España. "Creaciones como la Academia o Gamelab son importantes desde el punto de vista es-

La neurocientífica D. Bavelier opina que los videojuegos de acción mejoran habilidades relacionadas con la percepción

tratégico porque han permitido a las instituciones identificar al sector y ofrecerle apoyos que ayudan a mejorar su competitividad. Tenemos que seguir trabajando con las instituciones para poder aumentar las vías de colaboración, pero estamos contentos con el soporte y la predisposición a ayudar tanto de ésta como de la anterior Administración".

Para hacerse una idea de la importancia económica de los videojuegos en el sector cultural español es suficiente con echar mano de los números. La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) hizo pública el pasado mes de abril la facturación de la industria del videojuego en España en 2011. Fueron 980 millones de euros, una cifra que es un

15 por ciento inferior a la del año anterior. Pese a la caída de los videojuegos sigue siendo el sector de ocio en España con mayor volumen de facturación, por encima del cine y la música. "En la actualidad hay más de 200 empresas comercializadas (generalmente pequeñas y medianas) que se dedican a la producción, edición y/o distribución de productos y servicios de ocio interactivo. La importancia económica de estas empresas en base al volumen de facturación aún es pequeña, pero su potencial resulta enorme si tenemos en cuenta la demostrada viabilidad de sus principales modelos de negocio y explotación".

Los efectos de la crisis

Las preocupaciones del sector ante la grave situación económica que atraviesa España no son del todo las mismas que resuenan estos días en los sectores tradicionales de la cultura, al ser la industria del videojuego, desde su nacimiento, un constante campo de experimentación, de naturaleza cambiante y adaptativa: "El sector del videojuego no ha vivido nunca en un entorno subvencional, por lo que ahora no se ve afectado especialmente por estos recortes. Sin embargo, al tratarse mayoritariamente de empresas muy pequeñas, resulta crucial que se aseguren herramientas y mecanismos adecuados de financiación para los proyectos, y que se fomente la inversión privada en ellos. El apoyo a la internacionalización es otra cuestión clave, ya que se trata de un producto que sólo tiene sentido de viabilidad en un contexto de mercado global".

Gonzo Suárez echa la vista atrás y admite que "no sabría decir qué condiciones concretas propiciaron *Commandos*. Quizás un catálogo anual 1999 con un síndrome de repetición demasiado reiterativo donde *Commandos* y *Star Craft* des-

juntaron por originales. El panorama ha evolucionado enormemente y no hay parangón. Una de las mayores aportaciones de *Commandos* ha sido el que hoy en día nadie dude en aspirar al top 10 internacional, cuando antes era inconcebible. Sin ser idónea, la circunstancia actual es mucho más alentadora y fértil”.

Para Pedro Antonio González Caero, “en cuanto a nivel técnico somos perfectamente competitivos, como te puede contar cualquier profesional español que haya decidido vivir la aventura de trabajar en estudios de países como Francia, Inglaterra, EE.UU. o Canadá, que son la referencia en esta industria. En cuanto al volumen de la industria del videojuego, aun existe una gran distancia entre el volumen de videojuegos que consumimos y el que producimos”. Jaime Esteve se queja de que, “como es costumbre en nuestro país, la industria del videojuego sobrevive a duras penas a base de emprendedores y algunos estudios de éxito. En los 80 eran Dinamic y Topo, hoy son Mercury Steam y Novarama. Alrededor hay un buen puñado de estudios que han demostrado sobradamente su valía (*Crocodile*, *Over the Top*, *Pendulo*), pero que se las ven y se las dejan para sacar adelante sus proyectos. Al final, no nos debería extrañar que muchos de los trabajadores emigren en busca de estabilidad y seguridad laboral”.

El Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades recientemente otorgado a Shigeru Miyamoto, el padre de *Mario*, *Zelda* y *Donkey Kong* y máximo responsable de diseño de Nintendo, es la última evidencia para quien no termine de otorgarle carta de naturaleza a los videojuegos como un producto cultural más, tal vez el de más inmenso potencial de nuestros días por su extraordinaria variedad de apli-

caciones. El Editor de LEER, José Luis Gutiérrez, participó como miembro del Jurado que acabaría anunciando el fallo a favor del japonés días después de su fallecimiento. El acta del jurado reconoce a Miyamoto como “el principal artífice de la revolución del videojuego didáctico, formativo y constructivo. Diseñador de personajes y juegos mundialmente conocidos, se caracteriza por excluir de sus creaciones la violencia y por innovar con programas y formatos que ayudan a ejercitar la mente en sus múltiples facetas y resultan muy valiosos desde un punto de vista educativo. Miyamoto no sólo es el padre del videojuego moderno, sino que ha conseguido, con su gran imaginación, crear sueños virtuales para que millones de personas de todas las edades interactúen, generando nuevas formas de comunicación y de relación, capaces de traspasar fronteras ideológicas, étnicas y geográficas”.

Reconocimiento

El galardón al “Walt Disney” de los videojuegos fue celebrado por el mundillo de los videojuegos como propio, tal y como reconoce Fernández Lobo: “Es un reconocimiento acertado a un fenómeno que está influyendo de una manera decisiva en la forma que tenemos de comunicarnos. Un nuevo lenguaje que acerca a las personas a través de experiencias, independientemente de su procedencia o edad. No creo que nadie atento al mundo que vivimos se haya sorprendido por el premio, y en lo subjetivo me alegra porque supone una motivación y orgullo

El director de Gamelab señala que el premio a Miyamoto “es una motivación para todos los que trabajamos en el sector”



Shigeru Miyamoto, creador de “Mario Bros.” y último Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades.

para todos los que trabajamos en el sector”.

La esencia de los videojuegos es la misma que la de los juegos tradicionales. Que no es sólo un juego de niños lo demuestra el hecho de que un cuarto de la población europea mayor de 15 años juega a videojuegos, según una encuesta realizada en 2010 en 18 países por la Federación Europea de Software Interactivo. El psicoanalista inglés Donald Winnicott sostenía que es en el juego y sólo en el juego donde el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y que sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo. Mario, el regordete fontanero italiano de mediana edad, y nuestro hidalgo desgarbado, seco de carnes y enjuto de rostro, distan de parecerse físicamente, pero comparten la misma noción de héroe, pues nos permiten ser, como dice Jeff Ryan al hablar de *Mario* en *Extra Life*, “más que nosotros y mucho menos que nosotros”. Todo está permitido en ese reto llamado videojuego, ¿por qué no jugar? ☺