

PABLO GARCÍA SEMPERE
PABLO TEJADA ROMERO
AYELÉN RUSCICA
(Coordinadores)

EXPERIENCIAS Y PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA

eug

TÍTULO

Experiencias y propuestas de investigación y docencia en la creación artística.

COORDINADORES

Pablo García Sempere, Pablo Tejada Romero y Ayelén Ruscica.

CITACIÓN (APA)

García-Sempere, P.; Tejada Romero, P. y Ruscica, A. (coords.) (2014). *Experiencias y propuestas de investigación y docencia en la creación artística*. Granada: Editorial Universidad de Granada.



Este libro y cada uno de los capítulos que contiene, si no se indica lo contrario, se encuentran bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Puede ver una copia de esta licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> Esto significa que Ud. es libre de reproducir y distribuir esta obra, siempre que cite la autoría, que no se use con fines comerciales o lucrativos y que no haga ninguna obra derivada.

Si quiere hacer alguna de las cosas que aparecen como no permitidas, contacte con el autor del libro: a coordinadores del libro o con el autor del capítulo correspondiente.

Primera edición, mayo 2014

© DEL TEXTO: LOS AUTORES.

© DE ESTA EDICIÓN: UNIVERSIDAD DE GRANADA.

EXPERIENCIAS Y PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA.

ISBN: 978-84-338-5665-4

Depósito legal: GR. 1088-2014

Edita: Editorial Universidad de Granada.

Campus Universitario de Cartuja. Granada.

Ilustración de Portada: “Autoindagación” de Aurelio Jaén Millán.

Printed in Spain

Impreso en España

EL VIDEOJUEGO COMO SISTEMA NARRATIVO

VIDEO GAME AS NARRATIVE SPEECH

José Roig Calatayud, jroigcepgr@gmail.com
Andrés Montero Navarro, amonter.navarro@gmail.com
Consuelo Vallejo Delgado, cvallejo@ugr.es

Universidad de Granada

Resumen: El videojuego, o juego virtual, se ha convertido en uno de los elementos más importantes dentro del mundo del entretenimiento desde finales del siglo pasado. Actualmente, está completamente integrado dentro del abanico de recursos tecnológicos a los que acceden los niños desde la infancia. La implicación del jugador es vital para la supervivencia del videojuego como elemento narrativo. Pero esta implicación ha sido objeto de controversia en ocasiones en las que el sistema de juego planteaba situaciones polémicas de corte sexual o violento. ¿Cuál es la razón de esta fijación por la simbiosis jugador-personaje? El videojuego ha alcanzado tanta implicación social a nivel de transmisión de ideas como el binomio arte - publicidad. Como sistema interactivo, requiere que el usuario se implique plenamente para el correcto funcionamiento del juego. Se trata de una retroalimentación que comienza mediante la publicidad, que alienta el deseo de cumplir unos objetivos virtuales planteados dentro del videojuego. Una vez inmerso en el sistema, el usuario recibe una serie de estímulos basados en dos esquemas: el de fallo/penalización y acierto/recompensa, que en el espacio virtual adquieren una significación real para el usuario.

Palabras clave: Videojuego, educación, subliminal, jugador, influencia

Abstract: Videogames, or virtual games, are one of the most important elements into the entertainment world since XX century. Now, they are absolutely integrated into the technological options that children can access from childhood. The implication of the player is vital for the survival of the video game as narrative element. But this implication is controversial when the game develops sexual or violent situations, always polemic. Which is the reason of this obsession for the symbiosis player - videogame? In the current society, the video game is a transmitter of ideas so significantly as the binomial art - advertising. As interactive system, it needs the total implication of the user, to reach its best functioning This feedback begins by means of advertising, with the desire to overcome the virtualgoals of the video game. When the user enters on this system, hereceives a series of encouragements based on two schemes: wrong / penalty and right / reward, with a real meaning for the user in spite of its virtual origin.

Key words: Videogame, education, subliminal, player, influence

1. Influencia positiva, invasión privada.

Un videojuego es un sistema digital interactivo con capacidad narrativa, transmisor de ideas y conceptos que se integran en la *gameplay* o experiencia de juego.

Estas ideas afectan a los usuarios, influyendo en sus deseos e ideales de forma muy similar a como lo hace el cine o la televisión, esto es, mostrando unos patrones deseables que se convierten en metas imposibles de alcanzar.

El tema que nos ocupa se centra en examinar la forma en que esas ideas se extrapolan al mundo real una vez que termina la experiencia de juego del usuario.

Es necesario, en primera instancia, examinar el tema de la influencia del videojuego en el desarrollo de la persona. El debate creado acerca de si los videojuegos otorgan efectos beneficiosos o no para el cerebro permanece abierto y candente. Existe una especial preocupación acerca del efecto del videojuego en los niños, ya que ellos se encuentran en una situación especialmente vulnerable; al tomar partido en una serie de situaciones propuestas, se convierten en cómplices de lo que sucede en la pantalla. Así, si el niño ha “decidido” matar a un agente virtual, se convierte en un responsable directo de una acción grave que sucede en un mundo que, en ocasiones, no se distingue del todo bien del real. Un artículo de Natalia López Mortalla y Mercedes Beunza⁸⁶ reúne una serie de opiniones acerca de los efectos que podrían tener a largo plazo.

El investigador Michael M. Merzenich señala la dualidad del juego; por un lado parece ayudar al conocimiento cognitivo, pero también resta horas de lectura y estudio del plan académico. Por otro, Doug Hyun Han & Perry F. Renshaw afirman que la mejoría de resolución de problemas tras jugar a videojuegos no está comprobada. Tampoco falta quien apunta que el sólo hecho de jugar a videojuegos no puede verse de forma aislada y debe estar en confluencia con el resto de estímulos y entornos de la persona, pero sí que es un aliciente a la hora de examinar ciertos comportamientos (con un interés especial al comportamiento violento):

Daphne Bavelier & C. Shawn Green: Hay una relación entre jugar videojuegos violentos y un aumento de los pensamientos agresivos. Pero los matices sobre la dimensión de estos efectos brillan por su ausencia en los estudios publicados. Por ejemplo, es poco probable que jugar videojuegos violentos convierta a un niño en un maníaco asesino si no tiene otros factores de riesgo. Y, sin embargo, en niños que sí los tienen, los videojuegos pueden ser causa suficiente para tener consecuencias negativas.

No faltan, claro está, los fervientes defensores de las ventajas que, al parecer, puede llegar a ofrecer el uso continuado de videojuego. Así lo defienden Joaquín

⁸⁶ Natalia López Mortalla y Mercedes Beunza, *Los videojuegos y sus efectos en el cerebro. Primera parte*. [En línea] Publicado el 14/Diciembre/2012 en Crónicas de la ciencia. <http://blogs.lainformacion.com/cronicas-de-la-ciencia/2012/03/12/los-videojuegos-y-sus-efectos-en-el-cerebro-primera-parte/> [Consulta: 4/Abril/2013]

Pérez Martín y Julio Ignacio Ruiz en su artículo⁸⁷ sobre la influencia del videojuego en jugadores y no jugadores, afirmando, a través de diversos estudios, la mejora de la capacidad visual, la mejoría en las relaciones sociales y la respuesta rápida a estímulos visuales.

Existe un círculo de influencias recíprocas en torno a la adquisición del videojuego basado en las interfaces físicas y psíquicas. Las revistas especializadas en la materia (influencia material) son las encargadas de introducir en el usuario la idea de que el videojuego es un elemento apetecible, independientemente del contenido del mismo. Una vez que el jugador accede al producto, comienza a recibir una serie de influencias que provienen del videojuego, es decir, en placer adquirido durante el juego (influencia inmaterial) se convierte en un estupendo inductor para la adquisición de más títulos. En este sentido, cabe destacar el carácter acumulativo de varias sagas de conocidos videojuegos, cuya estructura se basa, esencialmente, en lanzar el mismo producto una y otra vez con pequeñas mejoras en cada edición. Así, el usuario ya conoce el videojuego casi antes de su adquisición, ya que los títulos se basan en esquemas fáciles de recordar, lo que garantiza cierta seguridad a la hora de elegir. Encontramos un claro ejemplo en *Los Sims* que, en sus tres ediciones, siguen la misma mecánica de casita de muñecas súper consumista, pero con mejoras: cada vez puedes adquirir más objetos diferentes, puedes visitar más lugares y puedes tener relaciones más excéntricas.

A la hora de elaborar un criterio acerca del contenido y la calidad de un videojuego, las revistas especializadas se apoyan en el código PEGI (Pan European Game Information); se trata de un sistema de clasificación de videojuegos a través del contenido de los mismos. A continuación, veremos los temas que el sistema PEGI considera peligrosos:

- Drogas – Lenguaje soez – Violencia – Sexo
- Discriminación – Apuestas – Modo On-Line

Estas marcas, que pueden ayudar a comprender el enfoque de un videojuego, son sin embargo genéricas; volvamos al ejemplo de *Los Sims*, donde PEGI advierte del contenido sexual, pero no del marcado carácter consumista “tanto tienes, tanto vales”; el tipo de juego que puede experimentarse en *Los Sims* ha sido analizado por Óliver Pérez, el cual demostró, a través de varios casos prácticos de partidas diferentes, que el juego estaba enfocado a conseguir una gran cantidad de dinero como medio único para alcanzar la felicidad del personaje.

Juzgar el contenido de un videojuego basándonos en el código PEGI ofrece un análisis superficial que no abarca todas las ideas que pueden llegar a desprenderse del título, por lo que la elección de juegos debe basarse en un análisis más profundo.

Tal y como afirma el estudio *Influencia de los videojuegos en niños y jóvenes*, llevado a cabo en la Comunidad Valenciana, el lenguaje predominante de las

⁸⁷ PÉREZ MARTÍN, Joaquín / IGNACIO RUIZ, Julio: *Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores*. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 21 / Julio 06.

revistas especializadas pone de relieve términos como holocausto, masacre, sangriento, brutal... si el uso de esos términos se reservase para describir títulos con connotaciones negativas podríamos confiar en el escrito a la hora de comprar o recomendar un videojuego; el problema es que estos términos son empleados cuando el juego se considera bueno o de calidad. Como ejemplo citaremos un análisis realizado por la revista *Hobby Consolas* sobre el videojuego *Tomb Raider*, con afirmaciones como ésta:

Las ejecuciones [de enemigos] son una delicia [...]

Y más tarde, analizando la cuarta entrega del popular *Assassin's Creed*, comentan:

*La fiereza de Edward [protagonista] al combatir será la más alta de la saga. Así, por ejemplo, será el primer capítulo en el que podremos usar dos pistolas a la vez. ¡Eso nos ha congratulado!*⁸⁸

A pesar de la gran diversidad de posturas, hay que recordar que la generación mayormente expuesta a los videojuegos, la que es bombardeada con publicidad constante y la que mayor y más rápido acceso tiene a esta tecnología, nació hace unos diez o doce años, por lo que los posibles efectos nocivos o beneficiosos aún no han sido del todo comprobados.

Como aproximación para valorar la posible influencia del videojuego, podemos establecer dos tipos de variables que llegan al jugador a través de la experiencia de juego:

- Interfaces físicas: Mandos, periféricos, estímulos visuales, auditivos y sensitivos.
- Interfaces psíquicas: Generador de pensamiento, transmisión de ideas y complicidad con la acción de la pantalla.

Es el campo del arte el que se encarga de tratar esta última interfaz, que como hemos visto, podría afectar al pensamiento y comportamiento del usuario. Ya abundan los ejemplos de arte con consolas; citaremos aquí a uno de los más representativos. Cory Arcángel modificó un videojuego de la empresa Nintendo de modo que los personajes a abatir fueran personalidades reales como Andy Warhol o el Papa Juan Pablo II. Llamó a esta obra *I shot Andy Warhol* y es un ejemplo representativo de la apropiación de un lenguaje que fue concebido como algo cerrado y lineal. En *Super Mario Clouds*, la modificación del cartucho original supuso la supresión de todos los elementos del juego, dejando sólo las nubes del decorado. Así, el videojuego se convertía en un sistema de contemplación más cercano a la telebasura que a la interacción; su obra fue puesta en relación con las corrientes minimalistas del arte.

Es necesario hacer un inciso. Los videojuegos han sido considerados ya una forma de arte en sí misma por las instituciones oficiales. El mayor eco de este hecho vino con la incorporación de varios títulos a la colección de MOMA como piezas de arte. Ahora bien, debemos distinguir entre los cuatro tipos de creación del videojuego:

⁸⁸ HOBBY CONSOLAS (2013) , *Abraza el modo de vida pirata – Tomb Raider*, Hobby Consolas, nº 260, pp. 29 – 55.

Tipo de videojuego	Ejemplo
Videojuego estándar o comercial	<i>Tetris</i> (Nintendo, 1984)
Mod / Hacker (Videojuego existente modificado)	<i>I shot Andy Warhol</i> (Cory Arcangel)
Creación independiente de videojuegos	Yumme Niki ⁸⁹ (Kikiyama, independiente)
Videojuego como obra artística	Dead In Irak (Joseph DeLappe)

- Entendemos el **videojuego estándar** como producto comercial de la industria del entretenimiento, distribuido en masa a través de cadenas de tiendas especializadas.
- Los **MODs / Hacker**, o videojuegos modificados, son intervenciones realizadas en un videojuego de modo que se introducen en él elementos extraños, con el objetivo de "divertirse rompiendo" o a modo de protesta – obra, como es el caso de *I shot Andy Warhol*.
- La **Creación independiente de videojuegos** designa aquellas obras que, en forma de videojuego, se alejan en cierta medida del carácter comercial que domina el mercado en pos de otros intereses. El interés en estudiar este tipo de videojuego reside en que están exentos de los filtros morales y políticos que rigen el mercado. Por ejemplo, *Super Columbine Massacre RPG!* no podría haber sido llevado al mercado a través de ninguna compañía profesional.
- El **Videojuego como obra artística** utiliza los medios ya creados y, tomando en consideración las reglas del videojuego, las interpreta a placer para dar salida a un mensaje ajeno al sistema.

Dentro de esta categoría, donde la materia prima es el concepto de videojuego interactivo, se abre todo un mundo de posibilidades. El grupo La Fiambrera Obrera describía cómo era la vida de los inmigrantes en Lavapiés a modo de videojuego, donde la gameplay⁹⁰ quedaba un tanto relegada en pos del mensaje que quería transmitirse; *Portraits*, de Eva y Franco Mattes, utilizaba la estética del juego en línea *Second Life* para crear un nuevo tipo de retrato, donde lo virtual suplanta por completo a lo real, que deja de ser necesario.

⁸⁹ *Yumme Niki* es un videojuego del año 2004 del japonés Kikiyama. De creación independiente, se sitúa en la línea de videojuego no-comerciales que ha alcanzado cierto éxito por su contenido surrealista y un tanto paranoico.

⁹⁰ Gameplay: Dinámica o experiencia de juego, concepto extraído de la obra de Pérez Latorre "El Lenguaje Videolúdico Análisis de la significación del videojuego", Laertes, Barcelona, 2011.

Los límites entre los tipos de videojuegos desaparecen con el avance de la tecnología doméstica. Ya son miles las versiones que han sido realizadas por fans de *Donkey Kong*, uno de los juego que catapultó a Nintendo a la fama mundial; el *MOD Hot Coffee* permitía al jugador mantener relaciones sexuales explícitas en *GTA San Andreas* sin que ello influyera en la experiencia de juego general; luego ¿podemos seguir considerando el videojuego como sistema cerrado? Los contenidos descargables, las ampliaciones, las versiones de fans que circulan por la red, todo ello está contribuyendo a una homogeneización del videojuego como elemento eminentemente interactivo, independientemente de su origen comercial o casero.

2. Animal Crossing

Como ejemplo de las ideas subliminales que se filtran a través de la experiencia de juego, pasamos a analizar un título de enfoque infantil e inofensivo, dada la falta de lenguaje soez, violencia o sexo, que son los elementos que el código PEGI considera peligrosos. No obstante, comprobaremos que no hay sexo explícito, pero sí personajes asexuados y marcadamente machistas; que no hay apuestas, pero sí un sistema de vida basado en la hegemonía del mercado sobre todas las cosas vivas.

Animal Crossing plantea, a grandes rasgos, una vida distendida y relajada en un pueblo habitado por animales, donde somos el único ser humano. El planteamiento visual del juego está orientado a la felicidad: colores vivos, formas suaves y redondeadas, y sonidos agradables. Esta felicidad artificial inunda todo el sistema de juego. A continuación, analizaremos los pilares básicos del videojuego para señalar las ideas que existen tras esta estética de la felicidad.

La experiencia de juego de *Animal Crossing* se basa en tres acciones: trabajar, comprar y *vivir*. A continuación analizaremos los elementos que toman parte en estas tres actividades básicas.

2.1. El dinero y el poder adquisitivo en *Animal Crossing*.

A pesar de tratarse de un pueblo pequeño – de apenas doce habitantes- donde la máxima es “vivir a tu ritmo”, el dinero juega un papel fundamental. Lo necesitaremos para comprar, vestirnos, hacer negocios y tratos y, sobretodo, para pagar nuestra hipoteca. La hipoteca es un término un tanto abstracto dentro del juego, ya que es demasiado real, palpable. De todos modos, se trata de una hipoteca light, puesto que no hay una obligación real de pagarla; sólo lo haremos en el caso de que queramos ampliar las estancias de la casa, de modo que:

Ciudadano trabajador – Hipoteca pagada – Más estancias – Más espacio –
 Más objetos – Más dinero – Más espacio - Más objetos - Bucle

En esta versión de la hipoteca feliz encontramos una de las características base de Animal Crossing: Traducir elementos reales a la estética de la felicidad.

El dinero, de hecho, no se cuenta en ninguna moneda conocida; se cuenta en Bells (Campanas) o Bayas, en la edición española. Lo mismo ocurre con las tiendas; los comercios tienen un horario fantástico (de 9 de la mañana a 9 de la noche, los 365 días del año), y la política queda reducida a la figura del alcalde, una tortuga vieja y despistada que hace de anfitrión en las fiestas locales, algo así como un bufón encargado de tener contento al pueblo llano.

2.2. La forma de vivir: eterna juventud.

A nivel general, podríamos decir que Animal Crossing presta más atención a la adquisición de bienes materiales como seña de realidad que al paso del tiempo en sí mismo. El tiempo pasa, los días y las noches se suceden, y todos los personajes se hacen eco de lo que pasó tal o cual día en el pueblo; pero el aspecto físico del personaje no cambia, o al menos no de forma fisiológica.

Comenzamos el juego siendo una especie de niño-adolescente con poder adquisitivo y un tanto asexuado, sobre el que podemos cambiar el peinado, la ropa y los complementos, pero no contamos con necesidades básicas; es decir, el personaje no morirá si no lo alimentamos, ni tampoco se volverá loco si lo encerramos en casa día y noche.

En general, tenemos un efecto parecido al del tiempo “congelado” en un pueblo donde todo cambia menos el jugador, algo irónico si tenemos en cuenta la capital importancia del calendario virtual, en base al cual se articulan las fiestas y los eventos del juego. Es, en palabras de Óliver Pérez al hablar de *Los sims*, una casita de muñecas del siglo XXI con estética naif. La idea general despreñada es la supresión de cualquier rasgo fisiológico en aras de una mayor libertad para adquirir bienes materiales.

2.3. La cultura y el museo

La cultura dentro de Animal Crossing tiene que ver con la idea de Baudrillard acerca del efecto Beaubourg:

*Hay que partir, pues, de este axioma: Beaubourg es un monumento de disuasión cultural. Es un escenario museístico que sólo sirve para salvar la ficción humanista de la cultura, se lleva a cabo un verdadero asesinato de ésta, y a lo que en realidad son convidadas las masas es al cortejo fúnebre de la cultura.*⁹¹

El museo de Animal Crossing sirve de depósito no sólo para la pintura (arte) y los fósiles (historia), sino también para seres vivos (peces e insectos) que conforman así un zoológico vivo dentro del lugar de la muerte de la cultura que es en sí mismo el museo. El museo, además, es el único edificio del juego que aparece representado con una estética clásica; columnas que sostienen un frontón triangular, en una construcción de piedra gris que recuerda a los templos griegos. Las referencias a lo

⁹¹ BAUDRILLARD, Jean: *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1987. Pág. 91.

antiguo, lo clásico, lo muerto, son constantes. El museo de *Animal Crossing* es, de hecho, una tumba.

2.4. El pueblo del bienestar

La política en el juego es algo desfasado e inútil, representado por la tortuga, que queda relegado al servicio del mercado – en el ayuntamiento hacemos los pagos pertinentes a Tom Nook (Tendero/Mercado) por la casa, estableciendo una asociación de *política para mercado*. El alcalde queda en segundo plano, una especie de bufón que se encarga de informar de las fiestas que se suceden en el pueblo (bombas de humo políticas). Todo parece un esquema bastante simple del poder político occidental dentro la sociedad del bienestar:

Personaje	Función aparente	Función real	Reflejo en el juego
Tendero (Mercado)	Tienda de objetos del juego	Mercado-Dios, dominación de la economía mundial	Enriquecimiento progresivo del mercado
Alcalde (Política)	Personaje afable y bonachón	Objeto inútil al servicio del mercado	Las deudas hipotecarias son pagadas en el ayuntamiento (Sumisión política-mercado)
Tienda de costura (Mercado menor)	Tienda artesanal regentada por dos hermanas	Las mujeres relegadas a la artesanía como medio de subsistencia	Una de las dependientas trabaja de sol a sol, todos los días del año
Museo (Cultura)	Colección de los logros del jugador	Mausoleo de fetichismo coleccionista	Los seres vivos son envasados en salas de por vida en aras de la cultura
Guardias (Ejército)	Perros leales que velan por el bienestar del pueblo	Perros al servicio del poder que impiden la salida del pueblo (impiden el conocimiento)	Los únicos seres armados de todo el juego
Vecinos (Pueblo llano)	Los habitantes de Animal Crossing	Sin aspiraciones ni trabajo, viven para pagar	Su única función es pasear y hablar

2.5. Lucha de géneros

El concepto machista del juego es intachable, y para ello sólo hay que observar el papel al que quedan relegadas los personajes femeninos. Las profesiones que se les asignan son las siguientes:

- Secretaria del alcalde
- Costureras – Artesanas
- Divas de la moda
- Brujas – adivinas

Y éstas son las profesiones que ostentan los personajes masculinos:

- Alcalde
- Guardias de seguridad
- Tenderos- mercaderes
- Propietario de museo

No hay que ahondar más para darse cuenta de las diferencias, pero es que hasta el pueblo llano tiene la partición de géneros en detrimento de la mujer. Hay varios tipos de personalidad para los habitantes; mientras que los hombres pueden ser “valientes, amistosos o malhumorados”, las mujeres son “chismosas, coquetas o alegres”, acerca de lo cual no hay nada que añadir.

A pesar de tratarse de un pueblo idílico, sigue chocando el hecho de que un montón de animales (cabras, cebras, ranas, leones y perros) vivan en paz y armonía en un radio de cincuenta metros cuadrados. La supresión del instinto animal viene ligada a la supresión del instinto sexual, de modo que los programadores no tuvieron en cuenta las necesidades fisiológicas de los animales y los humanizaron de la peor forma posible: otorgándoles características prototípicas y sexistas.

Todos estos datos están ocultos bajo el escudo fantasioso creado por medio de la estética, lo cual le da una mayor profundidad a la concepción misma del juego. Es gracias al apartado artístico el que este título se coloque entre los videojuegos infantiles más populares, mientras que juegos como *Grand Theft Auto* (Tarantula Studios, 1997), que muestran una realidad de forma más cruda y explícita, hacen poner el grito en el cielo a millones de padres en todo el mundo.

Nos encontramos ante un modelo de sociedad basada en el poder adquisitivo como valor de la persona, donde, en nuestro papel de consumista medio, creemos vivir una vida libre y relajada mientras nos dedicamos a realizar una serie de acciones enfocadas única y exclusivamente a la adquisición de bienes materiales.

3. Jugador irracional vs gameplay lineal.

Centraremos la siguiente parte de la comunicación en una idea derivada del estudio de *Animal Crossing*. Hemos comprobado cómo a través de determinados interfaces y diseños, los programadores del juego guían al jugador a través del sistema,

implicándole y haciéndole participe de una filosofía consumista en la que no le queda más remedio que participar.

No obstante, el mundo del arte tiene recursos para discutir este sistema. Vamos a examinar la figura del jugador que juega fuera de las normas, que no sigue las pautas lógicas que conllevan una resolución normal del planteamiento propuesto.

Centrándonos en aquellos jugadores que no se limitan a seguir las normas lógicas del videojuego, podemos decir que esta forma de enfocar la situación remite a una práctica llamada Parkour, cuya filosofía se centra en un uso alternativo del espacio urbano, de modo que las vallas y los contenedores se convierten en apoyos y obstáculos improvisados sobre los que el practicante ejercita saltos y acrobacias con el fin de llegar a un punto determinado.

Este tipo de comportamiento ha sido clasificado por Óliver Pérez Latorre en *El lenguaje videolúdico*, diferenciando entre cuatro tipos de jugador: *Killers*, *archivers*, *explorers* y *socializer* (asesinos, recolectores, exploradores y socializadores). De estas categorías, el tipo killer y el archiver respondían al esquema que los programadores habían diseñado, esto es, un uso “correcto” de las herramientas que el juego pone a disposición del jugador. Sin embargo, las otras dos categorías utilizaban el espacio de un modo diferente, al modo en que Joseph DeLappe, en su obra *Dead in Irak*, tecleaba nombres de soldados muertos en un simulador de guerra estadounidense en línea; y también al modo en que el parkour se adueña de la ciudad o el sujeto del experimento arriba comentado cambió los roles de los personajes de modo que éstos adquirieran nuevas connotaciones. Los jugadores “explorer – socializer” profundizan en el videojuego a otro nivel; buscan aprovechar todo lo que el sistema puede dar de sí, encontrando aplicaciones diversas sobre el material planteado.

Existe, pues, un posible uso alternativo del sistema, que permite al jugador establecer conexiones personales con el videojuego a través de lo que ocurre en la pantalla. Se crean así infinidad de variables que colocan al videojuego como el sistema narrativo más susceptible de ser interpretado e intervenido.

De hecho, el mercado del videojuego apunta cada vez más a una mayor cantidad de opciones dentro de sus títulos; los personajes no son, por lo general, rígidos, y podemos centrarnos en elegir un determinado modo de vestirlos, de hacer que actúen, de que se relacionen con otros personajes, e incluso somos los dueños de sus acciones morales, decidiendo si matar o no al enemigo, si descubrir o no los secretos del escenario.

El videojuego consiste en un monólogo del jugador con las variables u opciones que han sido colocadas en un sistema y de su forma de interaccionar con ellas; pero esta forma de interacción está conformada, ante todo, por elecciones. El juego tiene unas reglas establecidas y las ideas de los programadores se encargan de dar las pistas necesarias para la correcta consecución de los objetivos. Pero cuando el jugador obvia las reglas (consciente o inconscientemente) y juega de forma libre en una especie de Parkour Virtual, se da un discurso entre dos personas, una física (jugador) y otra que es simulada (creador) a través del juego.

La experiencia del jugador "insurrecto", que no sigue las normas del juego, es más real ya que puede llegar a descubrir las limitaciones de los propios programadores, mientras que un jugador normal, que sigue las reglas, se verá limitado a aquello que quieren contarle. Sucede lo mismo con el caso de los vacíos legales: si te limitas a ir por la calle y consumes, estás formando parte del sistema social de forma ordenada. Si te tumbas en mitad de una concurrida calle del centro, atraes la atención y te das cuenta de los recursos del poder para acallar cualquier elemento de disturbio dentro de un sistema que se diseñó de forma limpia, ordenada y consumista.

4. Conclusiones

Jugar conforme a las reglas es, por lo tanto, la actitud deseable del ciudadano medio. Jugar de forma diferente, empleando el sistema propuesto para nuestros propios fines, es un terreno que le corresponde al arte. Aprender a ver el videojuego como un discurso narrativo, donde el jugador puede tomar parte de forma libre, es fundamental para comprender la profundidad real del sistema videolúdico. Para ello, el análisis de los elementos del juego es fundamental, pero también es necesaria una actitud crítica, que busque poner de relieve aquellas partes que, por su presencia en el videojuego, obvian u oculten las ideas menos favorecedoras del título.

Siguiendo este planteamiento, se abren distintas vías de investigación y estudio, o al menos, cuestiones sobre las que reflexionar y plantearse dilemas y paradojas surgidos de esa dicotomía entre los fines expresados y los verdaderos efectos y repercusiones que provocan en los usuarios de los videojuegos. Siempre encontraremos posiciones contrapuestas entre detractores y defensores, y apostar por unos u otros, depende de nuestra visión sobre la realidad y su funcionamiento, de nuestras experiencias de vida... pero sí al menos, nunca dejar de cuestionar la validez sin crítica. Algunos de estos temas que podemos plantear estarían centrados en:

Dada la alta exposición a los medios de comunicación, debe considerarse el impacto de la Publicidad en nuestras vidas, la influencia mediante técnicas de mercado altamente sofisticadas y el control que ejerce sobre nuestra toma personal de decisiones. El videojuego no deja de ser un elemento importante en esta cadena, modelizando estilos de vida. Y en este ámbito, el arte como instrumento está siendo utilizado a tales fines, restringiendo el concepto de arte e incluso de creatividad, a procesos y técnicas para conseguir determinados fines.

A nivel educativo o socializador, cabe preguntarse si es el videojuego un instrumento que sirve a "un proceso creativo" para educar o construir conocimiento en la era actual; o simplemente, un nuevo sistema atrayente con la misma función reproductiva. ¿Es esto el inicio del fin de las escuelas tal y como están concebidas actualmente? Y cabe entonces, preguntarse nuevamente, si hemos previsto un modelo alternativo que nos acerque a garantizar los derechos universales como ser humano.

El libro y el lenguaje escrito están siendo invadidos por lo audiovisual y el lenguaje digital, cuestionarse la validez o el dominio de uno sobre otro, a corto plazo parece

carente de sentido, y a largo plazo, depende de todo un ecosistema que parece controlado escasamente por la ciudadanía. Podemos hablar que al igual que en la época democrática se produjeron estudios sobre el lenguaje oculto del texto, y en el campo educativo sobre los materiales curriculares, también este proceso se está produciendo sobre los medios de comunicación y el lenguaje audiovisual, hablándose de la necesidad de alfabetizar en el mundo audiovisual y actualmente, en el mundo digital.

El sexismo, la desigualdad social, los códigos restringidos del lenguaje, la atención a la diversidad, la protección de minorías, las conductas y enseñanzas moralizantes que atienden a intereses concretos... siguen siendo estrellas en una lucha de ideologías y principios ocultos, que aparecen patentes en cualquier tipo de lenguaje, y que muestran como las relaciones de control sobre la ciudadanía y la lucha de poderes entre grupos sociales, se perpetúa a lo largo de la historia y las llamadas eras, mostrándonos como la idea de la evolución humana, la democracia real, la unidad global planetaria... se muestran como ilusiones y sueños de unos pocos.

Los tiempos cambian, es cierto, Y más allá, de este progreso tecnológico, que enfrenta a la ciudadanía sobre la bondad o no de los nuevos y modernos recursos, instrumentos, aparatos, artefactos... camufla la continuidad de las desigualdades, las brechas digitales, el aludido conflicto por el poder y control, la vigencia de los antiquísimos pecados capitales... y la alienación del ciudadano; y mientras el discurso se centra en el continente en lugar del contenido.

Hace tiempo Krishnamurthi ya hablaba sobre los enormes progresos en el mundo tecnológico y la mejora de las condiciones materiales de la vida de los hombres, en contraposición a la escasa mejora en las cuestiones fundamentales del mundo y el desarrollo de la espiritualidad.

5. Bibliografía

- Baudrillard, J. (1987). *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós.
- Hobby Consolas (2013). Abraza el modo de vida pirata – Tomb Raider, *Hobby Consolas*, nº 260, pp. 29 – 55.
- Natalia López Mortalla y Mercedes Beunza (2012). Los videojuegos y sus efectos en el cerebro. Primera parte. [En línea] en *Crónicas de la ciencia*.
<http://blogs.lainformacion.com/cronicas-de-la-ciencia/2012/03/12/los-videojuegos-y-sus-efectos-en-el-cerebro-primera-parte/>
- Pérez Latorre, O. (2011). *El Lenguaje Videolúdico Análisis de la significación del videojuego*, Laertes, Barcelona.
- Pérez Martín, J. y Ruiz, I. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 21.
- Robinson, K. *A iniciar la revolución del aprendizaje*. URL
http://www.ted.com/talks/lang/en/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution.html. Consultado en marzo/2012.
- Roig Calatayud, J. y Vallejo Delgado, C y (2012). Reflexiones sobre: ¿aún es posible una práctica educativa y creativa en las aulas de infantil en el lenguaje plástico y artístico? En García-Ramírez. J.; García-Sempere, P. y Fiorini, M. (coords.)

- Docencia Universitaria y Creatividad* (publicación digital). Granada: Editorial Universidad de Granada. ISBN: 978-84-338-5424-7. DL: GR.2221-2012.
- San Martín Alonso, A. (1995). *La escuela de las tecnologías*. Valencia: universitat de Valencia- Educació.Estudis9.
- Torres Santomé, J. (1991). *El currículum oculto*. Madrid: Editorial Morata
- Torres Santomé, J. *Entrevista sobre su último libro: www.jurjotorres.com* (consultado en agosto de 2013).
- Varios. *Redes. Los secretos de la creatividad*. URL <http://www.rtve.es/alacarta/videos/redes/redes-secretos-creatividad/1056427/>. (consultado 03/2012)
- Winner, L. (1987). *La ballena y el reactor: una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona: Gedisa Editorial.Col. Límites de la ciencia.
- Vallejo Delgado, C. y Roig Calatayud, J. (2011). *La formación del profesorado como proceso creativo*. Barcelona: Congreso Internacional sobre Nuevas Tendencias en la formación del profesorado (Actas en prensa).