



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

La influencia del videojuego en la cultura de masas

The influence of video games on mass culture

Autor

Jorge Fanlo Bernal

Director

Francisco Javier Lázaro Sebastián

Facultad de Filosofía y Letras. Departamento de Historia del Arte.

2023-2024



## **Resumen**

A pesar de la reticencia de las élites culturales, el videojuego está abriéndose un hueco como un arte de pleno derecho. La popularidad de este nuevo medio está impregnando y alterando el resto de los productos culturales de masas, desde su producción hasta sus características conceptuales, estéticas y narrativas. Además, el videojuego ha trascendido los productos culturales para establecerse como herramienta en ámbitos culturales como la salud, los negocios y la comunicación de masas. Hoy en día no es posible entender la cultura de masas sin la influencia del videojuego.

**Palabras clave:** videojuego, arte, influencia, cultura de masas, audiovisual

## **Abstract**

Despite the reluctance of the cultural elites, the video game is making a name for itself as a full-fledged art. The popularity of this new medium is permeating and altering the rest of mass cultural products, from its production to its conceptual, aesthetic and narrative characteristics. Furthermore, the video game has transcended cultural products to establish itself as a tool in cultural areas such as health, business and mass communication. Nowadays it is not possible to understand mass culture without the influence of video games.

**Keywords:** video game, art, influence, mass culture, audiovisual



## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	1-4
Justificación del trabajo .....	1
Objetivos .....	1
Estado de la cuestión.....	2-3
Metodología aplicada.....	3-4
<b>2. DESARROLLO ANALÍTICO</b> .....	5-23
El videojuego y la cultura de masas.....	5-7
Obra artística.....	8-11
Influencia del videojuego en la cultura de masas .....	11-23
<b>3. CONCLUSIÓN</b> .....	24
<b>ANEXO I</b> .....	25-31
<b>ANEXO II</b> .....	32-33

# 1. INTRODUCCIÓN

## Justificación del trabajo

Este trabajo se va centrar en la relación entre el videojuego y la cultura de masas, exponiendo tanto rivalidades como diálogos entre ellos. Para demostrar la influencia del videojuego en la cultura audiovisual, recurrirá a numerosos ejemplos del ámbito del cine, la televisión, la música, los negocios o la comunicación.

Consideramos oportuno desarrollar este tema porque hoy en día el videojuego es uno de los fenómenos culturales más importantes (si no el que más), lo cual contrasta con la baja consideración social que tiene desde el punto de vista de las élites culturales, que lo denigran a un simple entretenimiento vulgar, e incluso a algo peor: una especie de herramienta satánica de perversión moral. La inmensa mayoría de la gente no puede costearse un Picasso o una Capilla Sixtina, sin embargo, los productos culturales de masas son una constante en nuestro día a día. Asumimos que el cine, la música o el videojuego son nuestro arte, el arte de masas.

La era de avances tecnológicos en la que vivimos es un caldo de cultivo perfecto y el videojuego avanza a pasos agigantados paralelamente a la tecnología, de la que depende y a la cual modifica. El volumen de videojuegos y los avances constantes tanto en tecnología como en sus facetas artísticas, hacen necesario un trabajo teórico constante que acompañe esta evolución. La naturaleza transdisciplinar del videojuego y sus características conlleva que se pueda estudiar desde numerosísimos puntos de vista, como pueden ser la tecnología, la comunicación, el arte, la sociedad, la economía, la filosofía... Por esto es necesario que profesionales de todos los ámbitos contribuyan con sus investigaciones sobre el medio, lo cual a su vez aumentará su comprensión y consideración social.

## Objetivos

- Poner en valor el videojuego como un arte de pleno derecho, con el apoyo de pensadores, historiadores y profesionales del ámbito del videojuego.
- Definir la identidad propia del videojuego en el conjunto de la cultura de masas.
- Demostrar la amplia influencia del videojuego en la cultura de masas por medio de numerosos ejemplos.
- Poner de relieve la importancia del videojuego como herramienta en otros ámbitos culturales.

## Estado de la cuestión

Un referente importante es la publicación reciente *El siglo de los videojuegos*<sup>1</sup>, de los periodistas culturales Borja Vaz y Jorge Morla. Desde una perspectiva periodística, analizan facetas diversas que pasan por su papel social, cultural e industrial, pero también por su potencial artístico, dando lugar a una obra necesaria para el conocimiento del videojuego en el sector audiovisual.

Resultan interesantes obras audiovisuales, como el documental *How Videogames Changed the World*<sup>2</sup>, de Charlie Brooker, que nos muestra cómo una serie de videojuegos ha influido en la sociedad británica.

La obra del filósofo Grant Tavinor, *The Art of videogames*<sup>3</sup>, estudia el videojuego desde diversos aspectos artísticos y filosóficos para concluir que las características de las artes tradicionales pueden aplicarse a él, además de crear otras nuevas.

En *Pixelar a Platón*<sup>4</sup>, Jorge Fernández nos da un enfoque lingüístico, filosófico y político que revela el videojuego como una herramienta comunicativa poderosa con efecto en el pensamiento y la sociedad.

La obra de Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*<sup>5</sup>, ha sido clave para comprender la complejidad de la narrativa en los nuevos medios.

A pesar de que la literatura sobre el videojuego no es muy extensa, recientemente se puede apreciar un creciente interés en publicaciones conjuntas, como *Narrativas emergentes para la comunicación digital*<sup>6</sup>, donde varios capítulos se dedican a la influencia del videojuego en campos como el periodismo, las ciencias sociales o en otras manifestaciones culturales como la música y el videoclip. En esta línea hay otra publicación importante donde se acercan al videojuego desde un enfoque multidisciplinar, *Videojuegos y cultura visual*<sup>7</sup>.

También se puede apreciar este interés en estudios transversales en *Música y videojuegos*<sup>8</sup>, de Joana Oregui, que estudia la influencia de la música universal en la del videojuego y cómo ésta tiene

---

<sup>1</sup> VAZ, B. y MORLA, J., *El siglo de los videojuegos*, Barcelona, Arpa, 2023.

<sup>2</sup> BROOKER, C. (Director), *How Videogames Changed the World* [Documental], Channel 4, 2013.

<sup>3</sup> TAVINOR, G., *The Art of Videogames*, Malden, Wiley-Blackwell, 2009.

<sup>4</sup> FERNÁNDEZ GONZALO, J., *Pixelar a Platón*, Murcia, Micromegas, 2015.

<sup>5</sup> AARSETH, E. J., *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

<sup>6</sup> SIDORENKO BAUTISTA, P., HERRANZ DE LA CASA, J. M., TEROL BOLINCHES, R., ALONSO LÓPEZ, N. (coords.), *Narrativas emergentes para la comunicación digital*, Madrid, Dykinson, S. L. 2022.

<sup>7</sup> MARZAL FELICI, J. Y SÁEZ SORO, E. (coords.), *Videojuegos y cultura visual*, La Laguna, Sociedad Latina de Comunicación social, 2013.

<sup>8</sup> OREGUI LANDIA, J., *Música y videojuegos*, Lulu.com, 2015.

su impacto en otros medios audiovisuales.

### **Metodología aplicada**

Dado que la elección del tema surge de una prolongada afición a diversas manifestaciones de la cultura de masas por parte del autor, como son el videojuego, el cine y la música, el punto de partida de este trabajo ya cuenta con una vasta experiencia en el juego, el visionado y la escucha. Además de lo que podría considerarse trabajo de campo, el autor ha cursado estudios relacionados con varias de estas materias, como son la realización audiovisual y la música.

Partiendo de esa base, se pasa a la lectura de bibliografía, tanto impresa como digital, que trata el videojuego desde muy diversos puntos de vista, como son la lingüística, la filosofía, el arte, la industria, la sociología, la pedagogía, la narrativa o la *ludología*<sup>9</sup>. Entre las publicaciones hay libros procedentes de nuestro país y del extranjero, pero también tomos de revistas publicadas por instituciones culturales españolas y tesis doctorales. Se han consultado repertorios digitales como los repositorios digitales de la Universidad de Zaragoza, la Universidad Complutense de Madrid, la Fundación Dialnet de la Universidad de la Rioja, y otros del ámbito internacional como Google Books o el Instituto Tecnológico de Massachusetts.

Para ampliar información, desde internet se ha recurrido a prensa generalista, como puede ser *El País* o *La Vanguardia*, y a prensa especializada, como *Xataka*, *Vandal* o *Eurogamer*. Sin olvidar la utilidad de la enciclopedia online Wikipedia y de los recursos audiovisuales que se pueden encontrar en YouTube.

A continuación, se ha pasado a desarrollar analíticamente el tema, empezando por un contexto histórico en el que se reflexiona sobre la posición que ocupa el videojuego en relación a las demás manifestaciones de la cultura de masas, para seguir con un análisis del medio como obra artística, que incluye tanto conceptos tradicionales como novedosos. Posteriormente se expone, por medio de numerosos ejemplos, la influencia de estos nuevos conceptos del videojuego en el resto de manifestaciones artísticas de la cultura de masas, e incluso fuera de ellas, de manera que va dejando su poso cultural incluso en las personas más reticentes a él.

Todo esto nos lleva a la conclusión de que es imposible entender la cultura de masas, y otros ámbitos de la sociedad actual, sin atender al papel que cumple el videojuego como medio artístico y como herramienta.

---

<sup>9</sup> La ludología es la disciplina que se ocupa del análisis de los juegos y videojuegos desde la perspectiva de las ciencias sociales, la informática, las humanidades y otras áreas del conocimiento.

En el primer anexo se recopilan las fuentes utilizadas, así como los distintos recursos audiovisuales nombrados a lo largo del trabajo.

En el segundo anexo se especifica la procedencia de las imágenes que ilustran el trabajo.

## 2. DESARROLLO ANALÍTICO

### El videojuego y la cultura de masas

#### *Reflexión sobre el término y breve definición*

El videojuego siempre ha sido considerado por muchos como un simple entretenimiento vulgar, infantiloides e intrascendente. Para algunos «los *nintendos* son el Diablo»<sup>10</sup>. Llevar la palabra «juego» en el nombre no ayuda. Muchos estudios que teorizan sobre el videojuego se basan en la etimología del término: es algo con lo que se juega y que necesita de un aparato de reproducción de vídeo. El propio término ya supone un lastre semántico para su consideración<sup>11</sup>. Si una persona ajena al medio escucha de primeras un término ya de por sí despectivo, todo pensamiento en consecuencia será negativo. ¿Y si se llamase «experiencia inmersiva interactiva digital» o «vivencia empática *cibertextual* multimedia»? ¿Adoptarían los estudios una definición más compleja de la que partir? ¿Habrían sufrido la misma detracción? Al desarrollador de *Commandos: Behind Enemy Lines* (1998), Gonzo Suárez, no le gusta el término. En una entrevista explica que el término «designa a algo inexistente», «nace cuando la industria juguetera toma las riendas y ese producto pasa a competir con los juegos de construcción o las muñecas»<sup>12</sup>. Evidentemente, desde esto ha llovido mucho y los productos a día de hoy poco tienen que ver con un juguete. Incluso hay un debate abierto actualmente para fijar una definición más precisa o que le haga más justicia al medio<sup>13</sup>. Pero el medio es inconmensurable y sería imposible que unas pocas palabras definiesen a todas estas experiencias. Y aunque se pueda cambiar la definición, ya es demasiado tarde para cambiarle el nombre. Lo único que queda es cambiar la forma de pensar.

#### *La historia se repite: oposición y detracción*

En sus inicios la fotografía no gozaba de buena consideración, le costó muchos años llegar a ser valorada como un arte. Para Charles Baudelaire, los fotógrafos eran «pintores fracasados». Lo mismo pasó con el cine: los métodos de reproducción de imágenes eran considerados por las élites culturales simples espectáculos de barraca de feria. Adorno y Horkheimer hablaban en términos

---

<sup>10</sup> LEIVA, C., «Josué Yrion, el reverendo que proclamó “los Nintendos son el Diablo”», *Vandal*, <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350714176/josue-yrion-el-reverendo-que-proclamo-los-nintendos-son-el-diablo/>, (fecha de consulta: 30-IV-2024).

<sup>11</sup> VONLENSKA, A., «El problema del nombre “videojuego” y sus consecuencias», *Medium*, <https://medium.com/indie-locus/el-problema-del-nombre-videojuego-y-sus-consecuencias-678417829f8b>, (fecha de consulta: 30-IV-2024).

<sup>12</sup> DÍAZ DE QUIJANO, F., «Gonzo Suárez: “Incluir el videojuego en el sector audiovisual es como meter un elefante en un Seiscientos”», *Revista de Occidente*, 506-507, Madrid, Fundación José Ortega y Gasset-Gregorio Marañón, julio-agosto 2023, p. 130.

<sup>13</sup> BUSTAMANTE, S., «Definiendo el videojuego», *OXO Museo*, <https://oxomuseo.com/definiendo-videojuego/>, (fecha de consulta: 30-IV-2024).

despectivos de una «industria cultural» que servía para manipular a la masa<sup>14</sup>. Walter Benjamin evidenció la batalla que libraban el arte «aurático», consumido por una élite adinerada, y el arte de masas, al que podía acceder una gran cantidad de personas, independientemente de su nivel cultural y económico. Benjamin resaltó los puntos positivos de estos productos culturales que utilizaban las nuevas tecnologías para llegar a más gente<sup>15</sup>. De la misma manera que un día la pintura pasó de la tabla al lienzo y que la arquitectura cambió la piedra por el hormigón, las artes gráficas utilizaban nuevas técnicas y se reflejaban en nuevos soportes. A pesar de que hoy en día nadie cuestiona el estatus artístico de la fotografía y el cine, seguimos anclados en el mismo debate con el videojuego. La televisión y la prensa escrita se han ocupado de ello. Curiosamente, se puede observar otro paralelismo aquí. Al popularizarse la televisión, comenzaron a producirse contenidos seriados que se podían ver sin moverse de casa con el fin de robarle el público a las salas de cine. De la misma manera que la televisión declaró la guerra al cine, lo hizo posteriormente con el videojuego –aunque de una manera mucho más deshonrosa, como veremos a continuación–.

Si bien hemos visto el paralelismo de la consideración actual del videojuego con un debate que debería llevar superado un siglo, este nuevo medio ha sufrido peor detracción que ninguno de los anteriores. Y es que hablar de la relación del videojuego con los medios de masas sin hablar del estigma que sufren es imposible. En Estados Unidos, durante los años siguientes a la masacre de Columbine de 1999, la Asociación Nacional del Rifle invirtió grandes cantidades de recursos en hacer de los videojuegos su chivo expiatorio, popularizando la idea en los medios generalistas de que los crímenes violentos habían ascendido durante la década de los noventa y años posteriores. La saga *Grand Theft Auto*<sup>16</sup> fue el blanco perfecto de esta campaña de desprestigio. Sin embargo, en el año 2004 se lanzó *Grand Theft Auto: San Andreas*, una de las entregas mejor valoradas de la saga por el público<sup>17</sup>. Según datos del FBI, la tasa de criminalidad de este año fue la más baja desde hacía cuarenta años<sup>18</sup>. Y siguió bajando según los registros de la Oficina de Justicia Juvenil y Prevención de la Delincuencia de Estados Unidos de 2008, que indican una disminución en los crímenes violentos desde principios de los noventa<sup>19</sup>. En España pasó algo similar con «el asesino de la katana», que mató a su familia, según la prensa, por jugar a *Final Fantasy VIII* (1999)<sup>20</sup>. Pero la cosa no termina aquí. Mientras en otros países, expertos en salud mental llevan más de tres lustros usando videojuegos

---

<sup>14</sup> HORKHEIMER, M. y ADORNO, T. W., *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*, Madrid, Trotta, 2005.

<sup>15</sup> BENJAMIN, W., *Obras*, libro I, vol. 2, Madrid, Abada Editores, 2012.

<sup>16</sup> *GTA* es una saga ambientada en los bajos fondos de ciudades ficticias norteamericanas donde el sexo y la violencia son tan habituales como en el cine de Martin Scorsese o el de Quentin Tarantino.

<sup>17</sup> Con un 9,2 de media en Metacritic, es la entrega mejor valorada de la saga por los usuarios, <https://www.metacritic.com/game/grand-theft-auto-san-andreas/>, (fecha de consulta: 22-V-2024).

<sup>18</sup> FERRIS, D., «CAUTION: Children at Play – The Truth About Violent Youth and Video Games», *GameRevolution*, 2005, <https://www.gamerevolution.com/originals/9-violence-and-videogames>, (fecha de consulta: 22-V-2024).

<sup>19</sup> VAZ, B. y MORLA, J., *El siglo de...*, *op. cit.*, s. p.

<sup>20</sup> *Ibidem*, s. p.

como terapia<sup>21</sup>, en nuestro país continúan los ataques injustificados desde grandes grupos mediáticos al único medio de masas que no han podido comprar. En julio de 2021, un joven de veinticuatro años fue asesinado en La Coruña por un grupo de doce borrachos al grito de «maricón de mierda», según testificaron las amigas de la víctima. El titular de *El País* rezaba: «“Caso Samuel”: una agresión mortal colectiva como las estudiadas en chimpancés y alimentada con *Fortnite*<sup>22</sup>». En él, el criminalista Luis Alamancos echa de menos la época de los dos rombos y culpa de estos comportamientos violentos a las series y a los videojuegos, poniendo como ejemplo el *Fortnite* (2017). Tal vez la redacción de *El País* comprendió que no era muy ético utilizar el asesinato de un joven para cargar arbitrariamente contra los videojuegos en el propio titular (en lugar de contra la homofobia, por ejemplo), o tal vez recibieron demasiadas quejas de gente más sensata, y decidieron eliminar la referencia al videojuego del titular. Eso sí, la declaración de Alamancos en el cuerpo de la noticia sigue intacta<sup>23</sup>. Para aprovechar el tirón, poco tiempo después Susana Griso entrevistó a Marc Masip, experto en adicción a las nuevas tecnologías, en Espejo Público. La advertencia de este supuesto experto a los padres y madres era «mucho cuidado con que sus hijos jueguen a un videojuego» ya que «no tienen ningún tipo de beneficio para ellos» –desoyendo por completo la ingente cantidad de estudios científicos que demuestran lo contrario<sup>24</sup>– y su solución era prohibirles jugar por completo.

Lo que tienen en común todos estos ataques es que vienen de personas que no tienen ni la más mínima idea sobre el medio del que hablan. No han hecho el más mínimo esfuerzo por acercarse al medio, por entenderlo. El prejuicio creado por los medios de masas, y financiado por empresas con claros intereses políticos y económicos, es suficiente para que estas personas no quieran ni acercarse a un videojuego, y eso invalida cualquier argumento. Vaz y Morla lo expresan así: «rechazar de plano su importancia e impacto acudiendo a estereotipos superados, cayendo en el pánico moral [...] es, sencillamente, no enterarse de por dónde sopla el viento»<sup>25</sup>.

---

<sup>21</sup> Un ejemplo es la ONG británica SpecialEffect.

<sup>22</sup> *Fortnite* es un videojuego multijugador con mecánicas de supervivencia, mundo abierto y *battle royale* (algo así como batalla campal) para mayores de 13 años.

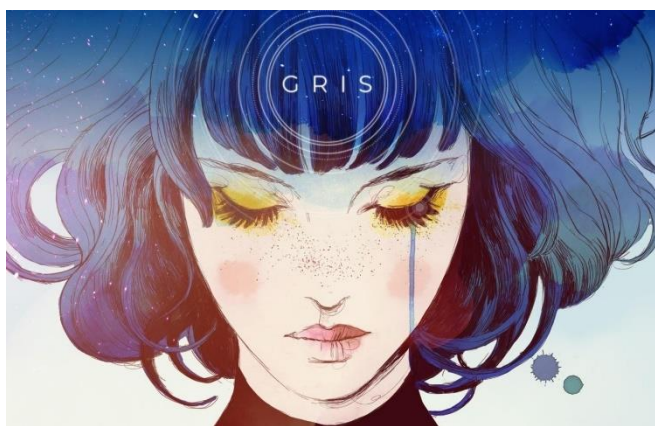
<sup>23</sup> PONTEVEDRA, S. R., «“Caso Samuel”: una agresión mortal colectiva como las estudiadas en chimpancés», *El País*, Santiago, 14-VII-2021), <https://elpais.com/sociedad/2021-07-14/caso-samuel-una-matanza-colectiva-como-las-estudiadas-en-chimpances-y-alimentada-con-fortnite.html>. Periodistas de la revista internacional especializada *Eurogamer* muestran el titular original y ponen en evidencia la falta de ética periodística en los medios tradicionales en su canal de YouTube, 51' 20", <https://www.youtube.com/watch?v=X6uzQpIuOhY&list=PLHhj1k4aV3tmhLz0zwM5c2tF2rvHEjex8&index=65>, (fecha de consulta: 28-IV-2024).

<sup>24</sup> El trabajo de neurocientíficos de nuestro país demuestra un desarrollo del córtex prefrontal de aficionados al videojuego. PALAUS, M., MARRON, E. M., VIEJO-SOBERA, R., y REDOLAR-RIPOLL, D., «Neural basis of video gaming: A systematic review», *Frontiers in human neuroscience*, 11, Frontiersin.org, 2017.

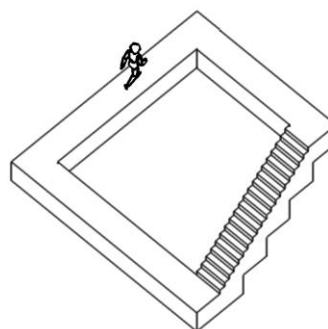
<sup>25</sup> VAZ, B. y MORLA, J., *El siglo de...*, op. cit., s. p.

## Obra artística

A pesar de esta campaña de desprestigio, numerosos pensadores coinciden en la artísticidad del videojuego. El filósofo Grant Tavinor recoge distintas teorías artísticas, desde tradicionales a modernas, en las cuales el videojuego parece encajar perfectamente<sup>26</sup>. En palabras de Jorge Fernández Gonzalo, «en nuestros días, el videojuego constituye la herramienta mediática más poderosa para la explotación estética, plástica y tecnológica»<sup>27</sup>. Juan Fernández, diseñador principal de combate de *Hellblade: Senua's sacrifice* (2019) habla del medio como un «formato mucho más colaborativo [...]». Los videojuegos son como las catedrales del siglo XXI, proyectos enormes que llevan años y cientos de personas y casi generaciones enteras pasando por ellos»<sup>28</sup>. El videojuego es un arte de naturaleza transdisciplinar, un medio donde se encuentran artistas de todos los ámbitos. Escritores, guionistas, pintores, diseñadores, músicos, actores o arquitectos encuentran un nicho nuevo y distinto donde verter su talento. El guion de *Disco Elysium* (2019) del escritor Robert Kurvitz tiene más de un millón de palabras. *El Quijote* tiene 380.000. El trabajo del acuarelista Conrad Roset en *Gris* (2018) [Fig. 1] del estudio barcelonés Nomada Studio, la música de Hans Zimmer en la saga *Call of Duty*<sup>29</sup> o las arquitecturas imposibles de *Echochrome* (2008) [Fig. 2], basadas en los cuadros de Escher, son ejemplos del enorme potencial artístico que encierran estas obras. Hasta aquí vemos cómo el videojuego se nutre de otras artes y repite procesos creativos tradicionales. Pero también tiene propiedades únicas que no tiene ningún otro medio, que forjan su identidad y que no han pasado desapercibidas para el resto de las manifestaciones artísticas.



[Fig. 1]



[Fig. 2]

<sup>26</sup> TAVINOR, G., *The Art of...*, op. cit., pp. 172-196.

<sup>27</sup> FERNÁNDEZ GONZALO, J., *Pixelar a...*, op. cit., p. 12.

<sup>28</sup> SUCASAS, A. L., «Juan Fernández, director de combate de Hellblade: “Si siguiera haciendo videojuegos en España, estaría en una frutería”», *Vida Extra*, <https://www.vidaextra.com/entrevistas/juan-fernandez-director-combate-hellblade-siguiera-haciendo-videojuegos-espana-estaria-fruteria>, (fecha de consulta: 24-IV-2024).

<sup>29</sup> VAZ, B. y MORLA, J., *El siglo de...*, op. cit., s. p.

## *Peculiaridades del videojuego*

El videojuego es, por naturaleza, interactivo. Este hecho conlleva que la comunicación entre la obra y el espectador sea, irremediabilmente, bidireccional. Unido a su naturaleza tecnológica, este medio ha conseguido explotar enormemente dos conceptos que lo hacen único y que pasan a formar parte de la teoría artística. Estos son las mecánicas y la simulación. A través de ellas, el videojuego crea su propio lenguaje, que cada vez es más complejo<sup>30</sup>. Las mecánicas hacen referencia a las diversas acciones que lleva a cabo el jugador para que el juego avance<sup>31</sup> y en ocasiones dan nombre al género del videojuego. Por ejemplo, en un clásico juego de plataformas la mecánica principal sería saltar de plataforma en plataforma, y en un juego de disparos, sería disparar. Por su parte, el grado de simulación al que es capaz de llegar el videojuego, hace que la identificación entre el jugador y su avatar sea mayor que en ningún otro arte, donde el espectador no es físicamente participante. En el videojuego, el jugador sólo debe conocer el lugar de su avatar en el juego y hacer avanzar la trama mediante su participación en ella y las decisiones que tome<sup>32</sup>. Así, el grado de empatía y la capacidad para transmitir sensaciones es altísimo. En el videojuego *Beyond Eyes* (2015) nos ponemos en la piel de una niña ciega que avanza por un entorno blanco en el que sólo podemos ver los objetos que Rae puede percibir con sus otros sentidos. Algunos objetos sólo aparecen cuando los tocamos o chocamos contra ellos. Otros aparecen en la distancia para descubrir cuando nos acercamos que no son lo que pensábamos. Mediante un diseño visual que emula acuarela sobre papel, experimentamos la desorientación, los miedos y los equívocos provocados por la privación de un sentido [Fig. 3]. No existe un medio capaz de rivalizar con el videojuego en este aspecto.



[Fig. 3]

---

<sup>30</sup> *Ibidem*, s. p.

<sup>31</sup> SÁNCHEZ COTERÓN, L., *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseños en prácticas de creación contemporánea* (tesis doctoral), Departamento de Dibujo II de la Universidad Complutense de Madrid, 2012, p. 87.

<sup>32</sup> GÓMEZ-TARÍN, F. J., RUBIO ALCOVER, A. y TOMÁS SAMIT, A., «Punto de vista y videojuegos. Un acercamiento multidisciplinar», en Marzal Felici, J. y Sáez Soro, E. (coords.), *Videojuegos y cultura visual...*, *op. cit.*, pp. 73-100.

Además, fruto de esa bidireccionalidad, el videojuego amplía los límites de otras facetas artísticas, como puede ser la narrativa. Hay dos narrativas diferenciadas en el videojuego: la narrativa embebida y la narrativa emergente. La primera constaría de elementos prefijados como cinemáticas o artículos de revistas que podemos encontrar dentro del juego y que contribuyen a enriquecer la simulación de su mundo. La segunda es el relato que va creando el jugador conforme avanza por la historia, que depende de las decisiones que tome. Cada persona juega de manera distinta, completa las misiones en orden distinto y las resuelve de forma diferente. Hay tantas versiones narrativas de un videojuego como personas lo jueguen. «En ningún otro medio artístico el consumidor [...] es tan partícipe del esquema narrativo de la obra como en los videojuegos, pues las mecánicas nos permiten apropiarnos del “ahora” narrativo [...]. La narrativa del juego no sucede si el sujeto se queda parado. Hay que jugarla»<sup>33</sup>. Lo cierto es que la narrativa del videojuego supera las «limitaciones inherentes a los formatos puramente literarios o librescos»<sup>34</sup>, incluso ha llevado a la creación de nuevos conceptos, como el *cibertexto*, acuñado por Espen J. Aarseth en 1997. Este concepto se engloba dentro de la literatura ergódica, que es aquella que requiere un esfuerzo por parte del lector, y que surge en el entorno de los nuevos medios. Si un hipertexto es un texto no lineal a través del cual podemos navegar clicando en hipervínculos o pasando páginas, el *cibertexto* exige un esfuerzo no trivial por parte del usuario para avanzar por él y, mediante unos cálculos matemáticos, genera resultados visuales<sup>35</sup>. Es decir, según nuestras decisiones y la forma en la que abordemos los obstáculos que nos plantea, el videojuego reaccionará de una manera u otra, creando así una nueva relación con el espectador, que entiende que sus acciones tienen consecuencias. Podemos entenderlo mejor si acudimos al videojuego *Detroit: Become Human* (2018) de Quantic Dream. Al final de cada secuencia se nos muestra un diagrama en el que podemos ver el camino que hemos seguido y todas las posibilidades que hemos dejado atrás, además de que determinará el inicio de la siguiente secuencia [Fig. 4]. La cantidad de combinaciones posibles desde el principio al final del videojuego es casi infinita, de manera que cada vez que lo juguemos, éste nos contará una historia diferente. ¿Puede haber una narrativa más compleja que esta? En un artículo de la revista *The conversation* se plantea la pregunta de si podría un desarrollador de videojuegos ganar el Nobel de literatura<sup>36</sup>.

---

<sup>33</sup> VAZ, B. y MORLA, J., *El siglo de...*, *op. cit.*, s. p.

<sup>34</sup> FERNÁNDEZ GONZALO, J., *Pixelar a...*, *op. cit.*, p. 20.

<sup>35</sup> AARSETH, E. J., *Cybertext...*, *op. cit.*, pp. 17-23.

<sup>36</sup> PORRAS CHAVES, A., «Could a video game developer win the Nobel Prize for Literature?», *The Conversation*, <https://theconversation.com/could-a-video-game-developer-win-the-nobel-prize-for-literature-227260>, (fecha de consulta: 16-IV-2024).



[Fig. 4]

Todas estas novedades no han pasado desapercibidas en otros ámbitos de la cultura audiovisual que, en ocasiones y de formas diversas, adaptan a su medio algunas de estas características propias del videojuego. Este trabajo va a demostrar las relaciones y la influencia del videojuego en el resto de manifestaciones de la cultura de masas a través de varios motivos que han sido preocupaciones constantes en la teoría y la práctica artística como son la estética visual y sonora, lo narrativo o lo conceptual. Además, la influencia del videojuego trasciende los productos artísticos de la cultura de masas para hacerse un hueco en el ámbito actoral, empresarial y clínico.

### **Influencia del videojuego en la cultura de masas**

#### *En lo estético, lo narrativo y lo conceptual*

Suele suceder que hablar de influencias es quedarse corto para entender la realidad de una obra. Lo cierto es que entre las distintas manifestaciones de la cultura de masas se establece un diálogo *transmediático*, recíproco y omnidireccional donde los distintos medios se van impregnando unos de otros y en ocasiones ciertas ideas se van gestando simultáneamente en distintos medios. Por su similitud y cercanía, estos intercambios entre cine y videojuego son muy comunes. Un buen ejemplo de la apropiación de la estética del cine por parte del videojuego sería *Trek to Yomi* (2022). La imagen en blanco y negro, la profundidad de campo, incluso la música tradicional japonesa, hacen que parezca que estamos jugando a una antigua película de samuráis [Fig. 5]. En *Ghost of Tsushima* (2020) podemos activar el «modo Kurosawa», que pone el juego en blanco y negro. Podemos ver el salto del videojuego a otras plataformas en series como *The Witcher* (2019-2021) y *Fallout* (2024).



[Fig. 5]

Pero muchas veces estas influencias o apropiaciones superan lo meramente formal e impulsan cambios en otros aspectos como la narrativa o la propia concepción de la obra.

Uno de los primeros ejemplos en cine es la desafortunada *Tron* (*Tron*, Steven Lisberger, 1982), protagonizada por un desarrollador de videojuegos de máquinas *arcade* que acaba sumergido en el mundo digital donde los escenarios se conforman con luces de neón y los programas informáticos adquieren la forma de las personas que los crearon. Esta película fue un fracaso en taquilla para Disney, pero resulta muy interesante por dos motivos. Uno es que retrata el fenómeno social que fueron los videojuegos en sus inicios –generaciones de adolescentes retándose a conseguir la mayor puntuación en las salas recreativas–. Otro es que fue la primera película de la historia que situó a actores reales en escenarios tridimensionales generados por ordenador, una ocurrencia que parece difícil de concebir si no existieran los mundos virtuales del videojuego. Tanto el concepto como la estética visual y sonora se inspiran en el videojuego [Fig. 6]. *Tron* ha tenido numerosas adaptaciones al videojuego, desde *Tron 2.0* (2003) hasta *Tron: Identity* (2023).



[Fig. 6]

El profesor del MIT Henry Jenkins, relaciona la narrativa de *Corre, Lola, corre* (*Lola rennt*, Tom Tykwer, 1998) con un crecimiento de la influencia del videojuego en el cine. En esta película se nos cuenta varias veces una historia que tiene el mismo punto de partida, pero debido a ciertas decisiones de los protagonistas, cada vez adquiere un devenir distinto. También señala esta influencia en *Cómo ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999), *Matrix* (*Matrix*, Lilly Wachowski, Lana Wachowski, 1999) y *Memento* (*Memento*, Christopher Nolan, 2000)<sup>37</sup>.

Del año 1999 tenemos dos ejemplos que auguran la llegada del nuevo siglo. Por un lado, *eXistenZ* (*eXistenZ*, David Cronenberg, 1999) sitúa a los protagonistas en un videojuego inmersivo en el que es imposible diferenciar la realidad de la ficción<sup>38</sup>. Por otro lado, *Matrix*, aunque no hace alusión directa al videojuego, no cabe duda de que la idea –un avatar dentro de un mundo virtual imaginado por una máquina– se inspira en el videojuego<sup>39</sup>. En ambas, la influencia del videojuego se hunde profundamente hasta la propia concepción de la obra. También vemos cómo están adaptando la faceta de simulación del videojuego al ámbito cinematográfico.

Pero el mejor ejemplo de cómo el videojuego transforma al cine, tanto conceptual como estéticamente, es *Hardcore Henry* (*Hardcore Henry*, Ilya Naishuller, 2015), una película de acción rodada íntegramente en primera persona –o, en términos cinematográficos, con cámara subjetiva–.

<sup>37</sup> JENKINS, H., «Games, the new lively art», 2006, <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>, (fecha de consulta: 16-IV-2024).

<sup>38</sup> FERRANDO GARCÍA, P. e HIGUERAS FLORES, R., «El mundo orgánico en la realidad virtual. Hipertextualidad y metatextualidad en la ficción audiovisual. A propósito de *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999)», en Marzal Felici, J. y Sáez Soro, E. (coords.), *Videojuegos y cultura visual...*, op. cit., pp. 169-196.

<sup>39</sup> FERNÁNDEZ GONZALO, J., *Pixelar a...*, op. cit., p. 16.

De la misma forma que un videojuego de disparos en primera persona<sup>40</sup>, el director coloca la cámara GoPro en los ojos del actor principal, de modo que atendemos a la acción como si la protagonizásemos nosotros mismos [Fig. 7]. Nunca vemos la cara del protagonista (salvo unos segundos casi al final donde se ve reflejado en un trozo de cristal) para que no exista una disociación entre espectador y personaje –característica también de los videojuegos en primera persona–. Pero eso no es todo; cuando Henry se dispone a luchar contra el antagonista en la azotea de un rascacielos, éste hace levitar, mediante poderes telequinéticos, a un montón de cadáveres y también a sí mismo. Como si de un videojuego de plataformas se tratase, Henry avanza saltando de un cadáver a otro hasta alcanzar a su enemigo suspendido en el aire y asestarle el golpe final. Si bien es cierto que no posee ninguna de las peculiaridades de un videojuego –la narrativa es lineal y la comunicación con la obra es unidireccional– y que su argumento simplón es una mera excusa para desatar una retahíla de balas y volteretas<sup>41</sup>, sirve para recordarnos cómo una vez la fotografía imitó a la pintura, el cine, al teatro y el videojuego, al cine. Ahora es el cine el que imita al videojuego; el alumno ha superado al maestro.



[Fig. 7]

---

<sup>40</sup> Los *first person shooter* conforman uno de los géneros más importantes de los videojuegos. En ellos el jugador ve a través de los ojos de su avatar, siendo así máxima la identificación con el personaje protagonista.

<sup>41</sup> CAMPOY, C., «Hardcore Henry, o cómo no hacer un videojuego», *Cine en Serio*, <https://www.cineenserio.com/hardcore-henry/>, (fecha de consulta: 12-IV-2024).

La controvertida serie de animación *South Park* (1997-presente) dedica su capítulo *Haz el amor, no el Warcraft* a satirizar de manera exagerada el estereotipo del jugador obseso de rol [Fig. 8]. En este capítulo, los avatares de los protagonistas son cruelmente asesinados por otro jugador en el videojuego de rol multijugador masivo *World of Warcraft* (2004)<sup>42</sup>. Para vengarse, los niños emprenden una gesta que implica pasarse todo el día frente al ordenador y no levantarse, literalmente, ni para ir al baño. Irónicamente, su hazaña los lleva a convertirse en el estereotipo de jugador al que quieren derrotar. Es interesante el uso de *machinima* para representar la acción que tiene lugar en el videojuego. Este término surge de la combinación de *machine* (máquina) y *cinema* (cine) y hace referencia a la creación de productos audiovisuales capturando escenas del videojuego protagonizadas por los avatares de los jugadores implicados<sup>43</sup> [Fig. 9]. Este episodio ganó un premio Emmy por Mejor Programa Animado en 2007. Como no podía ser de otra manera, la serie dio el salto a los videojuegos en varias adaptaciones, como *South Park: The Stick of Truth* (2014) y *South Park: The Fractured But Whole* (2017).



[Fig. 8]



[Fig. 9] Avatares de los personajes en el capítulo

En la serie de animación *Hora de aventuras* (2010-2018), de Cartoon Network, advertimos la enorme influencia de otros medios como la música y el videojuego. Empezando por el tierno personaje BMO, que es una consola portátil inspirada en la Nintendo Game Boy (1989). En el capítulo *Los guardianes de la luz solar*, Finn y Jake consiguen introducirse en el mundo virtual de BMO al más puro estilo *Tron*. Al ritmo de música *chiptune*<sup>44</sup>, los protagonistas tratan de escapar volviendo al principio del nivel donde chocan con «el borde de la pantalla», una malla invisible que delimita la zona jugable. Al final del capítulo Jake tendrá que hacer un complejo *combo* –secuencia de acciones ordenadas necesaria para superar ciertos videojuegos, sobre todo los de lucha– para salvar a sus amigos de los monstruos del videojuego. En el capítulo *El tren mazmorra*, la referencia al videojuego puede ser menos obvia para personas ajenas al medio, pero resulta evidente para jugadores habituales.

<sup>42</sup> TAVINOR, G., *The Art of...*, *op. cit.*, pp. 166-167.

<sup>43</sup> SÁNCHEZ COTERÓN, L., *Arte y videojuegos...*, *op. cit.*, p. 25.

<sup>44</sup> OREGUI LANDIA, J., *Música y videojuegos...*, *op. cit.*, p. 59.

Esta vez, los protagonistas se suben a un tren donde los vagones van enganchados formando un círculo y cada vagón está habitado por unos enemigos que sueltan botín al ser destruidos. Como si se tratase de un videojuego de mazmorras<sup>45</sup> [Figs. 10 y 11], Finn va pasando de vagón en vagón, cada vez con un equipo más aparatoso y estrafalario, un rasgo característico de los videojuegos de rol. Vemos cómo la serie se apropia de las mecánicas del videojuego. Para terminar la conversación *transmediática*, *Hora de Aventuras* dio el salto a dos videojuegos, *Adventure Time: Finn and Jake's Epic Quest* (2014) y *Adventure Time: Pirates of the Enchiridion* (2018).



[Fig. 10] *El tren mazmorra*



[Fig. 11] *The Legend of Zelda* (1986)

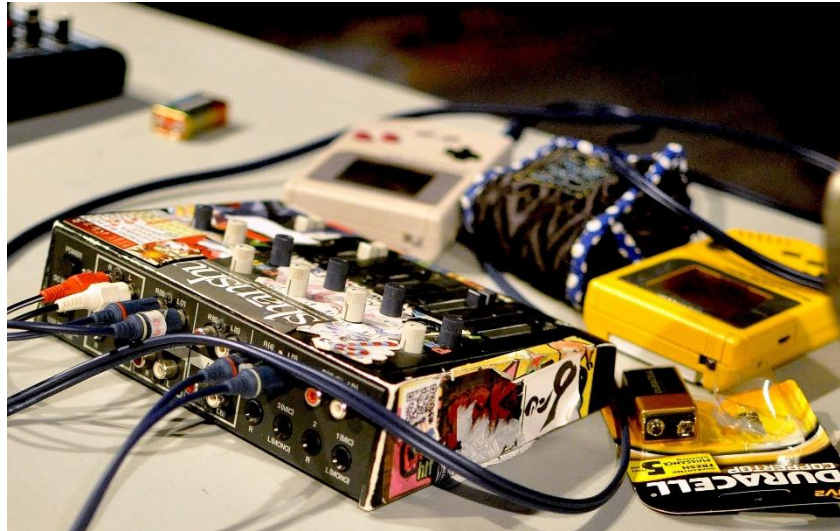
La música de los videojuegos también ha trascendido en la cultura. Sea cual sea la posición o la cultura *videolúdica*, es difícil encontrar a alguien que no reconozca la canción del *Tetris* (1984). Otros temas clásicos como los de *The legend of Zelda* (1986) y posteriores juegos de la misma saga han sido versionados por numerosas orquestas sinfónicas<sup>46</sup>, así como por el grupo The NESkimos<sup>47</sup>, que entre 2002 y 2012, estuvo haciendo versiones *metal* de canciones de videojuegos de la Nintendo Entertainment System como *Super Mario Bros.* (1985) o *Mega Man 2* (1988). Otro grupo creado por y para el videojuego es Crush 40, un grupo de *hard rock* y *heavy metal*, cuya producción ha ido siempre ligada a los videojuegos del erizo azul desde que se lanzase *Sonic Adventure* (1998) para la Sega Dreamcast. En el documental *How Videogames Changed the World*, el músico británico Labrinth admite que los videojuegos han influido directamente en su forma de hacer música y de

<sup>45</sup> Los videojuegos de mazmorras son un subgénero de los videojuegos de rol en los que el personaje debe superar una sucesión de estancias repletas de enemigos. Debe su nombre y su origen al clásico juego de rol *Dragones y Mazmorras*. «Dungeon Train (episode)», *Adventure Time Wiki*, [https://adventuretime.fandom.com/wiki/Dungeon\\_Train\\_\(episode\)#Cultural\\_references](https://adventuretime.fandom.com/wiki/Dungeon_Train_(episode)#Cultural_references), (fecha de consulta: 3-V-2024).

<sup>46</sup> Un ejemplo es la Orquesta Filarmónica de La Antena, en el teatro Cariola de Santiago de Chile, en 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=cXDv8NbjHPo>, (fecha de consulta: 3-V-2024).

<sup>47</sup> «NESkimos», *last.fm*, <https://www.last.fm/es/music/NESkimos/+wiki>, (fecha de consulta: 3-V-2024).

pensar en la música. Explica que le marcaron los sonidos de las consolas de 8 bits y de 16 bits<sup>48</sup>. Sonidos que siguen siendo utilizados hoy en día y que han pasado a formar parte de la estética musical actual. Ejemplo claro son los *chiptunes*, término que designa a piezas musicales sintetizadas en tiempo real por el chip de sonido de una videoconsola antigua y que, con el tiempo, ha terminado considerándose un género musical de pleno derecho, en el que los músicos utilizan estos sonidos sintetizados por su valor artístico<sup>49</sup> [Fig. 12].



[Fig. 12] Equipo para crear *chiptune*

Un ejemplo *transmediático* perfecto que une vídeo, música y videojuego es el videoclip de *Californication* (2000) de Red Hot Chili Peppers [Fig. 13]. Dirigido por Jonathan Dayton y Valerie Faris, ganó el MTV Video Music Awards en las categorías Mejor dirección artística y Mejor dirección. Toma la forma de un videojuego en el que los avatares, que se corresponden con cada uno de los integrantes del grupo, van recorriendo diferentes partes de California en busca del logotipo del grupo que supone el final de cada nivel. Cada avatar debe superar su nivel por medio de mecánicas distintas, como circulando con un vehículo a toda velocidad o deslizándose con una tabla por el Golden Gate, lo que nos permite ver referencias de videojuegos coetáneos como *Crazy Taxi* (1999) o *Tony Hawk's Pro Skater* (1999). Para demostrar el diálogo entre los distintos medios, en 2022, el desarrollador Miquel Camps Ortez creó el videojuego *Californication* (2022) inspirándose en el videoclip<sup>50</sup>.

<sup>48</sup> BROOKER, C. (director), *How Videogames...*, *op. cit.*

<sup>49</sup> «Chiptune», *Wikipedia*, <https://es.wikipedia.org/wiki/Chiptune>, (fecha de consulta: 3-V-2024).

<sup>50</sup> VILLÉN HIGUERAS, S. J., y CORRAL REY, M. N., «Análisis de las relaciones intermediales entre la música y los videojuegos: una perspectiva desde los vídeos musicales», en Sidorenko Bautista, P., Herranz de la Casa, J. M., Terol Bolinches, R., Alonso López, N. (coords.), *Narrativas emergentes...*, *op. cit.*, pp. 143-164.



[Fig. 13]

### *En lo técnico: el caso del arte dramático*

Mediante actores de doblaje y la captura de movimiento, se establece una vía de doble sentido en la que el videojuego se nutre de esta profesión, y la técnica actoral abarca nuevas formas de trabajar. El primero en actuar para este nuevo medio fue Bruce Willis en *Apocalypse* en 1998. Hubo que esperar años para que se convirtiera en un recurso común del videojuego, sin embargo, de unos años a esta parte, las actuaciones para videojuego han alcanzado una importancia enorme. En *Beyond: Two Souls* (2013) de Quantic Dream –el estudio que encabeza David Cage– tenemos a dos actores de la talla de Elliot Page y Willem Dafoe [Fig. 14]. También son muy destacables las actuaciones de los juegos de Remedy, como *Quantum Break* (2016), *Control* (2019) y *Alan Wake 2* (2023), los cuales no solo están repletos de actores mediante captura facial y de movimiento, sino que además incluyen extensos cortes de vídeo en los que participan los actores y que son fundamentales para el desarrollo de la historia. Otro caso paradigmático es *Death Stranding* (2019) de Hideo Kojima, que reúne personalidades del cine como Norman Reedus, Leah Seydoux, Mads Mikkelsen y Guillermo del Toro. También tenemos a Keanu Reeves en *Cyberpunk 2077* (2020). Es una vía de doble sentido porque los actores también están encontrando un nuevo nicho en el que trabajar, y además mediante nuevas formas de interpretar, en una industria nueva. Cabe destacar el espléndido trabajo de doblaje del personaje de Amicia en la saga *A Plague Tale*, por cuenta de Charlotte McBurney, que ganó un premio NAVGTR a mejor actuación dramática en 2019 por la primera entrega [Fig. 15], y fue nominada a un BAFTA en 2023 por la segunda. También ha trabajado en *Final Fantasy XVI* (2023). En varias entrevistas cuenta que recibió su primer encargo, *A Plague Tale: Innocence* (2019), con tan solo

quince años<sup>51</sup>, siendo una «completa novata» en videojuegos. Después de trabajar en los videojuegos de Asobo, dice que estaría encantada de trabajar toda la vida en esta industria. Habla de la libertad que le dieron los directores para expresar sus sugerencias y para adaptar las líneas del personaje a su manera. El resultado es uno de los personajes más humanos que jamás ha dado el videojuego. Cuando le preguntan sobre la percepción de los videojuegos para ella y su círculo cercano, contesta: «Mis amigos y mi familia han cambiado por completo su forma de ver los videojuegos. Al igual que yo, la mayoría de ellos no se daban cuenta de la profundidad emocional que podía representar un juego»<sup>52</sup>.



[Fig. 14] David Cage haciendo de director de escena entre Willem Dafoe y Elliot Page



[Fig. 15] Charlotte McBurney posa con su premio NAVGTR

<sup>51</sup> REGAN, T., «A Plague Tale BAFTA interview: how video games gave a 16-year-old actor her big break», *Video Games*, <https://videogames.si.com/features/a-plague-tale-charlotte-mcburney-interview>, (fecha de consulta: 16-IV-2024).

<sup>52</sup> SÁNCHEZ, J. F., «Charlotte McBurney, protagonista de A Plague Tale, nos cuenta sobre la evolución de Amicia en ambos juegos», *Diez*, <https://www.diez.hn/diezgaming/charlotte-mcburney-protagonista-de-a-plague-tale-nos-cuenta-sobre-la-evolucion-de-amicia-en-ambos-juegos-KN10848112>, (fecha de consulta: 16-IV-2024).

La mimesis con la realidad ha sido una constante en el arte durante miles de años. Ya Plinio nos habla de cómo en el siglo V a. C. Zeuxis fue capaz de engañar a los pájaros pintando unas uvas que parecían reales, y Parrasio engañó a Zeuxis haciendo lo mismo con una cortina. El videojuego ha culminado esta búsqueda yendo mucho más allá de lo estrictamente visual: en el videojuego puedes recorrer la cortina. En el caso de *Second Life*, una comunidad virtual lanzada en 2003 a medio camino entre el videojuego y la red social, podemos encontrar una moneda virtual, multinacionales reales que desempeñan labores empresariales en este universo paralelo, religiones, campañas políticas... incluso se han llegado a denunciar casos de secuestro y pederastia. Antes de las elecciones presidenciales de 2007 en Francia, un grupo de manifestantes se congregó frente a la sede virtual del Frente Nacional de Jean-Marie Le Pen con carteles en los que aparecía éste con un bigote hitleriano, pidiendo su abandono de *Second Life* [Fig. 16]. La situación terminó con cómicos tiroteos donde los proyectiles tomaban forma de muñecos de trapo y cerdos. Pero la conexión del mundo virtual con el real no acaba aquí. Ailin Graef, una empresaria china, se ha hecho millonaria con una empresa de gestión de parcelas en el mundo virtual. En 2006 se convirtió en la primera persona en ganar más de un millón de dólares generados íntegramente en un mundo virtual. Daba trabajo a ochenta personas y contaba con importantes empresas entre sus clientes. En mayo del mismo año, su avatar fue portada de la revista *BusinessWeek*<sup>54</sup> [Fig. 17]. En años posteriores su compañía adquirió numerosas empresas relacionadas con la informática e internet<sup>55</sup>.



[Fig. 16]



[Fig. 17]

<sup>53</sup> Parafraseando el título del documental de Charlie Brooker ya visto.

<sup>54</sup> FERNÁNDEZ GONZALO, J., *Pixelar a...*, op. cit., p. 132.

<sup>55</sup> «Anshe Chung», *Wikipedia*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Anshe\\_Chung](https://en.wikipedia.org/wiki/Anshe_Chung), (fecha de consulta: 17-IV-2024).

Como hemos visto, en ocasiones resulta difícil trazar la línea entre el mundo virtual y el real. Con el actual proyecto de Mark Zuckerberg, el magnate de internet que fundó Facebook –cuyo nombre ha cambiado a Meta–, se pretende romper esa barrera por completo. «El metaverso es un universo virtual que amplía el mundo físico en digital, sea con la realidad aumentada, avatares o interfaces virtuales»<sup>56</sup>. Lo que pretende Zuckerberg es construir una plataforma comunicativa que combine realidad virtual, inteligencia artificial y las tecnologías de comunicación actuales para ofrecer mayores posibilidades de las que tenemos hoy. En septiembre de 2023, Lex Fridman entrevistó a Zuckerberg en el metaverso a través de avatares virtuales fotorrealistas que muestran con precisión las expresiones faciales. A lo largo de la entrevista, Fridman dice que es una de las experiencias más increíbles de su vida y repite que, a pesar de estar a miles de kilómetros, es como si estuviera ahí mismo<sup>57</sup> [Figs. 18 y 19]. El anuncio del metaverso vino acompañado del nuevo visor de realidad virtual de Meta, Meta Quest Pro, enfocado al ámbito profesional. No obstante, el anterior visor de Meta, Quest 2, era un visor completamente enfocado al videojuego que incluía el software necesario para jugar sin necesidad de una máquina *videolúdica* externa. El término «metaverso» apareció por primera vez en la novela de ciencia ficción *Snow Crash* en 1992<sup>58</sup>. Neal Stephenson lo concibió como la sucesión lógica de internet, donde las personas asumían roles distintos personificados en sus respectivos avatares. Poco después de terminar de escribirla, Stephenson oyó hablar de un arcaico MMORPG<sup>59</sup> con el sello de Lucasfilm llamado *Habitat* que, ya en 1986, avanzaba estos temas<sup>60</sup>. Una vez más vemos que la evolución tecnológica va de la mano del videojuego y es difícil dilucidar cuál influye en cuál.

---

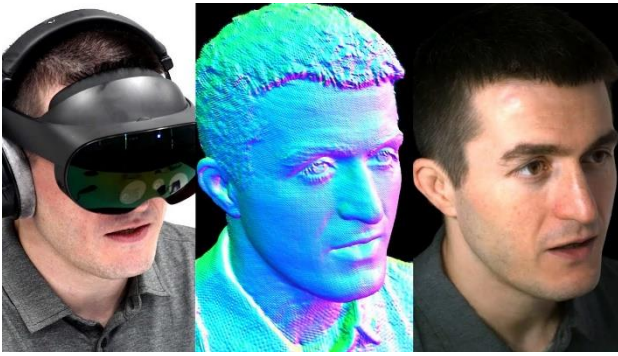
<sup>56</sup> PÉREZ, E., «No lo llames Facebook, llámalo Meta: la empresa cambia de nombre y lo apuesta todo al metaverso», *Xataka*, <https://www.xataka.com/empresas-y-economia/no-llames-facebook-llamalo-meta-empresa-cambia-nombre-apuesta-todo-al-metaverso>, (fecha de consulta: 17-IV-2024).

<sup>57</sup> SANUY, A., «El metaverso no estaba muerto: esta entrevista en realidad virtual a Mark Zuckerberg lo demuestra», *La Vanguardia*, (3-X-2023), <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20231003/9268215/metaverso-muerto-entrevista-realidad-virtual-mark-zuckerberg-demuestra-pmv.html>, (fecha de consulta: 17-IV-2024).

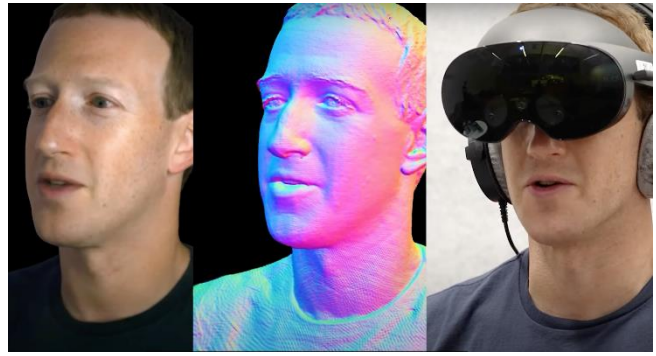
<sup>58</sup> PEINADO MIGUEL, F., GARCÍA CHAMIZO, F., CARRERO MÁRQUEZ, O., MIRANDA GARCÍA, J., «Metaverso, *newsgame* y periodismo inmersivo, un caso aplicado a El Economista», en Sidorenko Bautista, P., Herranz de la Casa, J. M., Terol Bolinches, R., Alonso López, N. (coords.), *Narrativas emergentes...*, *op. cit.*, pp. 233-257.

<sup>59</sup> *Massively multiplayer online role-playing game* o videojuego de rol multijugador masivo en línea.

<sup>60</sup> TONES, J., «El creador original del término 'Metaverso' no quiere saber nada de Facebook: así reinventó Neal Stephenson los entornos virtuales», *Xataka*, <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/creador-original-termino-metaverso-no-quiere-saber-nada-facebook-asi-reinvento-neal-stephenson-entornos-virtuales>, (fecha de consulta: 17-IV-2024).



[Fig. 18] Lex Fridman y su avatar hiperrealista



[Fig. 19] Mark Zuckerberg

El videojuego también tiene aplicaciones terapéuticas. Cuando tenía siete años de edad, la artista norteamericana Mary Flanagan se vio envuelta en un incendio en su casa. En 2003 publicó el videojuego *Domestic*, en el que el jugador debe apagar el fuego de distintas estancias que están salpicadas de fotos y textos que aluden a la experiencia traumática. La artista puede así enfrentarse al trauma por medio de la repetición y superarlo mediante las mecánicas del videojuego<sup>61</sup>. Un caso paradigmático de la representación de la enfermedad mental en un videojuego y su trascendencia real es *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017). En él, asumimos el rol de una guerrera celta que sufre de psicosis tras un suceso traumático. El estudio Ninja Theory no escatimó en recursos a la hora de darle el realismo necesario a una experiencia que se alejaba de las convenciones de los grandes títulos. Contaban con actores reales al servicio de la tecnología de captura del movimiento, actrices de teatro, actores de doblaje y un equipo de psiquiatras y pacientes que participaron a lo largo de todo el desarrollo, para reflejar varios síntomas recurrentes de estos enfermos mentales. Para simular las voces que oye Senua en su cabeza, se diseñó un sistema de audio binaural en el que dos actrices y un actor rodeaban constantemente el micrófono mientras actuaban [Figs. 20 y 21]. Al jugarlo con unos buenos cascos estéreo –como hay que jugar– simula la agobiante experiencia de la esquizofrenia, de las voces dando vueltas alrededor de tu cabeza<sup>62</sup>. Este diseño de sonido es responsabilidad del compositor español David García Díaz, y le valió el premio The Game Awards a Mejor Diseño de Sonido en 2017, y los premios NAVGTR a Uso del Sonido y BAFTA al Mejor Audio en 2018. A lo largo del juego también experimentamos alucinaciones visuales, obsesión por la búsqueda de patrones que se repiten y otros síntomas. Todo este trabajo tuvo su trascendencia para el equipo de Ninja Theory, que en 2019 y junto a Paul Fletcher, psiquiatra y profesor de Neurociencia para la Salud en la Universidad de Cambridge, fundó The Insight Project: una iniciativa para ayudar a identificar y tratar enfermedades mentales mediante la tecnología del videojuego combinada con la neurociencia clínica<sup>63</sup>.

<sup>61</sup> FERNÁNDEZ GONZALO, J., *Pixelar a...*, op. cit., p. 183.

<sup>62</sup> VAZ, B. y MORLA, J., *El siglo de...*, op. cit., s. p.

<sup>63</sup> LEÓN, J., «Así es The Insight Project, la iniciativa de Ninja Theory para ayudar con el tratamiento de los trastornos



[Fig. 20] Micrófono binaural



[Fig. 21]

Otro caso en el que los videojuegos ayudan a gente con problemas es la ONG SpecialEffect: una organización benéfica de Reino Unido fundada en 2007 especializada en tratar a personas –sobre todo niños– con discapacidades a través de los videojuegos.

---

mentales», *Vida Extra*, <https://www.vidaextra.com/industria/asi-the-insight-project-iniciativa-ninja-theory-para-ayudar-tratamiento-trastornos-mentales>, (fecha de consulta: 29-IV-2024).

### **3. CONCLUSIÓN**

A pesar de las dificultades observadas, el videojuego está consiguiendo establecerse como un arte de pleno derecho con una identidad propia. Reúne artistas de toda clase, lo que da lugar a una obra artística que no tiene nada que envidiar a las artes tradicionales. Además, ha creado características propias que no posee ningún otro arte y que han dejado su poso en la cultura de masas y en gran parte de sus manifestaciones artísticas. Atendiendo a los ejemplos expuestos, es lícito afirmar que la cultura de masas sería muy diferente sin el videojuego.

El videojuego ha trascendido los productos culturales para establecerse como herramienta para fines benéficos y económicos. Incluso ha impulsado la evolución de nuevas tecnologías al servicio de nuevas ideas en relación con la comunicación de masas.

En cualquiera de sus ámbitos, el videojuego ha cambiado la vida de muchas personas, y lo seguirá haciendo. No es descabellado decir que el videojuego está cambiando el mundo.

## ANEXO I

### Bibliografía

AARSETH, E. J., *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

BENJAMIN, W., *Obras*, libro I, vol. 2, Madrid, Abada Editores, 2012.

FERNÁNDEZ GONZALO, J., *Pixelar a Platón*, Murcia, Micromegas, 2015.

FERRANDO GARCÍA, P. e HIGUERAS FLORES, R., “El mundo orgánico en la realidad virtual. Hipertextualidad y metatextualidad en la ficción audiovisual. A propósito de *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999)”, en Marzal Felici, J. y Sáez Soro, E. (coords.), *Videojuegos y cultura visual*, La Laguna, Sociedad Latina de Comunicación social, 2013.

GÓMEZ-TARÍN, F. J., RUBIO ALCOVER, A. y TOMÁS SAMIT, A., “Punto de vista y videojuegos. Un acercamiento multidisciplinar”, en Marzal Felici, J. y Sáez Soro, E. (coords.), *Videojuegos y cultura visual*, La Laguna, Sociedad Latina de Comunicación social, 2013.

HORKHEIMER, M. y ADORNO, T. W., *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*, Madrid, Trotta, 2005.

OREGUI LANDIA, J., *Música y videojuegos*, Lulu.com, 2015.

PEINADO MIGUEL, F., GARCÍA CHAMIZO, F., CARRERO MÁRQUEZ, O., MIRANDA GARCÍA, J., “Metaverso, *newsgame* y periodismo inmersivo, un caso aplicado a El Economista”, en Sidorenko Bautista, P., Herranz de la Casa, J. M., Terol Bolinches, R., Alonso López, N. (coords.), *Narrativas emergentes para la comunicación digital*, Madrid, Dykinson, S. L. 2022.

SÁNCHEZ COTERÓN, L., *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseños en prácticas de creación contemporánea* (tesis doctoral), Departamento de Dibujo II de la Universidad Complutense de Madrid, 2012.

TAVINOR, G., *The Art of videogames*, Malden, Wiley-Blackwell, 2009.

VAZ, B. y MORLA, J., *El siglo de los videojuegos*, Barcelona, Arpa, 2023.

VILLÉN HIGUERAS, S. J., y CORRAL REY, M. N., “Análisis de las relaciones intermediales entre la música y los videojuegos: una perspectiva desde los vídeos musicales”, en Sidorenko Bautista, P.,

Herranz de la Casa, J. M., Terol Bolinches, R., Alonso López, N. (coords.), *Narrativas emergentes para la comunicación digital*, Madrid, Dykinson, S. L. 2022.

### Artículos de revista

DÍAZ DE QUIJANO, F., “Gonzo Suárez: «Incluir el videojuego en el sector audiovisual es como meter un elefante en un Seiscientos»”, *Revista de Occidente*, 506-507, Madrid, Fundación José Ortega y Gasset-Gregorio Marañón, julio-agosto 2023.

PALAU, M., MARRON, E. M., VIEJO-SOBERA, R., y REDOLAR-RIPOLL, D., “Neural basis of video gaming: A systematic review”, *Frontiers in human neuroscience*, 11, Frontiersin.org, 2017.

### Webgrafía

BUSTAMANTE, S., «Definiendo el videojuego», *OXO Museo*, <https://oxomuseo.com/definiendo-videojuego/>, (fecha de consulta: 30-IV-2024).

CAMPOY, C., «Hardcore Henry, o cómo no hacer un videojuego», *Cine en Serio*, <https://www.cineenserio.com/hardcore-henry/>, (fecha de consulta: 12-IV-2024).

FERRIS, D., «CAUTION: Children at Play – The Truth About Violent Youth and Video Games», *GameRevolution*, 2005, [https://www.gamerevolution.com/originals/9-violence\\_and videogames](https://www.gamerevolution.com/originals/9-violence_and videogames), (fecha de consulta: 22-V-2024).

JENKINS, H., «Games, the new lively art», 2006, <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>, (fecha de consulta: 16-IV-2024).

LEIVA, C., «Josué Yrion, el reverendo que proclamó “los Nintendos son el Diablo”», *Vandal*, <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350714176/josue-yrion-el-reverendo-que-proclamo-los-nintendos-son-el-diablo/>, (fecha de consulta: 30-IV-2024).

LEÓN, J., «Así es The Insight Project, la iniciativa de Ninja Theory para ayudar con el tratamiento de los trastornos mentales», *Vida Extra*, <https://www.vidaextra.com/industria/asi-the-insight-project-iniciativa-ninja-theory-para-ayudar-tratamiento-trastornos-mentales>, (fecha de consulta: 29-IV-2024).

PÉREZ, E., «No lo llames Facebook, llámalo Meta: la empresa cambia de nombre y lo apuesta todo al metaverso», *Xataka*, <https://www.xataka.com/empresas-y-economia/no-llames-facebook-llamalo-meta-empresa-cambia-nombre-apuesta-todo-al-metaverso>, (fecha de consulta: 17-IV-2024).

PONTEVEDRA, S. R., «“Caso Samuel”: una agresión mortal colectiva como las estudiadas en chimpancés», *El País*, Santiago, 14-VII-2021), <https://elpais.com/sociedad/2021-07-14/caso-samuel-una-matanza-colectiva-como-las-estudiadas-en-chimpances-y-alimentada-con-fortnite.html>, (fecha de consulta: 28-IV-2024).

PORRAS CHAVES, A., «Could a video game developer win the Nobel Prize for Literature? », *The Conversation*, <https://theconversation.com/could-a-video-game-developer-win-the-nobel-prize-for-literature-227260>, (fecha de consulta: 16-IV-2024).

REGAN, T., «A Plague Tale BAFTA interview: how video games gave a 16-year-old actor her big break», *Video Games*, <https://videogames.si.com/features/a-plague-tale-charlotte-mcburney-interview>, (fecha de consulta: 16-IV-2024).

SÁNCHEZ, J. F., «Charlotte McBurney, protagonista de A Plague Tale, nos cuenta sobre la evolución de Amicia en ambos juegos», *Diez*, <https://www.diez.hn/diezgaming/charlotte-mcburney-protagonista-de-a-plague-tale-nos-cuenta-sobre-la-evolucion-de-amicia-en-ambos-juegos-KN10848112>, (fecha de consulta: 16-IV-2024).

SANUY, A., «El metaverso no estaba muerto: esta entrevista en realidad virtual a Mark Zuckerberg lo demuestra», *La Vanguardia*, (3-X-2023), <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20231003/9268215/metaverso-muerto-entrevista-realidad-virtual-mark-zuckerberg-demuestra-pmv.html>, (fecha de consulta: 17-IV-2024).

SUCASAS, A. L., «Juan Fernández, director de combate de Hellblade: “Si siguiera haciendo videojuegos en España, estaría en una frutería”», *Vida Extra*, <https://www.vidaextra.com/entrevistas/juan-fernandez-director-combate-hellblade-siguiera-haciendo-videojuegos-espana-estaria-fruteria>, (fecha de consulta: 24-IV-2024).

TONES, J., «El creador original del término 'Metaverso' no quiere saber nada de Facebook: así reinventó Neal Stephenson los entornos virtuales», *Xataka*, <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/creador-original-termino-metaverso-no-quiere-saber-nada-facebook-asi-reinvento-neal-stephenson-entornos-virtuales>, (fecha de consulta: 17-IV-2024).

VONLENSKA, A., «El problema del nombre “videojuego” y sus consecuencias», *Medium*, <https://medium.com/indie-locus/el-problema-del-nombre-videojuego-y-sus-consecuencias-678417829f8b>, (fecha de consulta: 30-IV-2024).

«Anshe Chung», *Wikipedia*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Anshe\\_Chung](https://en.wikipedia.org/wiki/Anshe_Chung), (fecha de consulta: 17-IV-

2024).

«Chiptune», *Wikipedia*, <https://es.wikipedia.org/wiki/Chiptune>, (fecha de consulta: 3-V-2024).

«Dungeon Train (episode)», *Adventure Time Wiki*,  
[https://adventuretime.fandom.com/wiki/Dungeon\\_Train\\_\(episode\)#Cultural\\_references](https://adventuretime.fandom.com/wiki/Dungeon_Train_(episode)#Cultural_references), (fecha de consulta: 3-V-2024).

«Grand Theft Auto: San Andreas», *Metacritic*, <https://www.metacritic.com/game/grand-theft-auto-san-andreas/>, (fecha de consulta: 22-V-2024).

«LIKE & DISLIKE: El País contra los videojuegos, Zelda Skyward Sword, Death Stranding Director's Cut», *Eurogamer*, *YouTube*,  
<https://www.youtube.com/watch?v=X6uzQpIuOhY&list=PLHhj1k4aV3tmhLz0zwM5c2tF2rvHEjcX8&index=65>, (fecha de consulta: 28-IV-2024).

«NESkimos», *last.fm*, <https://www.last.fm/es/music/NESkimos/+wiki>, (fecha de consulta: 3-V-2024).

«The Legend of Zelda Symphonic - Orquesta Filarmónica de La Antena I Teatro Cariola - 2022», 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=cXDv8NbjHPo>, (fecha de consulta: 3-V-2024).

## **Documental**

BROOKER, C. (Director), *How Videogames Changed the World* [Documental], Channel 4, 2013.

## **Videojuegos**

Alekséi Pázhitnov, *Tetris*, The Tetris Company, 1984.

Asobo Studio, *A Plague Tale: Innocence*, Focus Entertainment, 2019.

Asobo Studio, *A Plague Tale: Requiem*, Focus Entertainment, 2022.

Bithell Games, *Tron: Identity*, Bithell Games, 2023.

Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004.

Camps Ortez, M., *Californication*, 2022.

Capcom, *Mega Man 2*, Capcom, 1988.

CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, CD Projekt, 2020.

Climax Studios, *Adventure Time: Pirates of the Enchiridion*, Outright Games Ltd., 2018.

Epic Games, *Fortnite*, Epic Games, 2017.

Flying Wild Hog, *Trek to Yomi*, Devolver Digital, 2022.

Hitmaker, *Crazy Taxi*, Sega, 1999.

Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Activision, 2009.

Kojima Productions, *Death Stranding*, Sony Interactive Entertainment, 2019.

Linden Research, Inc., *Second Life*, Linden Research, Inc., 2003.

Lucasfilm Games, *Habitat*, Quantum Link, 1986.

Mary Flanagan, *Domestic*, 2003.

Monolith Productions, Inc., *Tron 2.0*, Disney, 2003.

Neversoft, *Apocalypse*, Activision, 1998.

Neversoft, *Tony Hawk's Pro Skater*, Activision, 1999.

NGD Studios, *Adventure Time: Finn and Jake's Epic Quest*, Cartoon Network Games, 2014.

Ninja Theory, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2019.

Nintendo EAD, *The Legend of Zelda*, Nintendo, 1986.

Nintendo Research & Development 4, *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985.

Nomada Studio, *Gris*, Devolver Digital, 2018.

Obsidian Entertainment, *South Park: The Stick of Truth*, Ubisoft, 2014.

Pyro Studios, *Commandos: Behind Enemy Lines*, Eidos Interactive, 1998.

Quantic Dream, *Beyond: Two Souls*, Quantic Dream, 2013.

Quantic Dream, *Detroit: Become Human*, Quantic Dream, 2018.

Remedy Entertainment, *Alan Wake 2*, Epic Games Publishing, 2023.

Remedy Entertainment, *Control*, 505 Games, 2019.

Remedy Entertainment, *Quantum Break*, Xbox Game Studios, 2016.

Rockstar North, *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar Games, 2004.

Sonic Team, *Sonic Adventure*, Sega, 1998.

Sony Interactive Entertainment Japan Studio, *Echochrome*, Sony Interactive Entertainment, 2008.

Square Enix, *Final Fantasy XVI*, Square Enix, 2023.

Squaresoft, *Final Fantasy VIII*, Square Enix, 1999.

Sucker Punch Productions, *Ghost of Tsushima*, Sony Interactive Entertainment, 2020.

Tiger & Squid, *Beyond Eyes*, Team 17, 2015.

Ubisoft San Francisco, *South Park: The Fractured But Whole*, Ubisoft, 2017.

ZA/UM, *Disco Elysium*, ZA/UM, 2019.

## **Películas**

CRONENBERG, D. (Director), *eXistenZ* [Película], Canadian Television Fund, 1999.

JONZE, S. (Director), *Being John Malkovich* [Película], Universal Pictures, 1999.

LISBERGER, S. (Director), *Tron* [Película], Walt Disney Productions, 1982.

NAISHULLER, I. (Director), *Hardcore Henry* [Película], Bazelevs Company, 2015.

NOLAN, C. (Director), *Memento* [Película], Summit Entertainment, 2000.

TYKWER, T. (Director), *Lola rennt* [Película], X-Filme Creative Pool, 1998.

WACHOWSKI, L., WACHOWSKI, L. (Directoras), *Matrix* [Película], Warner Bros. Pictures, 1999.

## **Series**

PARKER, T, STONE, M. (Creadores), *South Park* [Serie], Comedy Central, 1997-presente.

ROBERTSON-DWORET, G., WAGNER, G. (Creadores), *Fallout* [Serie], Amazon Studios, 2024.

SCHMIDT, L. (Creadora), *The Witcher* [Serie], Netflix, 2019-2021.

WARD, P. (Creador), *Adventure Time* [Serie], Cartoon Network, 2010-2018.

### **Videoclip**

DAYTON, J., FARIS, V. (Directores), *Californication* [Videoclip], Bob Industries, 2000.

## ANEXO II

### Procedencia de las imágenes

[Fig. 1] Fuente: <https://www.xataka.com/videojuegos/gris-podemos-comprar-uno-videojuegos-espectaculares-ano-ver-su-trailer>

[Fig. 2] Fuente: <https://store.playstation.com/es-es/concept/10004656>

[Fig. 3] Fuente: *Beyond Eyes* (2015), versión PC.

[Fig. 4] Fuente: <https://www.edrawsoft.com/article/detroit-become-human-flowchart.html>

[Fig. 5] Fuente: <https://www.eurogamer.es/trek-to-yomi-llegara-a-nintendo-switch-el-proximo-30-de-enero>

[Fig. 6] Fuente: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a40511783/tron-pelicula-curiosidades/>

[Fig. 7] Fuente: <https://www.kpbs.org/news/arts-culture/2016/04/08/hardcore-henry>

[Figs. 8 y 9] Fuente: <https://www.imdb.com/title/tt0850173/>

[Fig. 10] Fuente: <https://www.themoviedb.org/tv/15260-adventure-time/season/5/episode/36/images/backdrops?language=en>

[Fig. 11] Fuente: <https://www.eurogamer.net/buried-in-the-first-legend-of-zelda-is-a-glimpse-of-dark-souls>

[Fig. 12] Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Chiptune>

[Fig. 13] Fuente: <https://www.thegamer.com/californication-music-video-fake-video-game/>

[Fig. 14] Fuente: <https://www.nbcnews.com/technolog/beyond-two-souls-creator-david-cage-his-quest-make-interactive-8c11281954>

[Fig. 15] Fuente: <https://x.com/SideGlobal/status/1395767574026244098>

[Fig. 16] Fuente: [https://www.liberation.fr/eclairs/2007/01/11/manifs-anti-fn-sur-second-life\\_954224/](https://www.liberation.fr/eclairs/2007/01/11/manifs-anti-fn-sur-second-life_954224/)

[Fig. 17] Fuente: [https://en.wikipedia.org/wiki/Anshe\\_Chung](https://en.wikipedia.org/wiki/Anshe_Chung)

[Figs. 18 y 19] Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=EohIA7QPmmE>

[Figs. 20 y 21] Fuente: <https://www.navigames.es/articulos/hellblade-senuas-sacrifice-y-el-audio-binaural/>