



Universidad
Zaragoza

1542

Trabajo Fin de Grado

Press to Art Boceto de las experiencias artísticas en los videojuegos

Autor
Adrián RUIZ CAÑERO

Director
Francisco Javier LÁZARO SEBASTIÁN

Co-Director
Fernando SANZ FERRERUELA

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

2014

RESUMEN

En la Historia del Arte han ido apareciendo nuevas formas de expresión artística conforme evolucionaba la sociedad del momento. En nuestros tiempos, los videojuegos son uno de los elementos más influyentes de nuestra cultura. Nacidos bajo el amparo del entretenimiento lúdico y desarrollados gracias a las nuevas tecnologías, este medio está siendo capaz de desarrollar todo un nuevo mundo estético y artístico, consolidándose en algunos casos, como una nueva fuente de expresión y difusión de un nuevo arte emergente para las masas. Este trabajo pretende valorizar este novedoso medio audiovisual como un nuevo lenguaje artístico a la altura de las otras grandes artes.

Palabras clave: videojuegos, arte, estética, cultura, audiovisual, artístico

SINTESI

Nella storia dell'arte hanno continuato ad apparire nuove forme di espressione artistica come evolgeva la società del momento. Nei nostri tempi i videogiochi sono uno degli elementi più influenti della nostra cultura. Nati sotto la difesa del divertimento ludico e sviluppati grazie alle nuove tecnologie, questo mezzo sta essendo capace di sviluppare tutto un nuovo mondo estetico e artistico, consolidandosi in alcuni casi, come una nuova fonte di espressione e diffusione di una nuova arte emergente per le masse. Questo lavoro pretende di valutare questo innovativo mezzo audiovisivo come un nuovo linguaggio artistico all'altezza delle altre grandi opere.

Parole chiave: videogiochi, arte, estetica, cultura, audiovisivo, artístico

Autor: Adrián Ruiz Cañero

Curso: 2013-2014

Trabajo Fin de Grado

Grado en Historia del Arte

Director: Francisco Javier Lázaro Sebastián

Facultad de Filosofía y Letras

Departamento de Historia del Arte

Zaragoza, septiembre de 2014

Universidad de Zaragoza

Índice

1 - Introducción

1.1 – Elección y justificación del tema

1.2 – Estado de la cuestión

1.3 – Objetivos del Trabajo Final de Grado

1.4 – Metodología de trabajo aplicada

2 - Desarrollo Analítico

2.1 – Apuntes sobre el mundo de los videojuegos

2.2 - ¿Son todos los juegos realmente un nuevo arte?

2.3 - Experiencias artísticas jugables

3 - Conclusiones

4 - Recursos

4.1 - Bibliografía

4.2 – Artículos

4.3 - Webgrafía

4.4 - Filmografía

4.5 - Obras Artísticas

4.6 - Ludografía

Anexos

I – Cronologías de los videojuegos

II – Anexo Audiovisual

1 – Introducción

1.1 – Elección y justificación del tema

El tema que aborda el presente Trabajo Final de Grado¹, *Press to Art – Boceto de las experiencias artísticas en los videojuegos*, realizado en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza, bajo la dirección del doctor Francisco Javier Lázaro Sebastián, tiene como objetivo abordar un estudio sobre la capacidad creativa y artística de los videojuegos, uno de los medios audiovisuales más jóvenes existentes en nuestra sociedad. Asimismo, se pretende crear un análisis crítico sobre su legitimidad y viabilidad como una nueva forma de arte independiente, a través del estudio de su estrecha relación con el resto de las artes tradicionales y sobre aquellas obras que nos orientan hacia una nueva estética audiovisual.

El presente trabajo comenzó a desarrollarse tras finalizar nuestros estudios de Grado en Historia del Arte, en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Zaragoza en el curso 2013 - 2014, pero ya hicimos una primera aproximación sobre estas teorías gracias al desarrollo de un trabajo académico titulado, *Videojuegos y Arte: Sobre el mundo de los videojuegos y su defensa como un arte emergente*, dirigido por el profesor Enrique Mora Díez, realizado dentro del marco de la asignatura de Géneros Audiovisuales en el curso 2010 - 2011. En este primer estudio se adelantaron algunas de las premisas de las que nos hemos ocupado en el presente trabajo, su defensa como un arte legítimo, así como un ligero acercamiento a las fases creativas de los mismos y su relación con otras nuevas artes. Por un lado, se pretendía poner de relieve la gran capacidad de este nuevo medio para llegar a las masas y crear toda una comunidad de seguidores y apasionados, y por otro, ser una nueva plataforma de ingreso al mundo del arte para artistas, emergentes y consolidados. Un mecanismo creativo que poco a poco está alcanzando cotas de popularidad, rentabilidad y calidad artística tan importantes como son otras artes como el cine o la música.

El desarrollo del TFG responde así a una organización crítica sobre los diversos aspectos que componen esta nueva expresión audiovisual. El carácter interdisciplinar del tema que desarrollaremos, hace que la estructura del trabajo obedezca a una constante relación entre los videojuegos y el resto de las artes, ya que, como veremos, justifican su legitimidad como un nuevo ente artístico, tal y como sucedió en el inicio de otras, como en la fotografía o en el cine por citar ejemplos.

¹ TFG a partir de ahora

1.2 – Estado de la cuestión

La popularidad de los *game studies*, los estudios de carácter interdisciplinario sobre los juegos que se centran en el análisis del diseño, los jugadores, y el papel que ejercen estos en la sociedad y la cultura, está en alza. No solo aquellos textos relacionados con la psicología y los efectos educativos entre los jóvenes por el uso de los videojuegos dentro de sus hábitos², sino también, otros de diferentes ámbitos que profundizan sobre la materia como algo a considerar debido a su popularidad y calidad expresiva.

El estudio sobre la relación entre las artes y los videojuegos es reciente, debido, por una parte, al mismo carácter que presentan este tipo de juegos en cuanto a su nacimiento y posterior desarrollo, y sobre todo, a su última capacidad para crear formas artísticas, ligadas a su propia evolución tecnológica, característica que forma parte de su esencia. Por ello, la mayoría de los estudios centrados en este tema han nacido en los años noventa del siglo pasado, debido a que fue entonces cuando los videojuegos empezaron a desarrollar sus formas tridimensionales, y en donde se aplicaban artes y formas plásticas cada vez más elaboradas por su virtuosismo técnico.

Publicaciones básicas de los game studies

Los *game studies* han tenido un fuerte desarrollo fuera de nuestras fronteras, sobre todo en lengua inglesa, debido a que la mayoría de los creadores de videojuegos proceden del ámbito anglosajón. Así, consideramos fundamental por ser uno de los trabajos pioneros, la obra de Tom Bissell, *Extra Lives. Why Video Games Matter*³, donde se realizan críticas de corte humanístico⁴ a diferentes obras influyentes dentro del mundo del videojuego y de la cultura que les rodea, alejándose de los escritos tradicionales de la crítica especializada existente del medio, que se dedican al análisis lúdico y tecnológico, sin contemplar otras características importantes como la narrativa, el diseño artístico, la implicación emocional del jugador, las referencias a otras artes o la cultura de masas. Bissell es un referente para otros estudiosos y será una pauta a seguir para el enfoque humanístico que otros trabajos aplicarán.

² Sobre este tema en cuestión: GONZALEZ RAMIREZ, J.F., *Televisión y juegos electrónicos: ¿amigos o enemigos?*, Madrid, Colección Educación y Familia, 1999; VV.AA., “Efectos a largo plazo del uso de videojuegos”, en *Apuntes de Psicología*, vol 19, nº 1, Sevilla, Colegio Oficial de Psicólogos y Universidad de Sevilla, 2001, pp. 161-174; ARAGÓN CARRETERO, Y., *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*, Granada, Universidad de Granada, 2011.

³ BISSEL, T., *Extra Lives. Why Video games matter*, USA, ed. Pantheon, 2010

⁴ Referido a sus características artísticas, su validez como medio para la transmisión de nuevos temas y capacidad comunicadora, su influencia dentro de la sociedad, su relación con la narrativa y el imaginario cultural, etc...

La obra *Well Played 3.0. Video games, Value and Meaning* de Drew Davidson⁵ sigue la estela de Bissell, analizando las capacidades plásticas y sobre todo narrativas de los ejemplos y juegos fundamentales que allí se describen. Esta misma forma continúa en textos de autores nacionales como *Ocho Quilates. Una Historia de la Edad del Oro del software español*⁶, de Jaume Esteve Gutierrez, que realiza una historia de esta industria dentro de nuestras fronteras aportando ejemplos y sus correspondientes características técnicas y plásticas. Igualmente podemos destacar *Letras Pixeladas. El camino de la [h], una forma de entender los videojuegos*⁷, de Daniel del Olmo y Raúl García, que ponen de relieve las características y formas narrativas adoptadas por los videojuegos más punteros del mercado, para reclamar su capacidad como algo más que un entretenimiento.

Publicaciones de corte filosófico y psicológico sobre los videojuegos

Como en el resto de las artes, los videojuegos se sirven de unos procesos mentales para establecer una capacidad empática y emocional con el jugador que los observa o los vive. En esta línea son básicos trabajos como *Bosquejo de una metafísica del videojuego*⁸, de Joaquín Antonio Sabra Fraile dentro del panorama nacional, *Reality is Broken. Why Games make us better and how they can change the world* de Jane McGonigal⁹ y *Rise of the Videogame Zinesters* de Anna Anthropy¹⁰ en el ámbito internacional.

En el primero a través de la descripción de diversas teorías filosóficas tradicionales como las de Aristóteles y Platón, pretende demostrar cómo el videojuego actúa e influye sobre los procesos mentales, de igual forma a como lo harían artes tradicionales como el teatro o la pintura, llevándolo un paso más allá gracias a la interactividad. Por su parte McGonigal, lleva a cabo una defensa de los beneficios aportados por los videojuegos en el plano emocional, a la vez que aborda las capacidades de los mismos para construir un mundo mejor. Por último, el escrito de Anthropy, establece una crítica del uso de los videojuegos bajo el prisma social y cultural que los compone.

⁵ DAVIDSON, D., *Well Played 3.0. Video Games, Value and Meaning*, USA, ed. lulu.com, 2011

⁶ ESTEVE GUTIÉRREZ, J., *Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español*, Madrid, Star-T Magazine Books, 2012

⁷ GARCIA, R. Y DEL OLMO, D., *Letras Pixeladas. El camino de la [h], una forma de entender los videojuegos*, Madrid, Star-T Magazine Books, 2013

⁸ SIABRA FRAILE, J.A., *Bosquejo de una metafísica del videojuego*, Madrid, ed. Círculo Rojo, 2012

⁹ MCGONICAL, J., *Reality is Broken. Why videogames make us better and how they can change the world*, USA, Penguin Books, 2011

¹⁰ ANTHROPY, A., *Rise of the videogame zinesters. How freaks, normals, amateurs, artits, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an artform*, New York, Seven Stories Press, 2012

Publicaciones especializadas sobre videojuegos y arte

Otro campo fundamental de análisis dentro de los *game studies* versa acerca del propio arte generado por los juegos, su fuerza como nueva forma expresiva y su capacidad para desarrollar una estética determinada. Así encontramos el trabajo de Grant Tavinor, *The Art of Videogames*¹¹, que al mismo tiempo que realiza una crítica sobre los propios *game studies*, analiza diferentes aspectos sobre los videojuegos pero enfocándolos directamente hacia vertientes humanísticas, como su capacidad transmisora de ideas y generadora de emociones.

En lengua española encontramos tres textos de vital importancia. Debemos citar en primer lugar la obra recopilatoria *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*¹², de Carlos A. Scolari, publicación de 2008 y pionera en nuestro país, expone las características de los *game studies* y desarrolla el mundo de los videojuegos desde un punto de vista humanístico. También las tesis doctorales de Ximena Paula Hidalgo Vázquez, *Videojuegos, un arte para la Historia del Arte*¹³, y de Lara Sanchez Coterón, *Arte y Videojuegos: Mecánicas, Estéticas, y Diseño de Juegos en prácticas de creación contemporánea*¹⁴, son perfectos ejemplos que resumen cómo este medio no solo es capaz de crear, sino también ser fuente de inspiración para otras artes y medios culturales.

Un libro que pone en entredicho lo expuesto por los anteriores autores, es el de Marc Ryan, *Are Video Games Art?*¹⁵, en el que de una forma crítica se cuestiona su validez como arte, a través del análisis de los diferentes aspectos que los componen, como por ejemplo la narrativa, la estética, etc... Una publicación de gran actualidad y vital importancia para este trabajo es *Estetica dei Videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*¹⁶, de Luca Papale, forma parte de los *Manuali di Cultura del Videogioco* editados por la Institución *VIGAMUS (Museo del videogioco di Roma)*, en la cual se realiza un profundo estudio sobre la estética de los videojuegos, su evolución en el paso del tiempo y como estos se interrelacionan con otras artes establecidas.

¹¹ TAVINOR, G., *The art of videogames*, Oxford, ed. Wiley-Blackwell, 2009

¹² SCOLARI, C. A., *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*, Collecció Transmedia XXI, Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona, Barcelona, 2013

¹³ HIDALGO VÁZQUEZ, X. P., *Videojuegos, Un arte para la historia del arte*, tesis doctoral dirigida por los Dres. HENARES CUÉLLAR, I. y RUBIO LAPAZ, J., defendida en el Departamento de Historia del Arte, Universidad de Granada, Granada, 2011

¹⁴ SÁNCHEZ COTERÓN, L., *Arte y Videojuegos: Mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*, tesis doctoral dirigida por el Dr. MUNÁRRIZ, J., defendida en el Departamento de Dibujo II, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2012

¹⁵ RYAN, M., *Are Video Games Art?*, USA, ed. Amazon Digital Service, 2012

¹⁶ PAPALE, L., *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, de la colección *Manuali di Cultura del Videogioco* del *Museo del Videogioco di Roma (VIGAMUS)*, Roma, ed. UniversItalia, 2013

Para poder entender los procesos creativos de los videojuegos, así como todo lo relacionado con los artistas y su influencia dentro del medio, citamos los trabajos de Marco Accordi Rickards y Paola Frignani en *Le professioni del videogioco. Una guida all'inserimento nel settore videoludico*¹⁷, que de forma sistemática expone las diferentes profesiones que forman parte del proceso creativo de los juegos. Asimismo, la obra de Leonardo Tonna y Fabio Massimo Zanzotto, *Artisti per Videogioco*¹⁸, que al mismo tiempo que describe las características artísticas de los videojuegos, realiza un recorrido especializado sobre los puestos creativos existentes dentro del medio.

Por último, y para intentar resumir el panorama tan ecléctico de los videojuegos, cabría mencionar aquellos estudios que establecen relaciones entre las diferentes artes y los videojuegos; todas ellas pretenden, a través de la comparación con las otras artes, demostrar que son una forma de expresión legítima y motor de conocimiento de las otras artes. Destacamos así el ensayo *Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón Medieval*¹⁹, realizado en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza por la doctora Elena Barlés Báguna y Aurora San Emeterio, ejemplo de cómo los videojuegos utilizan y se basan en elementos históricos y artísticos para la creación de sus universos.

Otros ejemplos de este amplio y variado panorama serían los estudios de Federica Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*²⁰, y el ensayo, dentro de la colección de textos teóricos del *VIGAMUS*, de Michele Giannone y Micaela Romanini, *Ciak! Si Gioca. Il rapporto tra cinema e videogiochi*²¹, en el que los autores establecen similitudes y analizan diferentes ejemplos video lúdicos que utilizan técnicas narrativas y creativas del séptimo arte.

¹⁷ ACCORDI RICKARDS, M. y FRIGNANI, P., *Le professioni del videogioco. Una guida all'inserimento nel settore videoludico*, Latina, ed. Tunué, 2010

¹⁸ TONNA, L. y ZANZOTTO, F.M., *Artisti per videogioco*, Firenze, ed. Le Lettere, 2013

¹⁹ BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A., “Algunas notas sobre la imagen del Japón tradicional a través de los videojuegos”, dirigido por los Dres. BARLÉS, E., y ALMAZÁN, D., en *Japón y el Mundo actual*, Colección Federico Torralba de Estudios de Asia Oriental, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2010, pp. 767 - 820

²⁰ GRIGOLETTO, F., *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Bologna, Cooperativa Libraria Universitaria Editrice Bologna, 2006

²¹ GIANNONE, M. y ROMANINI, M., *Ciak! Si gioca – Il rapporto tra cinema e videogiochi*, de la colección *Manuali di Cultura del Videogiochi del Museo del Videogiochi di Roma (VIGAMUS)*, Roma, ed. UniversItalia, 2013

Del mismo modo, los videojuegos son capaces de generar e inspirar a otras formas artísticas como ya hemos mencionado, y con este pretexto la obra de Andy Clarke y Grethe Mitchell, *Videogames and art*²², pretende crear nexos entre las nuevas artes actuales (como las performance, las instalaciones o el video arte) y los videojuegos, para concluir que ambos mundos están interrelacionados. De similar forma, la tesis doctoral de José María Escribano Serrano, *El videojuego como herramienta para la pedagogía artística*²³, pretende mostrarnos los aspectos y las capacidades para crear y ser herramienta de la experiencias artísticas de los videojuegos.

1.3 – Objetivos del Trabajo Final de Grado

Podemos desglosar estos en varios puntos:

- Valorar la influencia que ejerce este medio desde un punto de vista social y cultural
- Establecer la consideración y relación del jugador con el medio
- Poner de relieve la capacidad estética y plástica de los videojuegos como un nuevo punto de referencia dentro del mundo del arte.
- Vincular y establecer nexos entre este referente audiovisual y las otras artes constituidas, como son el cine, el teatro, la pintura, etc. A través de ello se pretende conseguir la legitimación como una nueva forma de arte.
- Mostrar las aportaciones más recientes de este medio al arte más institucional, considerando su potencial desde experiencias alejadas de lo lúdico y más próximas a lo plenamente artístico.
- Analizar la capacidad del medio para la creación de elementos plásticos, estéticos que servirán como referente para otras obras o creaciones del mismo.

²² CLARKE, A. y MITCHELL, G., *Videogames and art*, Bristol, Intellect Books, 2007

²³ ESCRIBANO SERRANO, J.M., *El videojuego como herramienta para la pedagogía artística*, tesis doctoral dirigida por el Dr. DE BLAS ORTEGA, M., defendida en el Departamento de Pintura, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2014

1.4 – Metodología de trabajo aplicada

La **estructura** del trabajo responde a cuatro capítulos básicos. Comienza nuestro estudio con una introducción que contempla los apartados de elección del tema, estado de la cuestión, objetivos del TFG y metodología aplicada para su desarrollo. A continuación se procede con el capítulo de desarrollo analítico del tema elegido, iniciándose con una breve introducción sobre los videojuegos para establecer su evolución, siguiéndole un apartado que es el eje motor de este trabajo, donde nos hacemos la pregunta en torno a su valoración como un arte. Continuamos con un capítulo que desarrolla los paralelismos entre las artes tradicionales con el nuevo lenguaje, utilizando ejemplos prácticos que demuestren todo lo comentado anteriormente. Por último se establece un apartado dedicado a las conclusiones donde se busca validar los objetivos descritos anteriormente. Finalmente, toda la estructura se complementa con un capítulo dedicado a la bibliografía y fuentes consultadas ordenado según el idioma de los textos.

La **metodología** desarrollada para este TFG se basa en un enfoque teórico, ya que el carácter novedoso del mismo y su complejidad dado su fundamento multidisciplinar, lleva a realizar una síntesis hipotética y crítica.

Respecto a las etapas seguidas para el desarrollo de este trabajo, tras realizar en primer lugar la elección del tema, se ha procedido a la revisión de las publicaciones especializadas vinculadas directamente con el medio, permitiéndonos así poder obtener enlaces bibliográficos encadenados, sobre los cuales fundamentarse después para la composición del trabajo. Dichas consultas, casi en su totalidad han sido realizadas por vía digital. El motivo de ello se debe a la escasa documentación, textos y escritos específicos existentes dentro de la historiografía artística sobre los videojuegos. No obstante, se han consultado repertorios digitales académicos nacionales para la búsqueda de investigaciones previas sobre el medio, tales como el Repositorio Digital de la Universidad de Zaragoza (Alcorze y Zaguan), el Repositorio Digital de la Universitat Pompeu Fabra, el Repertorio Digital de la Universidad Complutense de Madrid, la Base de datos de Tesis Doctorales (TESEO), y los repositorios Tesis Doctorales en Red y Dialnet.

En el ámbito internacional, y gracias a una estancia Erasmus realizada en el curso 2013 - 2014, se ha podido consultar el fondo bibliotecario y digital de la *Università degli Studi della Calabria*. Gracias a este fondo, hemos ampliado nuestra visión sobre los diferentes ámbitos artísticos existentes dentro de las fases creadoras de los videojuegos. Asimismo, también se ha consultado el repertorio digital Dart Europe para la búsqueda de estudios en inglés. Todas estas fuentes nacionales e internacionales nos han permitido observar el creciente aumento desde el año 2005 de publicaciones relacionadas exclusivamente entre arte y videojuegos, un desarrollo que según el ritmo de crecimiento visto, se irá multiplicando exponencialmente en años venideros.

La lectura, estudio, sistematización, y análisis de los datos recopilados en las fuentes utilizadas ha sido de vital importancia para observar la complejidad y diversas vías de desarrollo que se pueden considerar dentro de este nuevo lenguaje. Es por ello que hemos tenido que ampliar cotas y consultar diversas fuentes para establecer esos nexos multidisciplinares con lo estudiado, tales como textos relacionados con el cine, el teatro, la interactividad, la *gamificación* (procesos de juego aplicados a tareas comunes), u otros relacionados con ámbitos filosóficos, psicológicos y pedagógicos.

Otro de los aspectos fundamentales realizados, fue la visita al *Museo del Videogioco di Roma (VIGAMUS)*. Esta notable experiencia ha servido no solo para comprobar la valoración de los videojuegos dentro de los circuitos museísticos, sino además, como una notable fuente de información bibliográfica de primer orden, complementaria e inédita.

A lo largo de este TFG se ha compaginado el desarrollo del trabajo con el visionado y análisis de las obras propuestas por las fuentes obtenidas, sean del medio analizado como de otras formas artísticas, con el objetivo de establecer, una vez más, conexiones entre las diferentes artes y el medio de estudio en cuestión. Igualmente con ello se ha pretendido establecer una consideración estilística propia del mundo de los videojuegos y esclarecer una diferenciación entre las obras propuestas. Una vez realizado la recopilación, análisis y organización de los datos, se ha procedido a redactar la presente memoria.

2 – Desarrollo Analítico

2.1 - Apuntes sobre el mundo de los videojuegos

Es innegable la gran influencia de los videojuegos en nuestros días²⁴. No solo dentro de los sectores más jóvenes, sino también en población más adulta, gracias a las nuevas tecnologías de la comunicación, elemento que utilizan para su difusión y expansión en el mercado y la sociedad. Lejos queda el antiguo estigma de considerar los videojuegos como un entretenimiento para niños.

Según datos de la Asociación Española de Videojuegos (*AEVI*), a pesar de la crisis económica, este sector ha ido creciendo en España desde el 2011, facturando 980 millones de euros y posicionando a nuestro país como la cuarta potencia mundial de su consumo²⁵. La gran cantidad de accesos hacia los juegos (ordenadores, *tablets*, teléfonos inteligentes, consolas de sobremesa y portátiles, todos conectados *online*) y su gran variedad de estilos y formas de juego, hacen que la permeabilidad de este medio audiovisual sea adaptable a todos los gustos posibles. Bien es cierto que toda esta variedad de estilos y formas de juego han ido creciendo y modificándose con el paso de los años, gracias al propio desarrollo de los videojuegos y de sus tecnologías [fig.1]²⁶.



[fig. 1] Evolución de *Super Mario* a lo largo del tiempo

²⁴ VV.AA., *Extra Life – 10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*, Madrid, ed. Errata Naturae, 2012

²⁵ AEVI, *Penetración del videojuego en España, estilos de vida y valores de los jugadores de videojuegos españoles y el videojuego del futuro*, Madrid, 2011

²⁶ KENT, S.L., *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and beyond. The Story of Behind the craze That Touched Our Lives and Changed the World.*, New York, Three Rives Press, 2001

Tras unos inicios dentro del mundo bidimensional donde ya iban consolidándose como un fenómeno de masas, con empresas tan importantes como Nintendo²⁷ o Sega²⁸, los videojuegos explotan en popularidad, creatividad y estética en los años noventa. Tanto es así que marcas como *Playstation* de Sony²⁹ han entrado a formar parte del imaginario cultural.

En la quinta generación de consolas, desarrollada entre los años 1994 a 1998, surgen los entornos tridimensionales, naciendo así su vertiente artística. Se hacen necesarias unas nuevas mecánicas jugables jamás vistas hasta la fecha, y a su vez, una base creativa potente para desarrollar las cada vez más elaboradas historias que allí se muestran. Poco a poco el medio va tomando los recursos de su hermano, el cine, para realizar sus cinematográficas³⁰, su narrativa y su plasticidad.

La sexta y séptima generación de consolas, desarrollada entre los años 1998 a 2005, es un nuevo avance, gracias al aumento de la potencia usada para generar los polígonos mostrados y por ende a la similitud de la realidad que se intenta lograr. Ya no se busca solo entretener, sino acercarse cada vez más a verdaderas experiencias virtuales, donde la mayor interactividad, junto con unos mejores gráficos, contribuyen a que la experiencia por parte del usuario sea más real. Por ello se utilizan artistas cualificados para crear mundos más verosímiles, pero sobre todo, se pretende dar en algunos casos un enfoque hacia lo artístico, alejándose de lo puramente lúdico.

Actualmente acaba de nacer la última generación, donde podemos ver aún más realismo, muy cercano a lo que apreciamos en las grandes superproducciones cinematográficas como *Avatar* o *Piratas del Caribe*³¹. Asimismo en esta generación, la comunidad independiente³² tiene un gran peso, ya que en ella conviven artistas que han saltado al mundo lúdico para crear sus obras interactivas como veremos más adelante.³³

²⁷ *Nintendo Company* es una compañía fundada en Japón en 1963, donde se han creado personajes como *Super Mario* y sistemas lúdicos como *Gameboy* (1989) o *NES* (1983), muy reconocidos por la cultura de masas.

²⁸ *Sega Corporation* es una compañía fundada en Japón en 1965, donde se han personajes como *Sonic* y sistemas lúdicos como *Master System* (1986) o *Mega Drive* (1988).

²⁹ *Playstation* se crea bajo la compañía *Sony Computer Entertainment* en Japón en 1994. Su primera consola revolucionó el mercado de los videojuegos utilizando entornos tridimensionales y el soporte *CD-ROM*.

³⁰ *Cutscene* en inglés, es una secuencia de vídeo generada con los gráficos del juego o animación, en la cual se avanza la trama, se fortalece la historia del personaje principal, se presentan personajes enemigos y se proporciona información adicional sobre la atmósfera, los diálogos, o los objetivos a seguir. En ellas el jugador no tiene o tiene un control limitado sobre el juego, rompiendo el ritmo del mismo. RODGERS, S., *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*, UK, Wiley Publications, 2010 pp. 183–184

³¹ Más información en el apartado 4.4. *Filmografía*

³² *Indie games* en inglés, son las compañías creadoras de videojuegos de equipos reducidos, que no obtienen apoyo financiero de una distribuidora y que se dan a conocer a través de la distribución digital.

³³ Más información sobre las *Cronologías de los videojuegos* en *Anexo I*

2.2 - *¿Son todos los juegos un nuevo arte?*

Como en el inicio de la fotografía o el cine, esta misma pregunta de difícil respuesta se puede plantear a los videojuegos. Desde sus inicios, han existido detractores y defensores de su artisticidad, siendo un medio estigmatizado por la historiografía por sus posibles influencias adversas entre los más jóvenes y sus vinculaciones con dramáticas noticias³⁴. Pero poco a poco ese lastre negativo se ha visto reducido por otros estudios que demuestran justamente lo contrario, y por su innegable influencia dentro del mundo de la cultura y el arte³⁵.

Todos los videojuegos nacen como un entretenimiento, y esta pretensión es prioritaria frente a la búsqueda de resultados artísticos en la mayoría de los casos; un fenómeno que podemos también apreciar en el cine³⁶. Por su parte otras obras, se generan para crear vínculos emocionales con el jugador, como en *Flower* [fig. 2] donde a través de la música de corte clásico manejamos un pétalo al viento.³⁷



[fig. 2] Captura de pantalla de *Flower*

³⁴ Citamos uno de los últimos ejemplos conocidos: *Los videojuegos, en el punto de mira por la matanza de Connecticut*, noticia del diario ABC del 20/12/2012 en <http://www.abc.es/tecnologia/20121220/abci-videojuegos-mira-matanza-newtown-201212201714.html> [Fecha de consulta: 23/3/2014]; A su vez citamos el texto, VV.AA., “Efectos a largo plazo del uso de videojuegos”, en *Apuntes de Psicología*, vol. 19, nº 1, Sevilla, Colegio Oficial de Psicologos y Universidad de Sevilla, 2001, pp. 161-174

³⁵ ARAGÓN CARRETERO, Y., *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*, Granada, Universidad de Granada, 2011

³⁶ RYAN, M., *op. cit.*, pp. 46-50

³⁷ Video en *Anexo II*

Gracias a los procesos empáticos que describe Worringer³⁸, como sucede en las obras pictóricas, los videojuegos se sirven de las imágenes conocidas por los jugadores, para que todo sea familiar y no parezca algo inorgánico. El jugador puede emocionarse con la experiencia que se muestra ante sus ojos, tal y como hace el espectador ante una obra de Caravaggio o ante un film, donde siente y vive aquello que ve plasmado con el óleo o en la pantalla³⁹.

Una de las ventajas que aporta el videojuego frente a las otras artes tradicionales, es su capacidad de interactuar directamente con el usuario, haciendo que el proceso mimético descrito por Platón y Aristóteles vaya un paso más allá y lo que experimentamos a través de nuestros mandos se confunda con la realidad que nos circunda.⁴⁰ Este fenómeno se acentúa gracias a la interacción con otros jugadores de forma *online*, como sucede en el caso de los juegos en línea como *World of Warcraft* [fig. 3]. Asimismo, con el desarrollo de plataformas de realidad virtual como *Oculus Rift* [fig. 4] en el futuro inmediato, estos presupuestos serán aún más acentuados debido a la inmersión virtual completa⁴¹ que generan estas tecnologías.



[fig. 3] Captura de pantalla de *World of Warcraft*

Jugadores experimentando con las gafas de realidad virtual *Oculus Rift* [fig. 4]



³⁸ WORRINGER, W., *Astrazione ed empatia*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2008

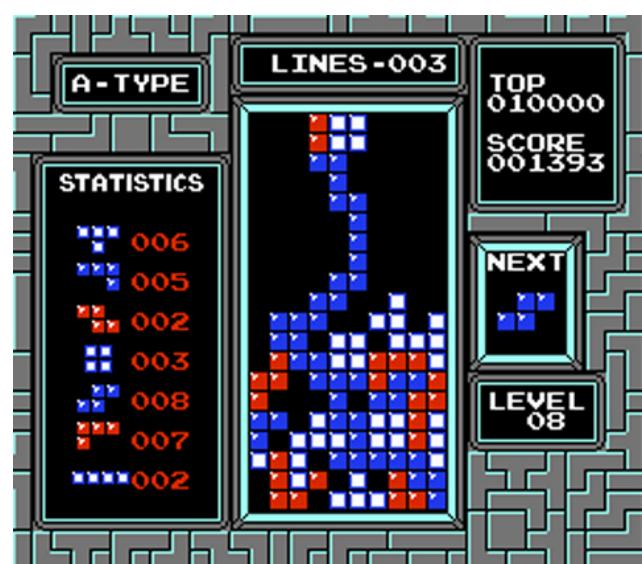
³⁹ TAVINOR, G., “Emotion on Videogames”, en *The art of videogames*, *op. cit.*, pp. 130-149

⁴⁰ SIABRA FRAILE, J.A., “Tipos de Mímesis”, en *Bosquejo de una metafísica del videojuego*, *op. cit.*, pp. 507-607

⁴¹ Nos referimos a la consabida *realidad virtual*, ciencia basada en el empleo de ordenadores y dispositivos, que generando imágenes, tienen el fin de producir una apariencia de realidad que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella. Más información: http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual [Fecha de consulta: 1/9/2014]

Pero, como hemos citado, no todo se puede considerar arte, ni todo lo puramente artístico entra dentro de los límites del mercado y sus circuitos. Tal y como expresa Francesco Bonami (*curator* del Museo de Arte Contemporáneo de Chicago) en su obra *Lo potevo fare anch'io. Perchè l'arte contemporanea è davvero arte*⁴², muchas de las obras contemporáneas se basan más en un concepto o idea que en una técnica utilizada. Obras como *Fountain* (1917) de Marcell Duchamp o *Campbell's Soup Cans* (1962) de Andy Warhol, han demostrado que cualquier objeto comercial banal se puede convertir en expresión artística de nuestra sociedad⁴³. Ambos artistas contribuyeron a llevar al arte a un ámbito más cotidiano, a vincularlo más con la sociedad, frente al arte tradicional (aurático, en términos de Walter Benjamin⁴⁴), separado, desvinculado de ella. Del mismo modo, existen videojuegos que han sido concebidos para traspasar las fronteras de lo puramente lúdico y crear experiencias artísticas plenas. Adaptando las palabras del propio Duchamp, nuestro deber como historiadores del arte es saber distinguir entre qué es arte y cuáles imaginamos que son arte.⁴⁵

De esta forma obras tan conocidas como *Pac-man* [fig. 5] o *Tetris* [fig. 6], de las que se han realizado innumerables estudios sobre sus aspectos plásticos, no fueron concebidos en sus orígenes como obras con aspiraciones artísticas. Han sido las comunidades de jugadores, las publicaciones especializadas y otros juegos posteriores que se inspiran en ellos, los que los han elevado como obras a considerar dentro del paradigma artístico.

[fig.5] Captura de *Pac-man*[fig.6] Captura de *Tetris*

⁴² BONAMI, F., *Lo potevo fare anch'io. Perchè l'arte contemporanea è davvero arte*, Firenze, ed. Mondadori, 2009

⁴³ PAPALE, L., *op. cit.*, pp. 175-190

⁴⁴ BENJAMIN, W., “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Gesammelte Schriften*, tomo VII-2, 1935, pp. 665-668

⁴⁵ BONAMI, F., *op. cit.*, p. 131

En otro orden, los creadores de obras como *Journey*, la sinfonía zen de *ThatGameCompany* o el todavía inédito *Candle* de los turolenses *Teku Studios* [fig. 7], que dan vida a preciosas ilustraciones⁴⁶, han buscado explícitamente experiencias y sensaciones artísticas, alejándose de lo lúdico simplificando sus mecánicas de juego, para que el jugador se deleite con su arte, sus entornos y su historia.

Si consideramos finalmente a los videojuegos como una obra artística, debemos estudiar y aplicar la definición formulada por Richard Wagner de obra de arte total (*Gesamtkunstwerk* en alemán)⁴⁷, ampliamente utilizada en la historiografía del arte. Según esta definición, pertenecen a este estado aquellas obras que integran música, teatro y las artes visuales en su composición. Los videojuegos responderían a estos parámetros, y, a la vez, de forma autónoma, amplían el concepto gracias a la interactividad con el espectador. Así, y como ejemplo, los videojuegos podrían compararse con las *performance*, si bien es cierto que el jugador sería partícipe directo de la obra.



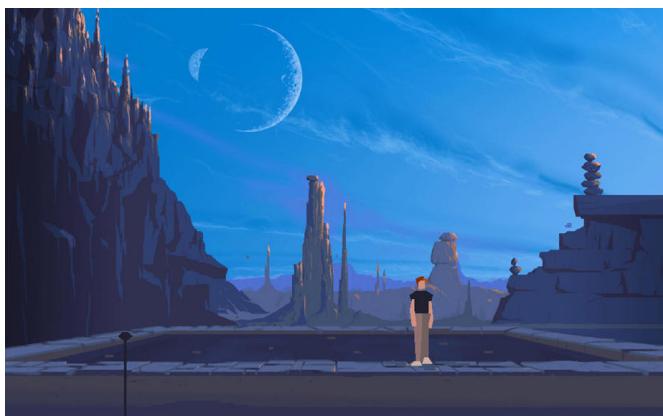
[fig. 7] Captura de *Candle*

⁴⁶ Video en *Anexo II*

⁴⁷ WAGNER, R., *Das Kunstwerk der Zukunft*, Leipzig, 1849

Por otra parte, la incursión de los videojuegos dentro de los circuitos museísticos tradicionales va ganando tímidamente importancia y los consolida como un medio a tener en cuenta en diferentes estudios sobre arte. Sin duda, un hito dentro de esta categoría fue la compra de los códigos de programación y exposición en las salas del *MOMA* de Nueva York en el año 2012⁴⁸, de juegos como el estéticamente minimalista *Another World* [fig. 8], o el arte de referencias pop japonesas de *Katamari Damacy*, entre otros, reactualizando así el debate sobre su validez como arte y su importancia en el mundo del diseño gráfico.

Pero no es la primera institución en realizar algo de este género; museos como el *Computerspielmuseum* de Berlín⁴⁹ desde el año 1997 o el *Museo del Videogioco* de Roma⁵⁰ desde el año 2012 [fig. 9], se dedican exclusivamente a la conservación y fomento de estudios sobre los videojuegos⁵¹. Asimismo, cabría destacar las significativas exposiciones temporales, *La vida es Juego* del Centro de Historia de Zaragoza en el año 2009⁵², que realizaba un recorrido sobre la historia, etapas creativas y componentes lúdicos de los videojuegos, y *The Art of Video Games* del *Smithsonian American Art Museum* de Washington en el año 2012⁵³, que presentó por primera vez al medio como un arte. Todas estas premisas no hacen sino contribuir al interés por este nuevo lenguaje artístico.



[fig. 8] Captura de *Another World*



[fig. 9] *VIGAMUS* de Roma

⁴⁸ *El MOMA compra "Tetris"*, noticia de *El País* del 30/11/2012, http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/11/30/actualidad/1354276516_786955.html [Fecha de consulta: 12/3/2014]

⁴⁹ *Computerspielmuseum* de Berlín (1997) Sitio oficial: <http://www.computerspielmuseum.de/>

⁵⁰ *Museo del Videogioco* de Roma (*VIGAMUS*) (2012) Sitio oficial: <http://www.vigamus.com/>

⁵¹ *Le sfide di Vigamus, tra game perservation e game design*, noticia de *Ludologica.com* del 10/9/2012 en <http://www.ludologica.com/2012/10/intervista-le-sfide-di-vigamus-tra-game-preservation-e-game-design.html> [Fecha de consulta 12/3/2014]

⁵² *La vida es Juego*, Centro de Historia, Zaragoza, 2009, <http://www.undoestudio.com/portfolio/exposicion-la-vida-es-juego/> [Fecha de consulta: 12/3/2014]

⁵³ *The Art of Videogame*, Smithsonian Art Museum, Washington, 2012, <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/> [Fecha de consulta: 12/3/2014]

2.3 - Experiencias artísticas jugables

Debemos tener presente, como referimos, que todos los videojuegos nacen con el pretexto de entretener. Es por ello que no resulta tarea fácil el poder catalogar entre *games art*⁵⁴ y aquellos que poseen una estética artística, ya que todos ellos en mayor o menor medida, y por su característica de obra total, poseen un carácter plástico. Muchos de ellos se inspiran en otras obras de la historia del arte para crear similitud con lo real, y como justificación de su artisticidad.

Una de las sagas que más uso hace de bases históricas y artísticas reales, es la famosa *Assassin's Creed*. Se sirven de ellas para narrar la lucha a través del tiempo entre dos sociedades secretas. Este pretexto sirve a sus juegos para representar Damasco y Jerusalén del siglo XIII; Venecia, Florencia y Roma del siglo XV [fig. 10]; la Guerra de Independencia de Estados Unidos y El Caribe español del siglo XVIII, y, finalmente, en su nuevo episodio, la París de la Revolución Francesa⁵⁵. En todas ellas se representan los principales monumentos y lugares de las épocas. Asimismo, se interactúa con personajes destacados de la historia de la humanidad, como Robert de Sablé, Leonardo Da Vinci, César Borgia o George Washington. Esta saga es un perfecto ejemplo de cómo la documentación histórica y el arte son parte fundamental para la creación de los juegos, y teniendo un especial cuidado para que su ambientación sea lo más fiel a la realidad.



[fig. 10] El Colosseo de Roma en *Assassin's Creed: Brotherhood*

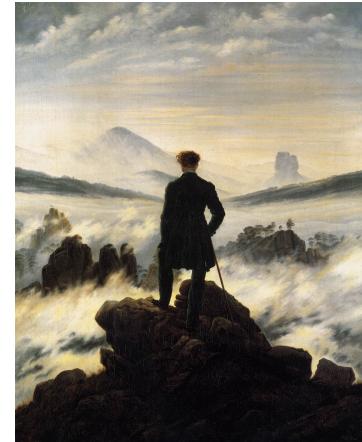
⁵⁴ Son aquellos que se alejan de los cánones establecidos por la industria del videojuego, haciendo hincapié en aspectos como la narración y lo artístico, y, a su vez, innovan en otros ámbitos sirviendo como modelo para futuros juegos. Definición extraída de PAPALE, L., *op. cit.*, p. 183

⁵⁵ Video en *Anexo II*

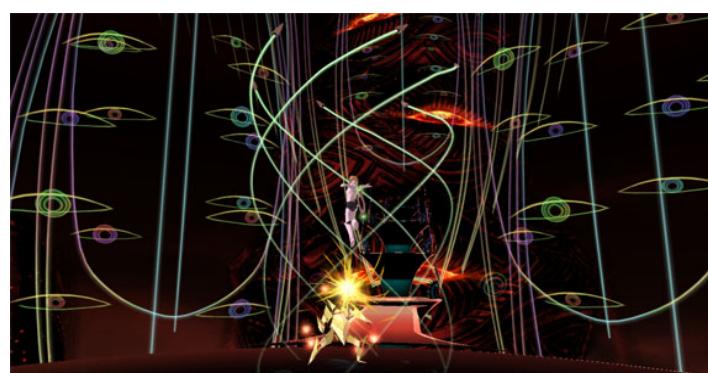
Otros juegos, como el ya mencionado *Journey*⁵⁶ [fig. 11], que evoca a pinturas como *El caminante sobre el mar de nubes* de Caspar David Friedrich (1818) [fig. 12], o el juego *Okami*⁵⁷ [fig. 13], toman a su vez influencias del mundo japonés, como la técnica pictórica *sumi-e*, las creencias sintoistas y el estilo *zen*⁵⁸. De la misma manera los juegos *Rez*⁵⁶ y *El Shaddai: Ascension of the Metatron*⁵⁶ [fig. 14] representan las corrientes del arte más reciente como el minimalismo o el surrealismo⁵⁸.



[fig. 11] Captura de *Journey*



[fig. 12] *El caminante sobre el mar de nubes* (1818)



[fig. 13] Captura de *Okami* y [fig. 14] Captura de *El Shaddai: Ascension of the Metatron*

⁵⁶ Video en *Anexo II*

⁵⁷ BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A., *op. cit.*, pp. 767 - 820

⁵⁸ PAPALE, L., *op. cit.*, p. 181

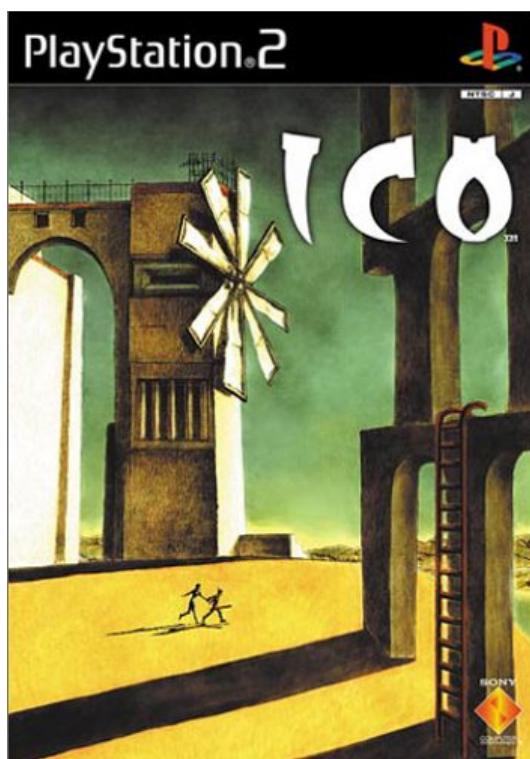
Otros, se sirven de obras artísticas conocidas, como en el universo futurista de *Deus Ex: Human Revolution* [fig. 15], que recoge *La lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp* de Rembrandt (1632) [fig. 16], para representar una de sus escenas utilizando la idea del *tableaux vivant*, es decir, la imitación directa en composición, iluminación, etc, de una obra preexistente⁵⁹. Asimismo, la portada de *ICO*, [fig.17] es una reinterpretación de la obra *La nostalgia de lo infinito* de Giorgio de Chirico (1911) [fig. 18]⁶⁰.



[fig. 15] Captura de *Deus Ex: Human Revolution*



[fig. 16] *La lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp* (1632)



[fig. 17] Portada de *ICO*



[fig. 18] *La nostalgia de lo infinito* (1911)

⁵⁹ Esta forma compositiva surge como entretenimiento fotográfico en el siglo XIX, pero también se ha utilizado en el cine, como en *Viridiana* de Luis Buñuel (1961), donde un grupo de mendigos representaba *La última cena* de Leonardo da Vinci (1495-1497)

⁶⁰ PAPALE, L., *op. cit.*, p. 181

Pero el límite de los juegos va más allá de lo plástico. El componente narrativo toma un importante peso a partir de la introducción de las 3D, como hemos mencionado. Es aquí donde se establece su relación con la literatura y el cine, una relación fructífera para los *game studies*, debido a sus similitudes formales⁶¹.

Así las obras creadas por David Cage y su estudio *Quantic Dream*⁶², presentan estructuras narrativas propias del cine. Además de la captura de movimientos de actores reales, como Willem Dafoe o Ellen Page para dar vida a los personajes virtuales⁶³, las obras de Cage se caracterizan por tener cientos de líneas de guión y diferentes finales, ya que la libertad de acción que posee el jugador gracias a la interactividad hacen necesarias estas formas. Para Cage, esta característica es sinónimo de creación de un nuevo lenguaje audiovisual, alejándose de la linealidad argumental que poseen otros juegos o el propio cine tradicional, pero que toma presupuestos de un cine más moderno, como en *Memento* de Christopher Nolan (2000), donde a través de cortas escenas se recomponen la historia de un personaje que posee amnesia diaria.

Los videojuegos toman, a su vez, referencias de los diferentes géneros cinematográficos, como la estética *noir*. No solo pretenden ser una traducción de planos, secuencias e incluso fotografías de películas como *El halcón maltés* (1941) o *El tercer hombre* (1949) [fig. 19], sino que, utilizan la tensión narrativa de los filmes. Así, juegos como *L.A. Noire*⁶³ [fig. 20], *The Saboteur*, o la saga más moderna *Max Payne*⁶³, son un homenaje a este tipo de cine.



[fig. 19] Fotograma de *El tercer hombre* (1949)



[fig. 20] Menu de inicio de *L.A. Noire*

⁶¹ FRAZZATTO, G., *Per una teoria dell'IDHE. Introduzione ai videogiochi*, Catania, ed.it, 2010, pp. 55-60; GRIGOLETTO, F., *op cit.*, pp. 65-80

⁶² Son tres las que componen la obra del estudio: *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls*⁶³ (2013)

⁶³ Video en Anexo II

En la misma línea y utilizando referencias más actuales, encontramos el caso de la polémica saga *Grand Theft Auto*. Al más puro estilo de series televisivas como *Corrupción en Miami* (1984-1990), *Los Sopranos* (1999-2007), *The Wire* (2002-2008) o *Breaking Bad* (2008-2013), se narran los periplos de personajes fuera de la ley dentro de las ciudades más representativas del mundo moderno, como Nueva York, Los Ángeles o Miami. Esta saga, tachada como amenaza para la integridad de los jóvenes⁶⁴, no es sino una de las críticas actuales en clave irónica más voraces a nuestra sociedad.

Siguiendo con lo cinematográfico, otro de los referentes de esta industria es la saga *Metal Gear Solid*. Como en las obras literarias de *James Bond*⁶⁵, mezcladas con composiciones musicales del autor *Harry Gregson-Williams*⁶⁶, estos juegos poseen un marcado estilo cinematográfico donde se combinan partes jugables con cinemáticas, que evocan a los sentimientos del jugador y demuestran la complejidad moral de unos personajes que viven en un mundo de guerra, de igual manera a lo visto en películas como *Apocalypse Now* (1979) o *La chaqueta metálica* (1987). La batalla final de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*⁶⁷ [fig.21], se ha considerado por la comunidad como la mejor escena de la historia del videojuego, mostrando así las cotas de calidad artística que puede alcanzar este nuevo lenguaje.



[fig. 21] Captura de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*

⁶⁴ Un abogado de EE.UU. Critica públicamente GTA V, noticia de Hobby Consolas del 19/10/2013 en <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/abogado-ee-uu-critica-publicamente-gta-v-58352?page=1> [Fecha de consulta: 18/8/2014]

⁶⁵ James Bond, Ian Fleming, 1957

⁶⁶ Creador de bandas sonoras de películas como *Armageddon* (Michael Bay, 1997) o *El Reino de los Cielos* (Ridley Scott, 2005)

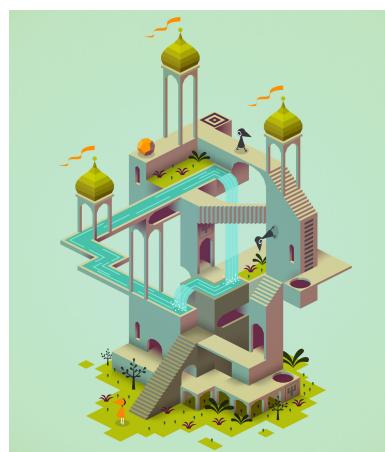
⁶⁷ Video en Anexo II

Cabría citar, de igual forma, a las editoras y juegos independientes, precursores de una nueva corriente, con nuevas ideas en las mecánicas de juego y en el componente artístico. La gran mayoría de sus obras utilizan la *jugabilidad* y la estética bidimensional vistos en las primeras fases de vida del medio, pero actualizándolos y acercándolos a pinturas en movimiento. Esta característica es fruto de los creadores existentes dentro de sus filas, nuevos artistas que buscan un medio de expresión que les lleve a un público generalizado. La versatilidad de las tecnologías de los videojuegos, les permite llevar a cabo su objetivo.

Los casos de *Braid*⁶⁸ [fig. 22], que entre sus saltos temporales pretende asemejarse a obras impresionistas como *San Giorgio Maggiore en el crepúsculo* de Claude Monet (1908) [fig.23], o el juego móvil *Monument Valley*⁶⁸ [fig. 24], que se asemeja a *Waterfall* de M.C. Escher (1961) [fig. 25] pero en un estilo colorido, son dos perfectos ejemplos de los cientos de casos existentes.



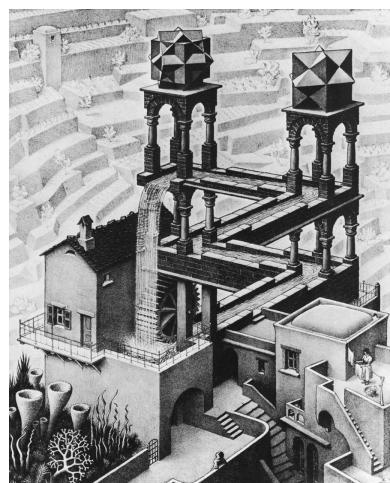
[fig. 22] Captura de *Braid*



[fig.24] Captura de *Monument Valley*



[fig. 23] *San Giorgio Maggiore en el crepúsculo* (1908)



[fig.25] *Waterfall* (1961)

⁶⁸ Video en Anexo II

Por último, dentro de la industria, tendríamos la tecnología *UbiArt* aplicada en *Child of Light*⁶⁹, donde a través de ilustraciones y acuarelas, de clara inspiración en las obras de Arthur Rackham⁷⁰, el jugador se mueve en un mundo de fantasía y de cuentos infantiles⁷¹.

Con todos estos presupuestos, los videojuegos han creado auténticos iconos de nuestra cultura, como *Super Mario Bros* o *Lara Croft*, y en cuanto a nivel artístico, es una de las formas en las cuales colaboran y se inspiran otros artistas para crear sus obras. Los actores Andy Serkis⁷², Kevin Spacey⁷³ o Jean Reno⁷⁴, son algunos de los nombres que resuenan como colaboradores habituales del medio.

Dentro de esas influencias en el arte actual, podríamos citar como ejemplo la intervención *Bicijuego* (2013), creada por los artistas del grupo *El enigma de la fruta es la pera*, en la VIII edición del Festival Internacional de Arte Urbano Asalto de Zaragoza (2013) [fig. 26]. Con sus estarcidos⁷⁵, han transformado la acción cotidiana de ir en bicicleta⁷⁶ en un videojuego real, donde realizando zig zag se recogen frutas y se sortean bombas como en los juegos de los años ochenta.



[fig. 26] *Bicijuego* (2013)

⁶⁹ Más información: *UbiArt Framework, el motor con el que se construyen los sueños*, noticia de *Hobby Consolas* del 30/4/2014 en <http://www.hobbyconsolas.com/blogs/somosxbox/ubiart-framework-motor-con-que-construyen-suenos-70264> [Fecha de consulta: 30/4/2014]

⁷⁰ Arthur Rackham (1867 – 1939) era un reconocido ilustrador inglés que realizó las imágenes para libros infantiles como *Peter Pan* (1906) o *Alicia en el País de las Maravillas* (1907).

⁷¹ *Si Blancanieves tuviese espada*, artículo de *ZehnGames* del 25/8/2014 en <http://www.zehngames.com/analisis/child-of-light-si-blancanieves-tuviese-espada/> [Fecha de consulta: 25/8/2014]; Video en *Anexo II*

⁷² Participó en la creación de *Heavenly Sword* de *Ninja Theory*, 2007

⁷³ Dará su imagen en *Call of Duty: Advanced Warfare* de *Infinity Ward*, 2015

⁷⁴ Dió su imagen en *Onimusha 3: Demon Siege* de *Capcom*, 2004

⁷⁵ Técnica artística mediante la cual a través de unas plantillas con dibujos recortados, se aplica pintura para obtener dichas formas. Esta técnica es utilizada por artistas urbanos como Banksy o Shepard Fairey.

⁷⁶ *Un carril bici del paseo Echegaray se convierte en videojuego*, noticia de *Heraldo.es* del 13/9/2013 en http://www.heraldo.es/noticias/aragon/zaragoza_provincia/zaragoza/2013/09/12/el_carril_bici_del_paseo_echegaray_convierte_videojuego_248795_301.html [Fecha consulta: 23/9/2014]

Otros, como *Milton Manetas*, ha utilizado la figura de *Super Mario* para crear su obra *Untitled (after Super Mario for Nintendo 64)* (2000) [fig. 27], o el artista callejero *Invader*, que como su nombre indica, utiliza los personajes del juego *Space Invaders* para crear mosaicos por las ciudades más importantes del mundo [fig. 28].



[fig. 27] *Untitled (after Super Mario for Nintendo 64)* (2000)



[fig. 28] Obras del autor *Invader*

Finalmente cabría mencionar otra de las vías de expresión artística de este medio. Conocida como *Machinima*, se basa en la creación de piezas audiovisuales a modo de cortometrajes a través del uso de las tecnologías, personajes y escenarios de los videojuegos. Este fenómeno, permite a los usuarios crear sus propias historias y compartirlas en la red. El cortometraje *Diary of a Camper*⁷⁷ o la serie *Red vs Blue*⁷⁷, que posee doce temporadas, muestran la capacidad del medio para ser además soporte para expresión de otras artes, dentro de sus propios presupuestos estilísticos.⁷⁸

⁷⁷ Video en *Anexo II*

⁷⁸ PAPALE, L., *op. cit.*, pp. 194 – 197;

3 - Conclusiones

A lo largo de esta aproximación a las experiencias artísticas de los videojuegos, hemos intentado demostrar cómo este nuevo lenguaje audiovisual es un rasgo característico de la sociedad de masas. Asimismo, hemos podido comprobar que es un eficiente medio de difusión y conocimiento de las artes ya constituidas, a través del novedoso y ecléctico prisma creativo que lo compone, resultado de la absorción de esas mismas artes que intenta imitar.

Quizás esta misma premisa es la que, en algunos aspectos, no acabe por definir totalmente su posición como un mecanismo estético independiente absoluto, a pesar de que, como hemos visto en la última parte del punto anterior, el medio vaya dando poco a poco pasos hacia su definición como un medio autónomo. Parte de esta culpa, y como sucedió históricamente en otras artes, es analizar al medio bajo los mismos presupuestos que las restantes manifestaciones.

Los videojuegos han introducido nuevos paradigmas dentro de las artes, como por ejemplo, la interactividad directa y absoluta con el espectador, o el hecho de que sea un arte creado con el fin del entretenimiento como prioridad, por encima de la noción de su autonomía como un arte. Estas mismas características dificultan su aceptación dentro de los circuitos y pensamientos más conservadores del mercado y del mundo del arte, pero una vez más, poco a poco se van abriendo caminos para afianzarse como medio de expresión definido.

Caminos como los descritos con anterioridad, donde las instituciones oficiales, si bien aun no reconocen el mérito de ser un arte pleno, los valoran por su contribución tanto a la cultura como su validez como producto de diseño. Asimismo, los *game studies* descritos, aunque aún permanecen en una etapa temprana de su desarrollo, con un paso firme hacia el futuro, ayudan al avance de su madurez estética y como nuevo medio expresivo.

Con todo esto podemos ver que apenas hemos presionado el botón de inicio de los videojuegos, que nos conducen a uno de los futuros en materia de medios audiovisuales más prometedores de la actualidad, tanto como propio medio de expresión y referente artístico, asimismo como elemento de estudio en las diferentes facetas que lo componen. La partida está servida.

4 - Recursos

4.1. - Bibliografía

- En español

BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A., “Algunas notas sobre la imagen del Japón tradicional a través de los videojuegos”, dirigido por los Dres. BARLÉS, E., y ALMAZÁN, D., en *Japón y el Mundo actual*, Colección Federico Torralba de Estudios de Asia Oriental, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2010, pp. 767 – 820

CALATAYUD, A., *8º Arte. El videojuego*, Madrid, ed. Cultivalibros, 2011

ESCRIBANO SERRANO, J.M., *El videojuego como herramienta para la pedagogía artística*, tesis doctoral dirigida por el Dr. DE BLAS ORTEGA, M., defendida en el Departamento de Pintura, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2014

ESTEVE GUTIÉRREZ, J., *Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español*, Madrid, Star-T Magazine Books, 2012

GARCIA, R. Y DEL OLMO, D., *Letras Pixeladas. El camino de la [h], una forma de entender los videojuegos*, Madrid, Star-T Magazine Books, 2013

GIL JUÁREZ, A. y VIDA MOMBIELA, T., *Los videojuegos*, Barcelona, Editorial UOC, 2007

HIDALGO VÁZQUEZ, X. P., *Videojuegos, Un arte para la historia del arte*, tesis doctoral dirigida por los Dres. HENARES CUÉLLAR, I. y RUBIO LAPAZ, J., defendida en el Departamento de Historia del Arte, Universidad de Granada, Granada, 2011

SÁNCHEZ COTERÓN, L., *Arte y Videojuegos: Mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*, tesis doctoral dirigida por el Dr. MUNÁRRIZ, J., defendida en el Departamento de Dibujo II, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2012

SCOLARI, C.A., *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*, Collecció Transmedia XXI, Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona, Barcelona, 2013

SIABRA FRAILE, J.A., *Bosquejo de una metafísica del videojuego*, Madrid, ed. Círculo Rojo, 2012

VV.AA., *EXTRA LIFE. 10 VIDEOJUEGOS QUE HAN REVOLUCIONADO LA CULTURA CONTEMPORÁNEA*, MADRID, ED. ERRATA NATURAE, 2012

- En inglés

ANTHROPY, A., *Rise of the videogame zinesters. How freaks, normals, amateurs, artits, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an artform*, New York, Seven Stories Press, 2012

BISSEL, T., *Extra Lives. Why Video games matter*, USA, ed. Pantheon, 2010

CLARKE, A. y MITCHELL, G., *Videogames and art*, Bristol, Intellect Books, 2007

DAVIDSON, D., *Well Played 3.0. Video Games, Value and Meaning*, USA, ed. lulu.com, 2011

KENT. S.L., *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and beyond. The Story of Behind the craze That Touched Our Lives and Changed the World.*, New York, Three Rives Press, 2001

McGONICAL, J., *Reality is Broken. Why videogames make us better and how they can change the world*, USA, Penguin Books, 2011

RODGERS, S., *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*, UK, Wiley Publications, 2010
pp. 183–184

RYAN, M., *Are Video Games Art?*, USA, ed. Amazon Digital Service, 2012

TAVINOR, G., *The art of videogames*, Oxford, ed. Wiley-Blackwell, 2009

WAGNER, R., *Das Kunstwerk der Zukunft*, Leipzig, 1849

- En italiano

ACCORDI RICKARDS, M. y FRIGNANI, P., *Le professioni del videogioco. Una guida all'inserimento nel settore videoludico*, Latina, ed. Tunué, 2010

BONAMI, F., *Lo potevo fare anch'io. Perchè l'arte contemporanea è davvero arte*, Firenze, ed. Mondadori, 2009

FRAZZETTO, G., *Per una teoria dell'IDHE. Introduzione ai videogiochi*, Catania, ed.it, 2010

GIANNONE, M. y ROMANINI, M., *Ciak! Si gioca – Il rapporto tra cinema e videogiochi*, de la colección Manuali di Cultura del Videogiocho del Museo del Videogiocho di Roma (VIGAMUS), Roma, ed. UniversItalia, 2013

GRIGOLETTO, F., *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Bologna, Cooperativa Libraria Universitaria Editrice Bologna, 2006

PAPALE, L., *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, de la colección Manuali di Cultura del Videogiocho del Museo del Videogiocho di Roma (VIGAMUS), Roma, ed. UniversItalia, 2013

TONNA, L. y ZANZOTTO, F.M., *Artisti per videogioco*, Firenze, ed. Le Lettere, 2013

WORRINGER, W., *Astrazione de empatia*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2008

4.2. - Artículos

- En español

ADESE, *Penetración del videojuego en España, estilos de vida y valores de los jugadores de videojuegos españoles y el videojuego del futuro*, Madrid, 2011

ARAGÓN CARRETERO, Y., *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*, Granada, Universidad de Granada, 2011

BENJAMIN, W., “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, *Gesammelte Schriften*, tomo VII-2, 1935, pp. 665-668

FERNÁNDEZ RUIZ, M., “Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego”, *Revista electrónica Razón y Palabra*, América Latina, 2011, <http://www.razonypalabra.org.mx/>

FERNÁNDEZ RUIZ, M., “La iluminación en el videojuego. Aproximación a las claves que guían las interacciones del jugador en los entornos tridimensionales lúdicos”, *Icono*, vol.12, nº 1, Madrid, Universidad Carlos III de Madrid, 2014, pp. 293-318

GÓMEZ GARCÍA, S., “Videojuego: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social”, *Revista Historia y Comunicación Social*, 12, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2007, pp. 71-82

GONZALEZ RAMIREZ, J.F., *Televisión y juegos electrónicos: ¿amigos o enemigos?*, Madrid, Colección Educación y Familia, 1999

PLANELLS DE LA MAZA, A.J., “El videojuego como marco expresivo. Estética reglas y mundos de referencia”, *Revista Anàlisi*, nº 42, Madrid, Universidad Carlos III de Madrid, 2011

RIERA MUÑOZ, P.D., “Narrativa, música y transmedia en Nier: hacia una nueva obra de arte total”, *Carácteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 2, nº 1, Madrid, ed. Delirio, 2013, pp. 169-185

ROIG SEGOVIA, E., “Sinergias entre arquitectura y videojuegos”, *Programas y modos de vida*, vol. 6, Valencia, Congreso Internacional EGA, 2010, pp. 42-69

SEDEÑO, A., “Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación”, *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, nº 34, Málaga, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad, Facultad de Comunicación, Universidad de Málaga, 2010, pp. 183-189

TAMAYO ACEVEDO, M.I., “La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética”, *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. 19, nº 38, Colima, Universidad de Colima, 2013, pp. 29-46

VV.AA., “Efectos a largo plazo del uso de videojuegos”, *Apuntes de Psicología*, vol. 19, nº 1, Sevilla, Colegio Oficial de Psicólogos y Universidad de Sevilla, 2001, pp. 161-174

WOLF, M.J.P., y PERRON, B., “Introducción a la teoría del videojuego”, *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, 4, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 2005

- En inglés

CATANESE, P., “Where have all the video game console artists gone?”, *Social Participatory Culture*, número 8, Utrecht, University of Utrecht and Digital Games Research Association, 2003, pp. 350-359

CHAMPION, E., “Keeping It Reel: Is Machinima A Form of Art?”, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Malta, Digital Games Research Association, 2009

FOLKERTS, J., “Video Games, Walking the Fine Line between Art and Entertainment, *Conferencia Think Design Play*, Malta, Digital Games Research Association, 2011

LUNDGREN, S., BERGSTRÖM, K.J., y BJÖRK, S., “Exploring Aesthetic Ideals of Gameplay”, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Malta, Digital Games Research Association, 2009

MITCHELL, G., y CLARKE, A., “Videogame art: remixing, reworking and other interventions”, *Social Participatory Culture*, número 8, Utrecht, University of Utrecht and Digital Games Research Association, 2003, pp. 338-349

- En italiano

Cultura del Videogioco: Studi e ricerche, Istituto IARD Franco Brambilla, Milán, 2013

4.3. - Webgrafía

- Noticias y artículos digitales

El MOMA compra “Tetris”, noticia de *El País* del 30/11/2012

http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/11/30/actualidad/1354276516_786955.html

[Fecha de consulta: 12/3/2014]

Le sfide di Vigamus, tra game perservation e game design, noticia de *Ludologica.com* del 10/9/2012

<http://www.ludologica.com/2012/10/intervista-le-sfide-di-vigamus-tra-game-preservation-e-game-design.html>

[Fecha de consulta 12/3/2014]

The Art of Videogame, Smithsonian Art Museum, Washington, 2012

<http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>

[Fecha de consulta: 12/3/2014]

La vida es Juego, Centro de Historia, Zaragoza, 2009,

<http://www.undoestudio.com/portfolio/exposicion-la-vida-es-juego/>

[Fecha de consulta: 12/3/2014]

Los videojuegos, en el punto de mira por la matanza de Connecticut, noticia de ABC del 20/12/2012

<http://www.abc.es/tecnologia/20121220/abci-videojuegos-mira-matanza-newtown-201212201714.html>

[Fecha de consulta: 23/3/2014]

UbiArt Framework, el motor con el que se construyen los sueños, noticia de Hobby Consolas del 30/4/2014

<http://www.hobbyconsolas.com/blogs/somosxb/ubiart-framework-motor-con-que-construyen-suenos-70264>

[Fecha de consulta: 30/4/2014]

Are Video Games Art?, artículo de Contemporary Aesthetics del 2/11/2005

<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>

[Fecha de consulta: 15/8/2014]

Video Games as Mass Art, artículo de Contemporary Aesthetics del 5/5/2011

<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616>

[Fecha de consulta: 15/8/2014]

Are Video Games Art?, artículo de Reason.com del 7/5/2014

<http://reason.com/archives/2014/05/07/are-video-games-art/print>

[Fecha de consulta: 15/8/2014]

Un abogado de EE.UU. critica públicamente GTA V, noticia de Hobby Consolas del 19/10/2013,

<http://www.hobbyconsolas.com/noticias/abogado-ee-uu-critica-publicamente-gta-v-58352?page=1>

[Fecha de consulta: 18/8/2014]

Il videogioco come forma d'arte, artículo de Aesvi de 2002

http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=505&cms_pk=65

[Fecha de consulta: 19/8/2014]

Un carril bici del paseo Echegaray se convierte en videojuego, Heraldo.es del 13/9/2013

http://www.heraldo.es/noticias/aragon/zaragoza_provincia/zaragoza/2013/09/12/el_carril_bici_d

[el_paseo_echegaray_convierte_videojuego_248795_301.html](http://www.heraldo.es/noticias/aragon/zaragoza_provincia/zaragoza/2013/09/12/el_carril_bici_d)

[Fecha consulta: 23/8/2014]

Si Blancanieves tuviese espada, artículo de ZehnGames del 25/8/2014

<http://www.zehngames.com/analisis/child-of-light-si-blancanieves-tuviese-espada/>

[Fecha de consulta: 25/8/2014]

- Webs oficiales consultadas

Museo del Videogioco di Roma (VIGAMUS) [Fecha de consulta: 12/3/2014]

<http://www.vigamus.com/>

Computerspielmuseum de Berlín [Fecha de consulta: 12/3/2014]

<http://www.computerspielmuseum.de/>

Asociación Española de Videojuegos [Fecha de consulta: 19/8/2014]

<http://www.aevi.org.es/>

Nintendo España [Fecha de consulta: 20/8/2014]

<http://www.nintendo.es/>

Sega Company [Fecha de consulta: 20/8/2014]

<http://www.sega.es/>

Website de Sony Playstation [Fecha de consulta: 20/8/2014]

<http://es.playstation.com/>

Website de Microsoft Xbox [Fecha de consulta: 20/8/2014]

<http://www.xbox.com>

4.4. - Filmografía

- Películas

El halcón maltés (The Maltese Falcon), John Huston, 1941

El tercer hombre (The Third Man), Carol Reed, 1949

Viridiana, Luis Buñuel, 1961

Apocalypse Now, Francis Ford Coppola, 1979

La chaqueta metálica (Full metal jacket), Stanley Kubrick, 1987

Armageddon, Michael Bay, 1997

Memento, Christopher Nolan, 2000

Piratas del Caribe: La maldición de la perla negra (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl), Gore Verbinski, 2003

El Reino de los Cielos (Kingdom of Heaven), Ridley Scott, 2005

Avatar, James Cameron, 2009

Corto *Diary of a Camper*, United Ranger Films, 1996

http://www.youtube.com/watch?v=mg4Ks4Z_NGY

[Fecha de consulta: 25/9/2014]

- Series

Corrupción en Miami (Miami Vice), Anthony Yerkovich, 1984-1990

Los soprano (The Sopranos), David Chase, 1999-2007

The Wire, David Simon, 2002-2008

Breaking Bad, Vince Gilligan, 2008-2013

Red vs Blue, Rooster Teeth Productions, 2003

<http://roosterteeth.com/archive/?sid=rvb&v=more>

[Fecha de consulta: 25/9/2014]

4.5. – Obras artísticas

La lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp, Rembrandt, 1632

El caminante sobre el mar de nubes, Caspar David Friedrich, 1818

San Giorgio Maggiore en el crepúsculo, Claude Monet, 1908

La nostalgia de lo infinito, Giorgio de Chirico, 1911

Fountain, Marcel Duchamp, 1917

Waterfall, M.C. Escher, 1961

Campbell's Soup Cans, Andy Warhol, 1962

Untitled (after Super Mario for Nintendo 64) , Milton Manetas, 2000

Bicijuego, El enigma de la fruta es la pera, 2013

4.6. - Ludografía

Space Invaders, Taito Corporation, 1978

Pac-Man, Namco, 1980

Tetris, Alekséi Pázhitnov, 1984

Super Mario Bros, Nintendo Company, 1985

Sonic the Hedgehog, Sega Company, 1991

Another World, Delphine Software, 1991

REZ, United Game Artits, 2001

ICO, Team Ico, 2001

Okami, Capcom, 2006

Flower, ThatGameCompany, 2009

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004

Katamary Damacy, Namco, 2004

Onimusha 3: Demon Siege, Capcom, 2004

Fahrenheit, Quantic Dream, 2005

Heavenly Sword, Ninja Theory, 2007

Braid, Jonathan Blow, 2008

The Saboteur, Pandemic Studios, 2009

Heavy Rain, Quantic Dream, 2010

L.A. Noire, Team Bondi, 2011

El Shaddai: Ascension of the Metatron, Ignition Tokyo, 2011

Deus Ex: Human Revolution, Eidos Montreal, 2011

Journey, ThatGameCompany, 2012

Beyond: Two Souls, Quantic Dream, 2013

Monument Valley, Ustwo, 2014

Child of Light, Ubisoft Montreal, 2014

Candle, Teku Studios, previsto en el 2015

Call of Duty: Advanced Warfare, Activision, previsto en el 2015

Saga Metal Gear, Kojima Productions, 1987-actualidad

Metal Gear Solid 3: Snake Eater, 2004

Saga Grand Theft Auto, Rockstar Games, 1997-actualidad

Grand Theft Auto V, Rockstar North, 2013

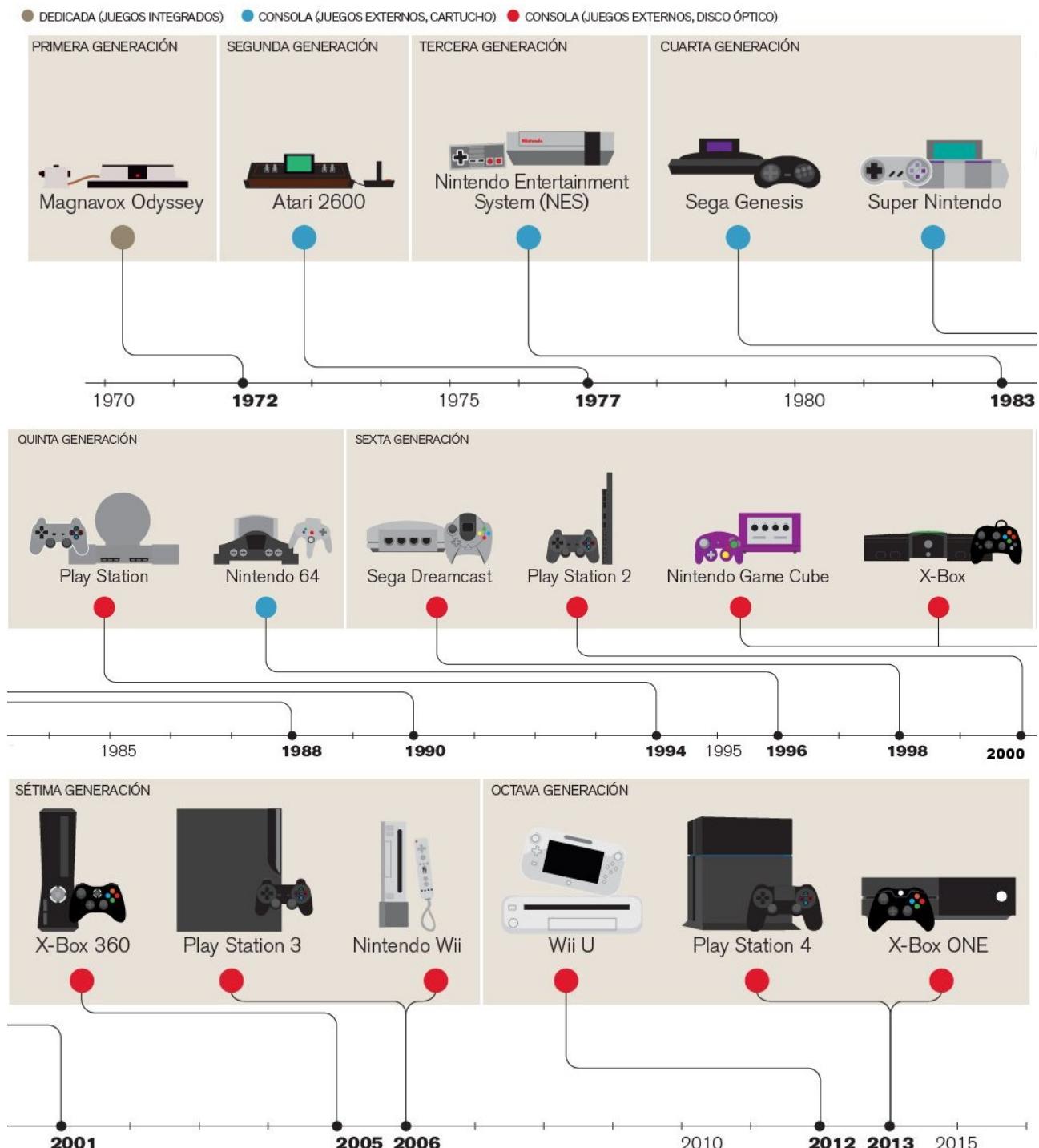
Saga Max Payne, Redemy Entertainment (2001), 3D Realms (2003), Rockstar Games (2012)

Saga Assassin's Creed, Ubisoft Montreal, 2007-actualidad

Assassin's Creed: Brotherhood, 2010

Anexos

I - Cronología de las generaciones de consolas de videojuegos



SOLANO, D. y BARRIENTOS, E., *Imagen de las generaciones de consolas*, web La Nación, Costa Rica, 2014
<http://www.nacion.com/> [Fecha de consulta: 31/8/2014]

Cronología básica sobre la historia de los videojuegos

Año	Acontecimiento
1958	<p>William Nighinbottham creó un juego llamado Tenis Para Dos usando un osciloscopio de laboratorio, consistía en interceptar una bola que cruzaba la pantalla moviendo una línea que hacía de paleta. Nunca lo patentó.</p> <p>En 1972 Atari lo comercializa bajo el nombre de Pong</p>
1961	<p>Steve Russell escribió el código de Spacewar en una computadora PDP-1 en el MIT. El código llegó a numerosas computadoras en otras universidades constituyéndo el primer videojuego para ordenador de la historia</p>
1966	<p>Ralph Baer construye en forma casera la primera consola de videojuegos que llegará al mercado bajo el nombre de Magnavox Odyssey en 1972</p>
1971	<p>Nolan Bushnell crea Computer Space, un pre-arcade que funcionaba con monedas y fue ubicado en bares y tabernas</p>
1976	<p>Lanzamiento de Death Race un juego arcade inspirado en la película homónima. El juego desató las primeras controversias en relación a la violencia en los videojuegos</p>
1978	<p>Nacen juegos míticos de recreativa como Space Invaders, Space Wars y Bee Gee</p>
1979	<p>Magnavox lanza Odyssey2 el primer sistema de consolas con teclado y se funda Activisión, primera desarrolladora de juegos sin sistema propio. Atari lanza Asteroids.</p>
1980	<p>La compañía japonesa Namco junto con Didways llevan a Estados Unidos el juego Puk-Man que es rebautizado Pac-Man y se convierte en un éxito</p>
1981	<p>Nintendo crea Donkey Kong, juego en el que introducen el personaje de Super Mario.</p>
1982	<p>Microsoft se suma a la industria de los videojuegos con el lanzamiento de Flight Simulator</p>
1983	<p>Nace el primer videojuego español, La Pulga de Indescomp</p>

1984	Nintendo lanza el primer sistema de 8 bits, <i>NES</i> . Nace la primera aventura gráfica de la historia, <i>Mistery House</i> .
1985	El matemático Alexey Pajitnov desarrolla Tetris basado en un puzzle ruso.
1986	Aparece el primer Final Fantasy como ultimo juego de Squaresoft, pero paradógicamente es un éxito en ventas y salva la compañía. Se publican la aventura gráfica <i>Maniac Mansion</i> y el primer Metal Gear de Hideo Kojima.
1988	Se publica <i>La Abadía del Crimen</i> , una de las primeras aventuras gráficas española
1989	Lanzamiento de <i>Sim City</i> que será luego continuado. Aparece la <i>Game Boy</i> Nintendo, la primera consola portatil de la compañía.
1990	Lanzamiento de Super <i>NES</i> de Nintendo para competir con la consola <i>Mega Drive</i> de Sega.
1992	Lanzamiento de juegos como <i>Street Fighter II</i> , <i>Sonic The Hedgehog</i> y el polémico <i>Mortal Kombat</i> , por su nivel de realismo y violencia
1994	Creación de la Entertainment Software Rating Board, primer sistema para proveer ratings e información de los videojuegos. Se establecen 6 categorías y 31 tipos de contenido. Nace la primer <i>Playstation</i> , primera consola en soportar el formato CD-ROM
1995	Se inaugura el E3, el evento más importante de la industria donde se muestran las novedades de las compañías
1996	Atari quiebra. Aparece la <i>Nintendo 64</i> , el primer sistema de 64 bits que permite juegos 3d
1997	<i>Age of Empires</i> es lanzado y considerado "el juego del año". Sale al mercado <i>Final Fantasy VII</i> , primer juego de la franquicia en 3D.
1999	El sistema <i>Sega Dreamcast</i> es lanzado y considerado una de las mas importante innovaciones del año
2000	Sony lanza la <i>Playstation 2</i> , primera consola con mejor capacidad de gráficos que una PC y que usa la tecnología DVD
2001	Se vende <i>Grand Theft Auto 3</i> , Microsoft lanza al mercado <i>XBOX</i> y Nintendo su <i>Gamecube</i> .

2002	La armada de Estados Unidos busca atraer nuevos reclutas con el lanzamiento de America's Army, un videojuego cuyo desarrollo implicó una inversión de 6 millones de dólares.
2003	Washington se convierte en el primer estado en presentar una ley que prohíbe la venta de ciertos videojuegos a menores de edad.
2004	Nintendo presenta su consola Nintendo DS, primera portátil en introducir un panel táctil, y Sony su Playstation Portable.
2005	Microsoft lanza la Xbox 360
2006	Revolución en el mundo del ocio con la Wii de Nintendo por la inclusión de sensores de movimiento, haciéndola accesible a un público muy amplio. Lanzamiento de la Playstation 3.
2007	Lanzamiento de Halo 3, secuela del juego estrella de Microsoft y uno de los más influyentes de la comunidad jugadora.
2008	Una serie de juegos para la Playstation 3 incorpora la tecnología Bluray. Atari lanza "Alone in the Dark", quinto videojuego de la serie, titulado con el mismo nombre que el juego original, para consolas de nueva generación.
2009	Sony y Microsoft presentan sus sistemas de movimientos, Playstation Move y Kinect. Se produce el boom de los juegos móviles gracias a tablets y teléfonos inteligentes. Nace la plataforma OnLive, para jugar sin tener una consola a través de la red.
2011	Se comercializa la Nintendo 3DS, primera portátil de la historia táctil y con efecto 3D sin necesidad de gafas, y Playstation Vita, segunda portátil de Sony.
2012-2013	Sale al mercado la octava generación de consolas: Playstation 4 y Xbox One. Se comienza a extender Oculus Rift, primer casco de realidad virtual comercial.

Línea de tiempo de los videojuegos, web *Ñ – Revista de Cultura*, 2009

http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2009/04/03/_-01890705.htm [Fecha de consulta: 31/8/2014]

History of video games, web *Wikipedia.org*, 2014

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games [Fecha de consulta: 31/8/2014]

II – Anexo Audiovisual

Todas las referencias aquí presentadas, son posibles visionarlas directamente desde el disco incorporado, siendo organizadas por orden de mención en el texto del trabajo.

1 - *Flower*, ThatGameCompany, 2009

<https://www.youtube.com/watch?v=HPZU6NeGf30>

2 - *Candle*, Teku Studios, 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=ipEXg8mw0wI>

3 - *Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2015

http://www.youtube.com/watch?v=l0q3y7p4XaU&list=PLcGfyH8QtajYiBY37zZIF7p_3oiUWIWSv&index=2

4 – *Journey*, ThatGameCompany, 2012

https://www.youtube.com/watch?v=TVFLq4OS_pU&list=UUMg7SUyZguPQfhygxj2Cj4A

5 – *Okami HD edition*, Capcom, 2006

<https://www.youtube.com/watch?v=ArFbnBLLelg&list=UU66VvR1OjZ1DZKMb486jbkA>

6 – *Rez HD edition*, United Game Artits, 2001

<https://www.youtube.com/watch?v=gaY7cvtG1xM>

7 - *El Shaddai - Ascension of the Metatron*, Ignition Tokyo, 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=6hADu07u4TE>

8 - *Beyond Two Souls*, Quantic Dream, 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=pp3j3Bm8fD4>

9 - *L.A. Noire*, Team Bondi, 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=DowoM1ABx0k>

10 - *Max Payne 3*, Rockstar Games, 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=iLXBcOPDjTY>

11- *Metal Gear Solid 3 HD Collection*, Kojima Productions, 2004

<https://www.youtube.com/watch?v=s-qfnGv7-7A>

12 – *Braid*, Jonathan Blow, 2008

<https://www.youtube.com/watch?v=uqtSKkyJgFM>

13 - *Child of Light*, Ubisoft Montreal, 2014

<https://www.youtube.com/watch?v=YWgGZ98X6Xk>

14 - *Diary of a Camper*, United Ranger Films, 1996

http://www.youtube.com/watch?v=mq4Ks4Z_NGY

15 - *Red vs Blue*, Rooster Teeth Productions, 2003

<http://www.youtube.com/watch?v=HlHhZKzTr3Q>

Recopilación de vídeos dentro de los canales de las diversas compañías de videojuegos, a través de la plataforma de vídeo YouTube.es

<http://www.youtube.com/?gl=ES&hl=es>

[Fecha de consulta y recopilación: 1/9/2014]