

LOS VIDEOJUEGOS SON CULTURA. RADIOGRAFÍA DEL DEBATE QUE NUNCA DEBIÓ EXISTIR

MICHAEL MCLOUGHLIN · [@MICHAELMCSAEZ](#)

Michael McLoughlin (Bilbao, 1986) es licenciado en Periodismo por la Universidad del País Vasco. Su trabajo se ha centrado en la divulgación de la tecnología y la industria de los videojuegos en medios como Vocento o *El Confidencial*, donde trabaja actualmente.

«Según una investigación realizada por las autoridades británicas, la incontrolable pasión de una madre inglesa por las novelas ha sido la causa innegable de las desgracias de su familia». Esta información sería de difícil publicación a día de hoy, salvo que apareciese en una de esas páginas satíricas dedicadas a ficcionar y parodiar la actualidad informativa que han surgido a lo largo y ancho de internet. Pero esa noticia fue real. Se publicó a mediados del siglo XVIII en un periódico estadounidense con el fin de alertar sobre el consumo en exceso de obras literarias.

En un trabajo de arqueología informativa, Simon Parkin, crítico especializado en videojuegos para la BBC, *The Guardian* o *The New Yorker*, rescató dicha publicación en 2015 en su ensayo *Death by Video Game*, que años después sería editado en español con el título *Muerte por videojuego*.¹

La anécdota es una pequeña muestra que nos sirve para comprobar como cualquier obra o disciplina, por antigua o consolidada que parezca, en algún momento de la historia fue susceptible de ser estigmatizada.

La cuestión es que, a día de hoy, hay quien sigue sufriendo este desprecio y cuestionamiento constantes. Es el caso de la industria de los videojuegos, a la que muchos le siguen negando esa condición de producto cultural y artístico de forma sistemática. Esto ocurre a pesar de haber demostrado en sobradas ocasiones ser un elemento con grandes capacidades para la difusión de conocimientos, valores ideológicos y conceptos pedagógicos, así como para reflejar debates y cambios sociales, hechos históricos o corrientes artísticas de una manera tan potente y eficaz, si no más, que la literatura, la música, la pintura, la escultura o el cine.

Lo hacen, además, desde un punto de vista completamente diferente, ya que es el primer y único medio cultural en el que el espectador nunca va

¹ <https://www.turnerlibros.com/libro/muerte-por-videojuego/>.

a ser un sujeto pasivo, va a ser el protagonista de todo y va a participar de forma constante en el relato y en el transcurso de la acción. Esto es lo que les permite contar historias profundas, generar emociones y crear experiencias, rivalizando con otras formas de arte.

La mejor prueba de que ese espíritu de ser un mero pasatiempo vitaminado gracias a la tecnología ha quedado atrás es que desde hace varios años se ha empezado a explorar su uso y empleo en terrenos más allá del entretenimiento.

Los motivos por los que jugamos y recurrimos a los videojuegos cada vez son más diversos. Son susceptibles ahora de encontrarse en una clase, en una empresa o en un hospital. También en un museo, a través de muestras que recogen y recuerdan el legado de la industria, pero también con obras que utilizan técnicas propias de ese medio para crear nuevas formas de conectar con el público.

Una prestigiosa pinacoteca como el Thyssen-Bornemisza ha incursionado en la fusión de arte y videojuegos. En colaboración con el estudio Gamera y Playstation, crearon hace casi una década el innovador proyecto *Nubla*.² Este pionero enfoque buscaba acercar algunas de las obras maestras del museo a través de la plataforma de los videojuegos. En lugar de optar por la típica virtualización de las pinturas o la recreación digital de las salas, llevaron al jugador a un universo inspirado en la colección del museo, invitándolo a explorarla a través de desafíos y acertijos.

1. Cuando videojuegos y arte se dan la mano

En el ámbito profesional, ya no solo atrae a programadores informáticos o ingenieros. Los perfiles que se requieren para crear un videojuego son más diversos que nunca. Cada vez hay

² <http://nublathegame.com/>.

más artistas, como ilustradores o músicos de renombre, que se enrolan en proyectos relacionados y están dispuestos a experimentar con el formato.

Un ejercicio fascinante en los próximos años será observar como la industria de los videojuegos continuará desbordando sus límites de desarrollo, entrelazándose con otras formas artísticas para crear productos multidisciplinarios que se distingan de lo convencional. Para identificar estas innovaciones, resulta esencial alejarse de los grandes nombres de la industria y dirigir la atención hacia los estudios independientes, que se ven obligados a proponer ideas originales para destacar entre los miles de lanzamientos anuales.

En España contamos con destacados ejemplos de lo que puede lograrse cuando el videojuego se convierte en un vehículo para otras expresiones artísticas. Un caso emblemático es el del ilustrador Conrad Rosed, el estudio Nomada y su videojuego *Gris*,³ lanzado en 2018, que ha vendido millones de copias al distanciarse de las convenciones establecidas por los productos más comerciales.



Detalle del videojuego *Gris*. Foto: Nomada Studio.

Resulta complicado encasillar *Gris* en algún género existente. Sería más apropiado describirlo como una creación contemplativa donde la acción sirve como excusa para sumergirse en una obra pictórica y musical poco frecuente. Este tipo de desarrollos logran difuminar las pocas

³ <https://nomada.studio/>

barreras que aún persisten entre los videojuegos y el arte.

Un proyecto de esta naturaleza también puede emplearse para infundir nueva vida y dimensión a un producto cultural, alejándose de su entorno natural. *Los ríos de Alice*, tercer álbum de estudio del grupo Vetusta Morla, es un ejemplo destacado. Este álbum también se convierte en una aventura gráfica⁴ desarrollada por el estudio bilbaíno Delirium Games, donde la trama se teje en torno a las canciones de la banda madrileña.

Cada vez hay más artistas, como ilustradores o músicos, que se enrolan y experimentan en proyectos relacionados con el videojuego.

Aunque las comparaciones son odiosas y siempre deben ir acompañadas de mucha letra pequeña, también hay que destacar la contribución de los videojuegos a la economía global y subrayar como han conseguido ser una actividad cultural mucho más rentable que cualquiera de las mencionadas hasta el momento.

2. Un negocio de muchos ceros

En 2022, según datos recogidos por IDC,⁵ el negocio de todos los actores del gremio se catapultó hasta facturar cerca de 200 000 millones de dólares en todo el mundo. Según esa misma consultora, la suma de los ingresos de la industria cinematográfica y musical en ese mismo periodo fue de unos 124 000 millones. Las diferencias son, por tanto, bastante indicativas del alcance de este fenómeno y de la salud de hierro de la que puede presumir.

A pesar de todos estos méritos, no es raro a día de hoy encontrarse ocasionalmente crónicas de sucesos en los medios de comunicación que

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=vWcpDoQRaDs&t=3s>

⁵ <https://www.idc.com/>

señalan un extraño nexo entre este tipo de ocio electrónico con conductas y episodios violentos, a pesar de que existen estudios y literatura científica que niegan tajantemente esta relación.

También es probable ver algún que otro dedo acusador hablando de la nociva adicción que pueden suponer, una reflexión fruto de un pastiche que suele mezclar indistintamente los videojuegos y los juegos de azar. Es cierto que muchos, en su afán por maximizar sus beneficios, han importado técnicas cuestionables más propias del negocio de las apuestas, como las *lot boxes*, algo que ha despertado la inquietud de las autoridades. Pero estas prácticas no se pueden considerar generalizadas.

Pero no hay que irse lejos para encontrar estos prejuicios. Inconscientemente, algunos de estos sesgos también se manifiestan en nuestro día a día. Cuando vemos a alguien con un libro en el metro o que va camino del cine presuponemos que se está cultivando intelectualmente, independientemente de lo que esté leyendo o la película que vaya a ver. Esa misma mirada no se le dedica a alguien que lleva una consola portátil entre las manos camino al trabajo o la universidad, o a alguien que dedica una tarde de sábado a jugar frente al televisor.

El debate sobre si los videojuegos son cultura o no es una discusión vieja, que probablemente siga viva porque se trata de una disciplina mucho más tierna y joven que otras y, por tanto, existen amplios sectores que no están familiarizados con el medio y su realidad.

Nadie sabe señalar exactamente el primer videojuego de la historia. Algunos hablan del *Tennis for Two* desarrollado por William Higginbotham en 1958 y otros señalan que en realidad fue un tres en raya desarrollado por el ingeniero canadiense Josef Kates en la década de los cincuenta. Sin embargo, existe bastante consenso en situar la línea de salida, al menos de forma comercial, en los años setenta con la aparición del legendario *Pong*.

Hablamos, por tanto, de apenas medio siglo. Un tiempo mucho menor del que ha transcurrido desde los orígenes del cine o la producción literaria a gran escala. Una de las cosas claves para la consolidación de elementos y símbolos culturales es que estos pasen y sean transmitidos de generación en generación.

Por tanto, se puede colegir que este debate tiene fecha de caducidad en la medida en que cada año que pasa se traduce en un número mayor de personas que consumen y conviven con los videojuegos y estos pasan a formar parte de su realidad cotidiana.

Estamos asistiendo ya a encuentros intergeneracionales en torno a los videojuegos. En 2023, Illumination, estudio de animación que alcanzó la fama por esas alubias parlantes amarillas conocidas como *Minions*, estrenó *Super Mario Bros. La película*. La cinta, basada en la veterana franquicia de Nintendo, podría parecer *a priori* un producto destinado al público infantil. Pero nada de eso. Se ha convertido en una de las veinte películas con mejor taquilla⁶ de toda la historia gracias a provocar un efecto llamada también entre un público más maduro, que ya conoció de primera mano estos juegos y forman parte de su experiencia vital.

Fruto de su creciente popularidad, también estamos siendo testigos de como se está dando un nuevo significado a la figura del aficionado. Cuando hablamos de aficionados a la lectura, al cine o a la música, por norma no lo asociamos a ningún estereotipo negativo. Pero aún a día de hoy, cuando alguien habla de un *gamer*, en el imaginario popular se cae en el error de vincular esta figura a un perfil muy concreto: persona joven, muy probablemente hombre, que consume excesivo tiempo a los mandos de un consola o un ordenador y por el camino renuncia a otras actividades y relaciones sociales. Esta foto no puede estar más equivocada, ya que cada vez hay más

⁶ <https://www.milenio.com/espectaculos/cine/super-mario-bros-pelicula-top-20-taquilla-global>

diversidad, tanto en edad como en género, entre el público. Incluso los estudios de desarrollo han recogido este guante y desde hace años se afanan en reflejar personajes y mundos más diversos en sus creaciones.

Es crucial resaltar la transformación del videojuego en uno de los principales impulsores de comunidades sociales y culturales en la actualidad. Si bien el fenómeno fan en torno a los videojuegos existe desde hace años, internet ha llevado este vínculo a niveles inéditos. Ahora, los jugadores pueden participar en partidas en línea, colaborando o compitiendo con otros usuarios de todo el mundo sin que la ubicación geográfica sea un factor determinante. Este proceso a menudo genera complicidades y lazos basados en intereses compartidos. Lo notable es que estas comunidades no solo fortalecen el producto cultural que las vio nacer, sino que también lo amplían. Es frecuente que estos grupos acaben colaborando para crear ilustraciones, vídeos, memes, música e incluso *fangames*, desarrollos no oficiales relacionados con sus sagas favoritas.

Esta diversificación de la audiencia ha venido propiciada en parte porque cada vez es más fácil entrar en contacto con los videojuegos. Aunque las consolas siguen jugando un papel central, los móviles se han convertido en un dispositivo clave. Hay informes que apuntan a que en 2022 todo lo relacionado con los juegos móviles generó el 52 %⁷ de todo el dinero que movió la industria, más que los juegos destinados para PC y consolas.

¿Qué dispositivo es más rentable?

Facturación, en miles de millones de dólares, de cada plataforma de videojuegos durante 2022, último año del que hay datos completos disponibles. Fuente: Statista / Newzoo.



⁷ <https://www.businessinsider.es/juegos-moviles-generan-dinero-pc-consolas-juntos-1006147>

Hasta ahora, los teléfonos se asociaban principalmente a juegos casuales. Sin embargo, ya tenemos ejemplos de modelos que son capaces de ejecutar desarrollos mayúsculos que hasta hace dos días estaban reservados para máquinas como la PlayStation, la Xbox o un PC de ciertos quilates. Por tanto, cualquier persona con un *smartphone* en el bolsillo va a ser susceptible de convertirse en jugador. Un enorme ejercicio de democratización que va a ayudar a que el videojuego sea un medio de expresión cultural aún más masivo, tal y como reflejan sus expectativas de los próximos años.

Es crucial resaltar la transformación del videojuego en uno de los principales impulsores de comunidades sociales y culturales en la actualidad.

El fenómeno debería acrecentarse todavía más con el desarrollo y la generalización del juego en la nube, que rebajará los requisitos del hardware del que deberán disponer los usuarios y dejará cosas como la Xbox o la PlayStation como trastos obsoletos.

En unos años ya no dependeremos de tener la máquina físicamente en nuestro salón o habitación, sino que podremos acceder directamente desde nuestro televisor o desde cualquier otra pantalla siempre y cuando tengamos una buena conexión a internet. Es decir, con las consolas ocurrirá algo similar a lo que plataformas como Netflix o Prime Video hicieron con los reproductores de DVD.

3. El arcade y el salón recreativo

La mejora en la capacidad de los videojuegos para contar algo ha ido inexorablemente de la mano de los cambios y avances que en las últimas décadas han experimentado la electrónica de consumo y la tecnología, cuyas limitaciones han condicionado o propiciado la aparición de nuevas propuestas, géneros y productos.

Si echamos la mirada unas cuantas décadas atrás, veremos como hemos pasado de una primera generación donde los elementos visuales eran un puñado de puntos en pantallas monocromáticas a una época donde el sector no deja de poner sobre la mesa megaproducciones que poco tienen que envidiar a los *blockbusters* de Hollywood y que van camino de ser indistinguibles de una película.

Pero echar una partida no significa a día de hoy lo que significaba hace unas décadas. Parece que todo lo que tiene que ver con los videojuegos debe pasar inevitablemente por las consolas que se encuentran en millones de hogares, pero desde finales de los setenta hasta bien entrados los noventa, gran parte de lo que a la postre se conocerá como cultura *gamer* se desarrolló en los salones recreativos.

Eran lugares adonde acudían cada semana muchos grupos de adolescentes, que los convirtieron en una de las ofertas de ocio más demandadas de la época, que quedaron fijadas en el recuerdo de millones de personas. Muestra de ello, estos espacios son comúnmente revisitados por la ficción cuando se quiere ambientar una película o serie en esos años. Hay cintas, como *Tron* (1982), en las que los salones recreativos constituyen un elemento central del guion.

Estos negocios, al igual que los videoclubs, han caído en el olvido, pero son sumamente interesantes para entender la evolución que ha experimentado el videojuego como vehículo de expresión artística. El objetivo primordial de los juegos que allí se ofrecían no era el de contar una gran historia, una tarea que durante años estuvo en segundo plano. El fin tampoco era construir algo que estéticamente fuese brutal, ya que las posibilidades eran escasas en aquel entonces y había que componer las imágenes píxel a píxel.

Lo que se buscaba era crear un desafío, un reto constante que provocase tanta frustración cuando se fallaba como satisfacción cuando se

iban consiguiendo objetivos y el contador de vidas seguía lleno o el temporizador no había llegado a su fin. Era la magia de ese género conocido como *arcade*.

Pero hubo un momento en el que los videojuegos pasaron de pantalla. La irrupción de una nueva generación de máquinas como la PlayStation o la Nintendo 64 a finales del pasado siglo supuso un importante punto de inflexión en las capacidades técnicas de estos dispositivos. Los desarrolladores ven entonces como se abre un nuevo abanico de posibilidades que hasta ese momento no tenían a su alcance.

Se pasó de un entorno que ofrecía experiencias cortas a un escenario que tenía la posibilidad de sumergirnos en la historia y dedicarle mucho tiempo.

Eran equipos capaces de procesar imágenes mucho más complejas de lo que podían hacer otras consolas de 8 o 16 bits. El primer efecto de este cambio no tarda en hacerse patente. El *pixel art* se deja aparcado y se empieza a trabajar con un nuevo lenguaje visual, el de las tres dimensiones. Algo que permite a los creadores reformular desde los personajes hasta los escenarios o la forma de moverse por ellos.

Aunque las consolas ya habían llegado al ámbito doméstico tras una feroz batalla comercial entre Nintendo y Sega, los modelos mencionados suponen un golpe de pedal en la adopción y el uso de estas máquinas. La cultura *gamer* pasa de escribirse en los salones recreativos para desarrollarse principalmente en los salones de casas de todo el mundo. Se pasa, por tanto, de un entorno donde el modelo es ofrecer experiencias cortas, limitadas y mucho más impulsivas a un escenario donde el usuario tiene la posibilidad de establecer una nueva relación con los videojuegos, con la posibilidad de abordarlos de manera más reflexiva, profunda y pausada. Es decir, tiene la posibilidad de sumergirse en la historia y dedicarle mucho tiempo.

Este cambio de paradigma fue el germen de que los videojuegos empezasen a verse de forma más o menos general como un posible vehículo para contar grandes historias, de manera más ambiciosa y frecuente que lo que se había hecho hasta entonces.

4. El estilo artístico que surgió de una limitación

A pesar de todos estos avances y la época de experimentación e innovación que se vivió gracias a ellos, no se puede despreciar ni minimizar el valor cultural que tenía la industria cultural a finales del pasado siglo. Las limitaciones obligaban a devanarse los sesos en un proceso que acababa supliendo estas carencias con dinámicas de juego realmente originales y mecánicas endiabladas que engancharon a millones de personas en todo el globo.

Muchos de los elementos de la época se han resignificado y se han convertido en una herencia extremadamente valiosa. Quizá el caso más destacable sea lo sucedido con el *pixel art*. En su origen no fue una elección, sino una imposición por las posibilidades que tenían los desarrolladores. Cuando entró en escena el modelado 3D, su visibilidad se redujo enormemente y apenas sobrevivió en estudios independientes. Sin embargo, con el paso de los años regresó convertido en una forma de arte digital. Su utilización no responde a trabas existentes, sino a una elección del creador.

Una elección que suele ser utilizada en muchos casos para apelar y conectar con una audiencia más madura a través de la nostalgia. Aunque es habitual que esto se asocie a desarrolladores relativamente pequeños, hay también creaciones y sagas de primer nivel, como el *Minecraft*, que apuestan por este recurso.

Tampoco debe ser sinónimo de juegos sencillos o simples en su planteamiento, ejecución o temáticas que pretenden abordar. En el mercado



Captura del videojuego *Dave the Diver*, un buen ejemplo de lo que se puede lograr con el *pixel art* (MintRocket).

español de videojuegos encontramos magníficas muestras que respaldan esta idea. Deconstrueteam, un estudio valenciano con una década de edad, ha instrumentalizado este estilo visual para tratar algo tan intangible como la empatía. Es decir, el estilo no penaliza las capacidades para contar una historia.

Incluso antes de que la industria de los videojuegos se lanzase con carácter general al abordaje y conquista de las técnicas cinematográficas, existen algunas obras que hicieron un ejercicio narrativo brutal cuando el género arcade era la norma. Es inevitable, en este punto, hacer referencia a *Monkey Island*, una aventura gráfica de piratas desarrollada en los noventa por LucasFilm Games que destacó por tener un guion y un desarrollo de personajes muy adelantado a su tiempo.

5. Cuando el videojuego y el cine se dieron la mano

El cambio de siglo trajo consigo un periodo de muchos cambios y pruebas que dieron paso a una explosión de géneros y propuestas fuera del carril que la industria había seguido hasta entonces.

Fue la época en la que surgió uno de los mayores triunfos de la industria española, que había quedado huérfana tras vivir su particular edad dorada en los ochenta gracias a las consolas de 8 bits. Hablamos de *Commandos*, el juego de

estrategia de temática militar que nació en 1998 para PC y consiguió ser número uno en medio mundo. Apenas tres años después, la creación de Pyro Studios dio el salto a las consolas con una segunda versión que fue un éxito de las mismas dimensiones que su predecesor o incluso mayor.

En el momento en que la industria comienza a explorar de manera más decidida la producción de títulos en tres dimensiones se crea el entorno propicio para que el hemisferio artístico en el desarrollo de videojuegos adquiera una importancia aún mayor. Se inicia una refinación de elementos visuales a gran escala, incorporando elementos cinematográficos como los planos secuencia y los saltos de cámara, entre otros.

Simultáneamente, se presta una atención renovada a aspectos que previamente no eran prioritarios, como los guiones, el desarrollo de personajes, los efectos sonoros y la música. Este cambio representa un salto cualitativo evidente en la creación de videojuegos, como se demuestra en las obras de David Cage. *Fahrenheit*, lanzado en 2005, sorprendió con su enfoque en la toma de decisiones y el uso extenso de cinemáticas, respaldado por un guion de 12 000 páginas.

La industria del videojuego comienza a explorar de manera más decidida la producción de títulos en tres dimensiones, dando a sus productos un enfoque cinematográfico.

El punto álgido de esta corriente se alcanzaría con la saga *The Last of Us*, desarrollada por Naughty Dog. El primer volumen, lanzado en 2013 para PlayStation 3, rápidamente demostró su capacidad para marcar un hito en la industria del entretenimiento interactivo.

El éxito de los creadores de esta aventura postapocalíptica se atribuye a una aproximación única con enfoque cinematográfico. Es difícil reducir su triunfo a un solo factor, ya que visualmente impresiona en todos los aspectos, destacando

por la meticulosidad y el realismo de los escenarios donde se desenvuelve la trama.



Escena del videojuego *The Last of Us. Part II*.
Foto: Sony / PlayStation.

Los personajes, por su parte, no se quedaron atrás. En lugar de optar por la creación y animación virtual desde cero, se eligió utilizar actores de carne y hueso y sistemas de captura de movimiento, otorgando una notable naturalidad tanto en los momentos de juego como en los clips de vídeo.

Se dedicó especial atención al aspecto fotográfico y al diseño de escenas. El desarrollo de la historia se caracterizó por una trama bien escrita que conecta con la audiencia, abordando temas emocionales y morales como el sacrificio, las consecuencias de las decisiones personales y la supervivencia. A pesar de esta riqueza narrativa, la jugabilidad no se vio comprometida, ofreciendo a los usuarios diversas formas de abordar los desafíos. En 2020 llegó la segunda entrega de la saga, superando las expectativas establecidas.

El salto a la ficción audiovisual era totalmente predecible y natural. Cuando Warner Bros decidió crear una serie basada en *The Last of Us* para HBO Max, contaban con una materia prima excepcionalmente trabajada. Los resultados no dejan lugar a dudas, con ocho Emmy que hablan por sí solos.

Aunque la serie ha tenido que completar el universo y la historia creados por Naughty Dog con tramas que no tienen que ver con el guion original, hay escenas que han sido clavadas a lo que se vio en el videojuego, tanto argumental como visualmente. No tenía sentido reformular dichos momentos, porque sencillamente no había margen de mejora. Incluso hay ciertos pasajes icónicos que pierden fuerza al traducirse al lenguaje audiovisual tradicional, porque se pierde el componente interactivo. Esto se entiende muy bien en una persecución que se produce al inicio de la trama. Cuando uno está a los mandos, puede crear su propia escena, escogiendo el punto desde el cual quiere verlo e incluso cambiarlo mientras sucede la acción. En la televisión esto no se siente igual y se ve como una secuencia que se ha visto muchas veces ya en la gran pantalla. Esta es una muestra de cómo el ocio electrónico tiene armas muy poderosas para amplificar un momento narrativo.

El «método Kojima» destaca por la valentía en la concepción de sus juegos, su propensión a la experimentación y la ruptura de las normas convencionales del género.

El de *Last of Us* no es ni mucho menos el único ejemplo de «cinematización» del videojuego. Es inevitable mencionar en este punto a Hideo Kojima, que bien podría ser bautizado como el creador total. El japonés, que empezó a trabajar a finales de los ochenta para Konami, ha participado prácticamente en todas y cada una de las diferentes fases por las que ha transitado el videojuego desde sus orígenes comerciales.

La serie *Metal Gear Solid* es testimonio de su habilidad para reinventarse y mantenerse relevante a lo largo de los años. Sin embargo, fue con *Death Stranding* donde Kojima logró destacar aún más como creador y narrador.

El «método Kojima» destaca por la valentía en la concepción de sus juegos, su propensión a

la experimentación y la ruptura de las normas convencionales del género. Esta aproximación le permite crear experiencias que son difíciles de categorizar y que desafían las expectativas de los jugadores.

Desde el punto de vista artístico, *El gen de la creatividad*, un libro escrito por Kojima, proporciona una visión fascinante sobre cómo utiliza sus experiencias personales y las fusiona con referencias culturales cotidianas para dar forma a sus videojuegos. Kojima ve sus creaciones como vehículos efectivos para explorar temas profundos, como la muerte y la supervivencia, desde una perspectiva artística.

El libro revela cómo sus pensamientos desde la infancia sobre la soledad, sus inquietudes sobre la biotecnología y sus reflexiones sobre los límites del lenguaje se entrelazan en sus obras. Elementos aparentemente mundanos, como un paisaje visto en una exposición o una canción escuchada en una tienda de vinilos, se convierten en fuentes de inspiración para sus creaciones, lo que destaca la riqueza de sus influencias.

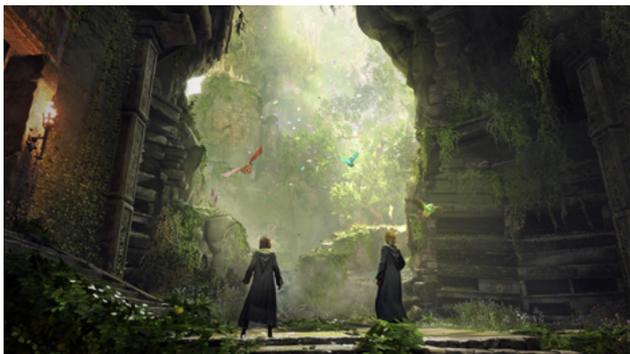
6. Mundos abiertos: ampliando fronteras

En la última década también hemos visto una hornada de ambiciosos títulos que directamente no hubiesen sido posibles si no llega a ser por muchas de estas mejoras. El avance de la técnica ha permitido, entre otras cosas, popularizar las aventuras que se desarrollan en los llamados mundos abiertos.

Se trata de escenarios donde el jugador puede moverse a sus anchas, algo que invita a explorar más allá de cumplir con la historia principal o las misiones secundarias que se presentan. Desde el punto de vista narrativo esto es francamente interesante, porque logran algo que en el caso del cine o la literatura recae en la imaginación del usuario.

¿Quién no ha sentido, al ver una película de fantasía o ciencia ficción, la curiosidad y la necesidad de tener una fotografía más completa del universo donde se desarrolla todo? Cientos de miles de personas peregrinan cada año a un parque temático para conocer los rincones de una réplica del castillo de Hogwarts y sentirse todavía más dentro de una saga que cuenta en su haber con siete libros y más de una decena de películas, entre *Harry Potter* y *Animales fantásticos*.

Uno de los juegos más esperados de 2023 era *Hogwarts Legacy*,⁸ una historia que se desarrolla mucho antes de que el joven mago pisase la escuela de hechicería. Los jugadores no solo tienen la oportunidad de recorrer a su libre albedrío las estancias de ese mágico lugar, sino también descubrir Hogsmeade y otros pueblos cercanos, así como el Bosque Prohibido.



Captura de *Hogwarts Legacy*, un juego que ha destacado por su mundo abierto. Foto: Warner Bros / Avalanche.

No es ni mucho menos el único caso de como las compañías van a intentar crear elementos transmedia que no se ciñan a un solo soporte. Un buen ejemplo reciente lo tenemos en *Avatar*. James Cameron, el cerebro detrás de esta saga, dijo que imaginó el universo de Pandora más allá del cine.⁹ Esta promesa ha tomado cuerpo después de que Ubisoft y el estudio Massive hayan creado un título de estas características.

⁸ <https://www.hogwartslegacy.com/es-es>

⁹ <https://www.youtube.com/live/ojXzNi1JFIA?si=CV7pacF3SON1Rl7n&t=1343>

Un buen ejemplo de como cine y videojuegos pueden ser utilizados complementariamente para crear un producto cultural mucho más amplio.

Los beneficios de un mundo abierto son evidentes y quizá estén a la altura de los retos que conlleva. Cuando se basan en un espacio o producto ya conocido, como puede ser el caso de una película de éxito o un lugar real, hay que cumplir unas expectativas y ser fiel al original.

Las compañías crean elementos transmedia que no se ciñen al universo que se generó en cine, sino que van más allá, como se ha hecho en los universos de Pandora o de Hogwarts.

Cuando es un lugar construido de cero, hay que crear un ámbito que invite a la exploración, con espacios que no resulten clónicos y repetitivos. Si lo son, la efectividad de estos recursos se diluirá. Al mismo tiempo, hay un importante trabajo en lo que se refiere al guion y la aventura. La historia debe ser tan excitante y adictiva como para sentir el deseo de avanzar, pero al mismo tiempo dejar la suficiente libertad como para aprovechar un recurso tan potente.

7. El motor de este estado de gracia

Como decíamos, el estado de gracia actual no se puede entender sin el avance que se ha experimentado en los últimos años en los componentes electrónicos. Un avance que ha tenido en las dotes narrativas de los videojuegos un efecto similar al de la hormona de crecimiento.

Los procesadores son ahora diminutas piezas talladas en escala nanométrica que confieren a los móviles, a los ordenadores personales y a las propias videoconsolas una capacidad de procesamiento impensable hace no tanto tiempo. Las tarjetas gráficas, ese producto convertido en el nuevo petróleo por el auge de la inteligencia

artificial, tienen un músculo que les permite pintar en la pantalla mundos mucho más complejos y extensos.

Hay que destacar también en este punto la irrupción de los motores gráficos independientes que han democratizado estas herramientas fundamentales en la creación de videojuegos. Si no existiesen, cada estudio tendría que desarrollar el suyo propio, lo que supondría un esfuerzo técnico y económico que muy pocos podrían afrontar.

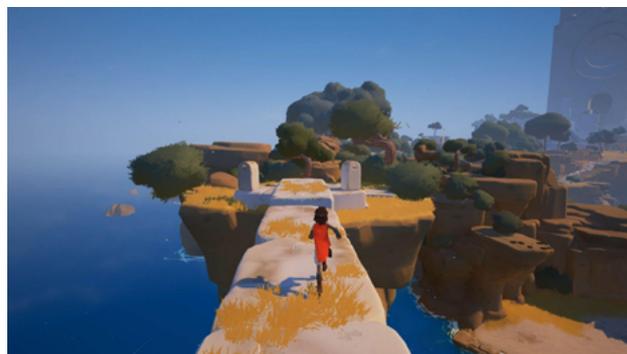
Las entregas más recientes prometen alcanzar un nivel de detalle nunca visto en la animación que permitiría crear productos de ficción generados por ordenador prácticamente indistinguibles de la realidad. Algo a lo que también ayudan (y de qué manera) inventos como el trazado de rayos, que permite que la iluminación se comporte de una forma mucho más fluida y natural.

En la gran mayoría de las artes visuales, desde la escultura hasta el cine, pasando por la pintura, la fotografía o el teatro, la representación de la luz es algo clave para el resultado final. Los videojuegos no son una excepción y cuantas más posibilidades se brinden a los creadores en este sentido, más refinados serán los productos que se obtengan.

En algunos casos esto se convierte en un elemento central. El juego de puzzles y exploración *Rime*, una de las grandes apuestas de la industria española de los últimos cursos, fiaba gran parte de su factura estética, uno de sus principales atractivos, a emular la atmósfera del Mediterráneo inspirándose en la representación de la luz que hacía el pintor valenciano Joaquín Sorolla.

Conviene hacer un último apunte en lo estrictamente tecnológico y subrayar el papel que también tiene la mejora de las conexiones a internet y las redes de telecomunicaciones. La fibra óptica y el 5G están ofreciendo velocidades que nos permiten, entre otras cosas, descargar grandes

paquetes de datos en un plazo razonable y mucho más corto. Por supuesto, son un elemento clave para posibilitar el juego online, al ofrecer un tiempo de respuesta y una latencia mínimos.



Captura de *Rime*, el videojuego español que se inspiraba en la luz del Mediterráneo y la obra de Sorolla (Tequila Works).

La tecnología también permite al videojuego ser un producto cultural vivo de múltiples formas. Por ejemplo, está la generación procedural. Se trata de un sistema que es capaz de crear elementos, escenarios o niveles aleatoriamente.

En los videojuegos, como en la escultura, el cine, la pintura, la fotografía o el teatro, la representación de la luz es clave para el resultado final.

Un título destacado por este motivo es *No Man's Sky*,¹⁰ un juego de exploración espacial. A través de estos algoritmos se logra generar las galaxias, los planetas, los biomas y recursos, así como las bases y estaciones que hay en cada uno de los astros. Todo se hace al azar, de forma que es prácticamente imposible que dos jugadores vivan la misma partida. Este recurso se ha utilizado en más ocasiones. También en desarrollos patrios. *Moonlighter*,¹¹ desarrollado por el estudio valenciano Digital Sun, utiliza estos medios para crear las mazmorras que debe superar el jugador. Cabe esperar que la inteligencia artificial generativa multiplique exponencialmente las posibilidades y la calidad de los resultados.

¹⁰ <https://www.nomanssky.com/>.

¹¹ <https://digitalsungames.com/games/moonlighter/>.

La conectividad de las consolas también permite que los juegos ya no sean productos estancos encerrados en un disco o en un cartucho. Se pueden ir actualizando, añadiendo elementos, enmendando aspectos que no se vieron durante el desarrollo o corrigiendo errores. Es cierto que estas capacidades se utilizan, por norma, para hacer negocio, a través de las extensiones y paquetes adicionales que añaden nuevas misiones o escenarios al juego original a cambio de un pago extra.

Lo que se debe evitar es recurrir a estas posibilidades para lanzar un juego incompleto a la venta e ir terminando el trabajo cuando ya está en circulación. Una práctica que ya hemos visto en más de una ocasión y que incluso ha generado auténticos dramas empresariales, como ocurrió con *Cyberpunk 2077*,¹² un desarrollo llamado a ser el más destacado de 2020 y que, sin embargo, se convirtió en un caos debido a las prisas por estrenarlo antes de la campaña navideña. Se produjo un torrente de devoluciones y hasta meses después el estudio responsable, CD Projekt RED, no consiguió enmendar estas graves carencias.

La relación entre tecnología y videojuegos no va a hacer más que volverse más estrecha en los próximos años. La realidad virtual, aumentada y mixta (combinación de ambas) abren la puerta a una nueva reformulación de la experiencia de juego.

Es una promesa recurrente desde hace mucho tiempo. Sin embargo, parece más cerca de que las experiencias basadas en estas tecnologías dejen de ser un puñado de islotes inconexos y formen, por fin, un archipiélago visible. Un archipiélago llamado metaverso.

El dominio de la técnica que empresas como Apple y Meta han conseguido con sus cascos y gafas inteligentes parece ser, por fin, una sólida base sobre la que construir un ecosistema

considerable. Ahora el balón está en el tejado de los creadores, que deben aprovechar las ventajas narrativas que les proporciona este nuevo medio y solventar el reto de interactuar con aventuras que ya no se desarrollarán frente a nosotros, sino que nos envolverán por completo.

Bibliografía

Desnachau, Nicolas, *Los secretos de Monkey Island*, GamePress, 2022. <https://www.gamepress.es/tienda/misterios-monkey-island/>.

Diver, Mike, *Retrogaming*, Oberon, 2020. <https://www.oberonlibros.com/libro/retro-gaming-9788441542709/>.

Esteve, Jaume, *Boinas Verdes: De Commandos a Pyro Studios: un turbulento viaje de estrellato al olvido*, Ocho Quilates, 2021. <https://www.iberlibro.com/9788409286812/Boinas-Verdes-Commandos-Pyro-Studios-8409286815/plp>.

Kojima, Hideo, *El gen de la creatividad*, Planeta Cómico, 2022. <https://www.planetadelibros.cl/libro-el-gen-de-la-creatividad-lo-que-inspiro-a-kojima-para-crear-metal-gear-y-death/359461>.

Martínez Cantudo, Ricardo, *La generación que cambió la historia del videojuego*, Síntesis, 2015. <https://www.sintesis.com/libro/la-generacion-que-cambio-la-historia-del-videojuego>.

Parkin, Simon, *Muerte por videojuego*, Turner, 2016. <https://www.turnerlibros.com/libro/muerte-por-videojuego/>.

Vaz, Borja, y Jorge Morla, *El siglo de los videojuegos*, Arpa, 2023. <https://arpaeditores.com/products/el-siglo-de-los-videojuegos>.

Villalobos, José María, *Cine y videojuegos: un diálogo transversal*, Héroes de Papel, 2016. <https://www.heroesdepapel.es/product.php?id=55>.

¹² <https://www.nytimes.com/2020/12/19/style/cyberpunk-2077-video-game-disaster.html>