

Borja Vaz

Jorge Morla

EL SIGLO DE
LOS VIDEOJUEGOS

arpa

SUMARIO

INTRODUCCIÓN. EL PRIMER PASO DEL VIAJE	II
PRIMERA PARTE. MAPA DE SITUACIÓN	
1 Las resistencias externas	25
2 El problema interno	38
3 De oligopolios y dictaduras	56
SEGUNDA PARTE. MAPA CULTURAL	
4 La nueva casa de las narraciones y la emoción	77
5 La revolución transmedia: videojuegos que se salen de los videojuegos	92
6 Los grandes creadores merecen portadas	110
7 Una relación modesta, incompleta y parcial de obras absolutamente imprescindibles	127
TERCERA PARTE. MAPA GENERACIONAL	
8 Barreras a la entrada y hachazo generacional	149
9 Congresos, élites y fricciones	165

CUARTA PARTE. MAPA DE LOS PUNTOS OSCUROS

10	El primer campo de batalla de la guerra cultural	181
11	El lado oscuro	198
CONCLUSIONES		215

«La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la
seriedad con que jugaba cuando era niño».

FRIEDRICH NIETZSCHE

INTRODUCCIÓN

EL PRIMER PASO DEL VIAJE

La cultura ha muerto. Viva la cultura

No importa lo largo que sea el camino: siempre se inicia con un pequeño primer paso. Siempre hay una primera novela que atrapa al futuro novelista, un cuadro que hechiza al próximo pintor, una melodía que despierta al amante de la música. En nuestro caso esos nombres propios que inician una senda fueron *Indiana Jones and the Last Crusade*, el primer juego al que jugó Borja Vaz, alrededor de 1993, y *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, el primero al que jugó Jorge Morla, más o menos por las mismas fechas. Fue la primera vez que utilizamos el ordenador, la primera vez que tuvimos una videoconsola, el primer paso de un camino destinado a cambiar muchas cosas. En nosotros y en el mundo.

Aquel encuentro prácticamente casual con lo que entonces era una extravagancia tecnológica fue en realidad nuestra visualización de un terreno digital que poco a poco se ha ido posando sobre el mundo, permeando las formas y los fondos de las redes laborales, sociales y culturales. Las cifras no mienten: el mercado de los videojuegos factura al año más que el del cine y la música juntos (unos 180.000 millones de euros en 2021, por 25.000 millones de la música y

40.000 del cine), una brecha económica que crece cada año y que no tiene visos de revertirse a la vista de las preocupaciones, inquietudes y gustos de las nuevas generaciones, estableciendo un marco cultural muy diferente al de hace tan solo unas décadas. Así, los juegos van comiendo cada año que pasa un poco más del terreno que antes ocupaban otras formas culturales en los medios, las conversaciones y los ratos de ocio de la humanidad.

A cualquiera que le interese la cultura y la creación humana le ha pasado. A lo largo de la vida los diferentes impactos culturales y los distintos relatos comunes de la humanidad le han llegado a través de diversos medios: novelas, películas, discos, museos o funciones teatrales. Más recientemente, series de televisión. Pero desde aquel ya lejano 1993 se abrió también algo más importante: una vía de entrada a un mundo, el digital, que daba sus primeros pasos; una vía de entrada a lo que sería la forma cultural predominante tres décadas más tarde. Si algo pretende ser este libro, ante todo, es una carta de amor a los videojuegos y su certificación, a través de un análisis profundo de sus potencialidades, obras e impacto, como un medio artístico pleno. Ese es el mundo en el que vivimos e ignorarlo (a veces incluso esforzarse por ignorarlo) no lleva a ninguna parte.

Porque en paralelo, y aunque resulte francamente difícil de entender, el desconocimiento de ese universo digital (el desconocimiento de su vigencia, de su importancia y de la profundidad de gran parte de sus contenidos) es igual de grande en un sector de la población distanciado del mundo interactivo. Un distanciamiento impuesto, principalmente, por la edad. Es decir: el mundo se halla inmerso en una suerte de hachazo generacional difícilmente salvable que se ha establecido entre las generaciones ancladas en la cultura analógica y aquellas que nacen ya inmersas en un mundo digital. Este libro quiere, también, analizar las causas de esa bre-

cha y dar claves a los más analógicos para que puedan comprender, analizar y entrar de lleno dentro del fenómeno de los videojuegos.

Porque si no, toda esa gente amante de la cultura tradicional corre el riesgo de perder el tren de la cultura que está por venir.

Una verdad incómoda

Ojalá todas las formas culturales pudieran coexistir en paz, pero la realidad es la que es: la literatura viva. Aún así, los cambios formales que experimentó durante el siglo pasado no se están replicando en este, siendo hoy las novelas que son construidas como artefactos las que resultan más vendidas en detrimento de la literatura más experimental, que ni por asomo tiene el impacto y predicamento que tuvo en el siglo xx. Además, hay demasiado ruido editorial: recordemos que en España se publican 90.000 libros al año, lo que hace que con los índices de lectura actuales vender unos 3.000 ejemplares sea aceptable y superar los 5.000 constituya un relativo éxito. Por todo ello se deduce que la paradoja de la elección atenaza al sector editorial a la hora de construir impactos culturales relevantes.

Sigamos. La poesía oscila entre el ostracismo más absoluto y el éxito fulgurante e inane. En el cine pasa tres cuartos de lo mismo: las grandes superproducciones pensadas para el consumo intergeneracional se llevan la mayor parte del pastel de la atención mientras que las películas que se atreven a ser rupturistas o arriesgadas permanecen, en su mayoría, desconectadas del gran público (unas copan los cines y el resto engorda los catálogos de las plataformas digitales donde, muchas veces, pasan desapercibidas). En la música también se da una situación similar, con la promoción de las canciones ya indisolublemente ligada al ocio y al con-

sumo y con canciones que pretenden emocionar a través de su forma recluida en un nicho reducido o trasvasada a otros formatos (como el cine o los propios videojuegos). Podríamos hablar del teatro o de la danza, pero baste esa pincelada anterior para transmitir el sentimiento de que, en general, lo que siempre se ha considerado arte, lo que siempre se han considerado obras artísticas, son hoy meros artefactos para el consumo rápido, más centradas en la evasión y el disfrute puntual que en dejar una huella emocional en el consumidor, y que se esfuerzan más en entretener que en perdurar.

Pero no queremos aquí enmendar la plana a la cultura del mundo. Es decir, sirva todo lo anterior no para desmerecer a las demás artes y medios de transmisión cultural, sino para señalar la evidencia de que no vivimos precisamente un momento de efervescencia creativa en las artes canónicas. Y es aquí donde entran los videojuegos. En un mundo cultural dominado por lo que calma, los videojuegos poseen esa inquietante chispa que presiona al lector/espectador/jugador/oyente, esa fuerza que empuja al receptor a cuestionarse las cosas que le rodean y que desde tiempos inmemoriales ha sido la raíz de lo que llamamos cultura. Si este libro tiene un mensaje final es el de que el relativo acomodamiento de las artes tradicionales es inversamente proporcional al que está experimentando el mundo interactivo, con obras que cada año que pasa se hacen más atrevidas, experimentales en su forma y en su fondo, osadas a la hora de redefinir su propio género y capaces de abrazar todas las posibilidades que ofrecen los soportes digitales para crear títulos estupendos, críticos, exorbitadamente creativos, rupturistas, valientes e inconformistas. Todos requisitos fundamentales a la hora de crear arte.

¿Es el videojuego un arte?

Porque la gran pregunta sigue en el aire. ¿Qué es el arte? Del arte se han dado tantas definiciones y tan variadas que no es de extrañar que cada cierto tiempo surjan cánones nuevos que contradigan a los anteriores. ¿Es el videojuego un arte? ¿Acaso importa? Si asumimos que sí, que importa, vamos a proponer una definición de arte propia para poder ver si los videojuegos caben en ella o no, entendiendo el descaro que supone y si se nos perdona el atrevimiento. Creemos que el arte es una forma de conocimiento emocional a través de un medio formal. Así de simple. Cuando decimos «conocimiento emocional» nos referimos al crecimiento personal. Decía Thomas Mann que escribir bien es importante porque el que escribe bien piensa bien y el que piensa bien, generalmente, actúa bien. Esto significa que el arte nos hace mejores personas porque o bien nos hace empáticos, o bien nos asaetea con sentimientos nuevos que debemos descifrar (y pararse a pensar en lo que uno siente ya es un paso en el buen camino), o bien nos hace sentir cosas que ya habíamos sentido, pero en otro contexto, preparándonos para una vida compleja y llena de matices. Esto es lo que queremos decir con «conocimiento emocional». O también, ya puestos, podemos hablar de refinamiento espiritual. Eso es lo que los grandes pensadores llevan siglos diciéndonos que es lo que el gran arte puede conseguir en las personas. Precisamente esto es lo que lleva años pasando con el mundo de los videojuegos. Lo repetimos de nuevo: somos inmensamente afortunados de vivir en esta época de explosión artística en lo digital.

Por su parte, con «medio formal» nos referimos al dominio de un determinado camino estético, esto es, la sublimación de las características formales acerca de una determinada belleza. En la literatura se consigue a través de la prosa, en la música con la melodía y en el arte pictórico a tra-

vés de la propia pintura y su técnica. Si el videojuego alcanza la categoría artística no es por saber alimentarse de las potencialidades de las demás artes (narrativa y teatro, melodía y atmósfera sonora, fragmentos cinematográficos), sino porque consigue explotar su propia potencialidad, aquello que lo hace único y que solo puede desarrollarse dentro del medio interactivo: las mecánicas y la simulación.

Resulta innegable que los videojuegos son artefactos culturales cargados de significado, y que algunos de ellos tienen grandes aspiraciones artísticas. Pero ese arte no viene dado de los retales de otras formas artísticas como el cine o la música, sino que va desarrollando su propia especificidad, su propio lenguaje: el aspecto mecánico. Esto es, sencillamente, un nuevo medio de crear artefactos emocionales, un nuevo medio que va desarrollando su propia caligrafía artística y que cada año, honestamente, se supera.

Tomemos un ejemplo entre muchos. No es el más representativo, no es el mejor, no es una obra maestra ni es un videojuego que suponga un parteaguas en la historia del arte. Pero es un caso que ejemplifica las posibilidades del medio. Desarrollado por GoodbyeWorld Games, *Before Your Eyes* salió al mercado en 2021. Se trata de un juego narrativo con un estilo visual *cartoon* que nos pone en los ojos de un recién fallecido que recuerda su vida en el viaje que realiza en barca hacia el más allá. El juego se juega frente a una *webcam* que permanece atenta a nuestros ojos y la mecánica principal es tan audaz como sorprendente: cada vez que parpadeamos, el recuerdo del que somos espectadores salta en el tiempo. Pueden ser minutos o años, pero el caso es que la historia de descubrimiento y pérdida, música y amistad de Benjamin Brynn (así se llama el protagonista) sufre un corte en su continuidad. La conclusión es simple: el jugador / espectador se esfuerza por no parpadear, concentrándose en seguir el hilo de la narración de la misma manera que el personaje se es-

fuerza por rememorar y valorar su vida. Como espectadores, participamos de un proceso formal absolutamente brillante y creativo, y como escritores, los firmantes de este libro asistimos a un descubrimiento radical, que sirve como ejemplo de las posibilidades del medio interactivo y que no podemos dejar de señalar. Es un ejemplo, pero no una excepción. A lo largo de este libro, iremos desgranando hallazgos similares, tanto en el fondo como en la forma, que un puñado cada vez mayor de videojuegos lleva proponiendo en los últimos años y que sirve como medida de lo que el sector interactivo puede alcanzar en los años que están por venir.

¿Es el videojuego un arte? ¿Es quizás el arte más importante que se está creando hoy en día, o se trata más bien de un arte en ciernes, un arte en potencia? Esta será otra de las cuestiones fundamentales de estas páginas.

Puente generacional

Con todo, este volumen tiene un doble propósito, pues no busca solo celebrar al medio interactivo (y criticarlo cuando toque, porque tocará criticar muchos aspectos de los videojuegos, de las empresas que los desarrollan e incluso de las propias comunidades de jugadores), sino que también pretende descifrar una paradoja que cada día que pasa se hace más difícil de justificar: ¿por qué, si los videojuegos no solo son un fenómeno social sin precedentes, sino que justifican un interés cultural pleno, no se les concede en el ámbito público la relevancia que merecen? ¿Por qué la capa de ostracismo que los cubre impide que permeen en el imaginario cultural colectivo, sobre todo en determinados grupos sociales? ¿Por qué no tienen el espacio que deben tener en suplementos culturales, en programas de televisión o en la propia literatura?

Habrá tiempo para desgranar estas cuestiones, pero queremos señalar algo inesquivable: el hachazo generacional que existe entre unas generaciones que viven absolutamente desconectadas del mundo de los videojuegos y otras, las más nuevas, imbuidas y formadas por los impactos culturales que han recibido a través de ellos. Y no, no podemos hablar solo de rechazo o falta de interés de los más adultos por un sector que está revolucionando gran parte del mundo. También tenemos que hablar de un sector cultural y de una prensa que durante los últimos años no le ha prestado la atención suficiente al medio.

Cuando pensamos el nombre del libro, se nos ocurrió al principio este: *Un iceberg en el horizonte*, en clara alusión al fenómeno inevitable al que se dirige, en rumbo de colisión, el barco de la cultura. Pero la metáfora ártica no se queda en esa figura. Si no comenzamos a tomar en serio este asunto, el sector cultural corre el riesgo de quedarse desconectado, como el oso subido en un pedazo de hielo desgajado del Ártico y que poco a poco se va alejando, con cara triste, del mundo real. Del mundo que viene. Del mundo que está en ciernes y que se terminará de imponer por pura decantación temporal cuando las personas inquietas de las futuras generaciones reclamen una información de calidad, y una crítica a la altura, sobre el mundo digital. Y es que fiscalizar el mundo interactivo y el mundo digital es imprescindible para sanear el ecosistema cultural del futuro. El mundo de los videojuegos se impondrá de forma inevitable —es un hecho—, y si no hay periodistas culturales ni instituciones formadas que pongan el ojo en el discurso de los videojuegos de una forma honesta y rigurosa, serán otros agentes (las multinacionales, la gente anónima de las redes sociales, los *trolls* de internet, los *influencers* que a veces son rigurosos y a veces no) los que impondrán el discurso que quieran. Los que, en definitiva, moldearán el relato del mundo a su anto-

jo. Sirvan estas páginas como llamada de atención, porque esa fiscalización rigurosa, holística y honesta del sector es algo que no se está haciendo, en general, y en España en particular. También queremos, con este libro, profundizar en las causas de por qué esto es así.

La era de la suspicacia

La lista de obras que han tenido que esperar años para ser tomadas en serio es larga, de las pinturas de Van Gogh a los libros de Chaves Nogales. Ha pasado con el teatro, con el cine o con las sucesivas rupturas formales que han vivido el mundo del arte y de la arquitectura. En la música existen ejemplos a patadas. Las tres fases por las que pasaba una verdad según Schopenhauer son perfectamente aplicables al mundo de las artes: «Primero es ridiculizada; segundo, sufre una oposición violenta; y tercero, es finalmente aceptada como evidente».

Hoy los videojuegos son la Torre Eiffel que tantas suspicacias levantó antes de convertirse en símbolo nacional de Francia. Son el Stevenson reivindicado por Borges, el Hitchcock que al principio es tomado como mero entretenimiento hasta que los Truffaut de turno vienen a decir que no, que el emperador no está desnudo, sino que es la quintaesencia del arte. Y no solo el medio en sí merece ser reivindicado, sino que también debemos posar nuestros ojos sobre *los que conforman* el medio. Es decir, el mundo merece también poner cara y nombre a los desarrolladores más importantes de la actualidad: creativos de primer orden que moldean los imaginarios y las mitologías del presente y que muchas veces son opacados tanto por el sector de la cultura como por las propias multinacionales para las que trabajan. De la misma manera que los directores de cine eran al principio me-

ras fichas intercambiables para los estudios; de la misma manera que antes de mediados del siglo pasado los dibujantes de cómics no eran autores de sus personajes, que pertenecían a las editoriales, nos encontramos precisamente en esa época que funge de parteaguas y en la que toca encarar la realidad y defender a los autores de videojuegos como padres de sus creaciones. Toca juzgar y reconocer a los creadores de juegos que tienen voluntad de trascender como artistas, a los creadores que son capaces de expresar a través del mundo digital las inquietudes de los hombres y los comentarios sobre el mundo que habitan que durante otras épocas se vertieron a través de las novelas, la poesía, el teatro, el cine o la pintura.

Además, hay que señalar otro movimiento tectónico: independientemente de su valor como obras, los videojuegos entendidos como medio serán un punto de encuentro de profesionales artísticos de toda índole. Ya lo son y el fenómeno irá a más cada vez. En los años venideros, toda suerte de escritores y guionistas, pintores y diseñadores, músicos, actores o arquitectos encontrarán en el medio virtual, de la mano de diseñadores y programadores, un medio de ganarse la vida y, casi más importante, un ecosistema donde poder verter su talento y desarrollar su creatividad.

Por último, hay que analizar el momento en el que estamos, en el que son los videojuegos los repositorios de historias y personajes que van conformando el imaginario colectivo a partir de préstamos transmedia. Porque de la misma manera que durante la década pasada fueron los cómics ese pozo del que sacar historias, ahora mismo están gestándose una decena de películas y series de primer nivel que adaptan obras del medio digital y que acapararán la cultura popular de la década próxima. Vamos a reivindicar la importancia troncal de los videojuegos en el mundo en el que vivimos, pero también, claro, a señalar los puntos oscuros