

DIGRa

Transactions of the Digital Games Research Association

Special Issue on Teaching Games: Pedagogical Approaches

EDITED BY

Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez,
& Antonio José Planells de la Maza

VOL.6 NO. 2

ToDigra

ToDigra

Vol. 6, No, 2

Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez,
& Antonio José Planells de la Maza

CARNEGIE MELLON UNIVERSITY: ETC PRESS
PITTSBURGH, PA



ToDigra by Carnegie Mellon University: ETC Press is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License, except where otherwise noted.

Copyright © by ETC Press 2023 <http://press.etc.cmu.edu/>

ISSN 2328-9414 (Print)

ISSN 2328-9422 (Online)

The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution, NonCommercial–NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

For information and formatting guidelines, see: <http://todigra.org/index.php/todigra/about/submissions>

This book was produced with Pressbooks (<https://pressbooks.com>) and rendered with Prince.

Contents

ToDiGRA	vii
Introduction to the DiGRA Spain Special Issues Víctor Navarro-Remesal; Marta Martín Nuñez; and Antonio José Planells de la Maza	ix
1. Revisión de los Game Studies desde la estética del formalismo y el romanticismo Game Studies Review from the Aesthetics of Formalism and Romanticism Alejandro Lozano	1
2. Acercamiento a las eras de la historia del juego de mesa en España: Siglo XX Antonio Catalán	25
3. Pyro Studios Un Ensayo Sobre el éxito y Posterior Caída del Estudio Detrás de Commandos Jaume Esteve and Federico Peinado	49
4. Game Studies Miradas desde la Historia del Arte Javier Castiñeiras López	73
5. Made in Spain la “No Historia” de las Consolas Españolas Marçal Mora-Cantallops	101
6. Una mirada a la Oscuridad la Estética Ludoficcional desde la Dificultad No-Mecánica Mateo Terrasa-Torres	127

About the Authors	153
About ToDiGRA	155
About ETC Press	157

ToDiGRA

ToDiGRA

Víctor Navarro-Remesal —Special Issue Editor
Universitat Pompeu Fabra, Spain

Marta Martín Nuñez —Special Issue Editor
Universitat Jaume I, Spain

Antonio José Planells de la Maza —Special Issue Editor
Universitat Pompeu Fabra, Spain

José P. Zagal—Editor-in-Chief
University of Utah, USA

Petri Lankoski—Webmaster
Södertörns University, Sweden

Gaydrie Browne—Copyeditor

Alberto Porta Pérez—Copyeditor

ETC Press

Drew Davidson—Editor-in-Chief
Carnegie Mellon University, USA

Brad King—Editor & Director
Carnegie Mellon University, USA

Introduction to the DiGRA Spain Special Issues

Víctor Navarro-Remesal; Marta Martín Nuñez; and Antonio José Planells de la Maza

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2 pp. ix-xii. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

The first conference of the Spanish chapter of DiGRA (DIGRAES21) was held at Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra, in Mataró, Spain, between the 14th and the 17th of December, 2021. The chapter was established earlier that year, with 15 members from different universities on its founding board. DIGRAES21 was organised by the research groups, CTL (Tecnocampus) and ITACA-UJI. The main theme of the conference was, ‘The Map and the Game: Game Studies in Spain’, with the intention of bringing together the community of Spanish game scholars, and building an overview of the field in the country.

DIGRAES21 received 102 submissions, including for regular talks and applications for two pre-conference events: a research groups

x Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

meeting and a doctoral consortium. In total, 10 groups and 27 PhD students presented their work. After an extensive blind peer review process, which included 40 reviewers from Spain and other countries, 45 talks were presented in tracks dedicated to Narrative, Philosophy, Discourse, Social Perspectives, Methodologies and Meta-research, Applied games, History, Aesthetics, Analogue games, Industry, and Development. Two of these tracks were carried out in English and the rest in Spanish or in a combination of both.

After the conference, authors were invited to submit full papers for this special issue. Submissions were accepted in either Spanish or English, to follow the goals of the chapter of both strengthening Spanish and hispanophone game studies, and connecting them to the international sphere. We received a total of 15 papers and put them through a new round of peer-reviews, with 30 additional reviewers. Out of these, 12 papers were recommended for publication. After editorial review, we decided to split them into two special issues under three different themes: one dedicated to Narrative and Fiction, and another combining Aesthetics and History.

These topics align well with the expertise of our three keynote speakers: Clara Fernández-Vara, an expert in narrative and history, gave a talk on Spanish video games in the 80s, titled ‘Los videojuegos españoles de los 80: Identidad, Apropiación, Representación’; Nelson Zagalo, an expert in engagement, aesthetics, and the history of games in Portugal, dedicated his talk to engagement and difficulty, titled ‘Game Difficulty Adjustment as Engagement Systems’; and Susana Tosca, an expert in narrative, transmedia, and reception, presented a talk on the history and praxis of the discipline itself, titled ‘Game Studies: The Game’.

The first special issue, Narrative and Fiction, includes texts on game spaces in traditional Spanish text adventures, ludomusicology, philosophy of gameworlds, monsters, gameplay *en abyme*, and branded games. The first part of the second special

issue, Aesthetics, sees video games through the lenses of the History of Art, Difficulty, and Aesthetics theory, while the second, History, includes works on Spanish board games in the 20th Century, iconic 90s developer Pyro Studios, and Spanish-made early video game consoles.

We hope these articles will be of interest to the wider game studies community, while at the same time serve to encourage language diversity in the field, and provide Spanish and Spanish-speaking scholars with a stimulus to keep getting together and contributing to game studies. DiGRA Spain plans to hold a biennial conference, and the next one, DIGRAES23, is already underway.

ACKNOWLEDGEMENTS

We wish to thank everyone involved in the conference, including all who attended, and the reviewers that made these two issues possible with their invisible and voluntary work.

Introducción a los números especiales de DiGRA España: Artículos seleccionados del congreso de 2021

La primera conferencia del capítulo español de DiGRA (DIGRAES21) se celebró en el Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra, en Mataró, España, entre el 14 y el 17 de diciembre de 2021. El capítulo se había establecido a principios de ese año, con 15 miembros de diferentes universidades en su junta fundacional. DIGRAES21 fue organizado por los grupos de investigación CTL (Tecnocampus) e ITACA-UJI. El tema principal de la conferencia fue ‘El Mapa y el Juego: Los Game Studies en España’, con la intención de reunir a la comunidad de académicos españoles y construir una visión general del campo en el país.

DIGRAES21 recibió 102 propuestas, incluyendo comunicaciones regulares y solicitudes para los dos eventos de la pre-conferencia: una sesión de grupos de investigación y un taller doctoral,. En

total, 10 grupos y 27 doctorandos presentaron sus trabajos en esos actos. Tras un extenso proceso de revisión por pares, que contó con 40 revisores de España y otros países, se presentaron 45 ponencias en sesiones dedicadas a Narrativa, Filosofía, Discurso, Perspectivas Sociales, Metodologías y Metainvestigación, Juegos Aplicados, Historia, Estética, Juegos Analógicos e Industria y Desarrollo. Dos de estas sesiones se realizaron en inglés y el resto en español o en una combinación de ambos idiomas.

Después del congreso, se invitó a los autores a enviar artículos completos para este número especial. Se aceptaron textos en español o inglés, siguiendo los objetivos del capítulo de fortalecer los Game Studies españoles e hispanohablantes y conectarlos con el ámbito internacional. Recibimos un total de 15 artículos y los sometimos a una nueva ronda de revisión por pares, con 30 revisores adicionales. De estos, 12 artículos fueron recomendados para su publicación. Después de la revisión editorial, decidimos dividirlos en dos números especiales bajo tres temas diferentes: uno dedicado a Narrativa y Ficción y otro que combina Estética e Historia.

Estos temas se alinean bien con la experiencia de nuestros tres ponentes principales: Clara Fernández-Vara, experta en narrativa e historia, dio una charla sobre los videojuegos españoles en los años 80 con ‘Los juegos españoles de los 80: identidad, apropiación, representación’; Nelson Zagalo, experto en engagement, estética e historia de los juegos en Portugal, dedicó su charla al engagement y la dificultad con ‘Game Difficulty Adjustment as Engagement Systems’; y Susana Tosca, experta en narrativa, transmedia y recepción, presentó una charla sobre la historia y práctica de la propia disciplina con ‘Game Studies: The Game’.

El primer número especial, Narrativa y Ficción, incluye textos sobre espacios en las aventuras textuales clásicas españolas, ludomusicología, filosofía de los mundos del juego, monstruos, jugabilidad *en abyme* y juegos de licencias o marcas. La primera parte del segundo número especial, Estética, analiza los

videojuegos a través de las lentes de la Historia del Arte, la dificultad y la teoría de la Estética, mientras que la segunda, Historia, incluye trabajos sobre los juegos de mesa españoles en el siglo XX, la icónica compañía de los años 90 Pyro Studios y las primeras consolas de videojuegos de fabricación española.

Esperamos que estos artículos sean de interés para la comunidad de Game Studies en general, mientras sirven al mismo tiempo para fomentar la diversidad lingüística en el campo y proporcionar a los académicos españoles y de habla hispana un estímulo para seguir reuniéndose y contribuyendo a la disciplina. DiGRA España tiene previsto celebrar una conferencia bienal y la próxima, DIGRAES23, ya está en marcha.

AGRADECIMIENTOS

Deseamos agradecer a todos los que han participado en la conferencia de una forma u otra, incluidos todos los que asistieron, y los revisores que hicieron posible estos dos números con su trabajo invisible y voluntario.

1.

Revisión de los Game Studies desde la estética del formalismo y el romanticismo

Game Studies Review from the Aesthetics of Formalism
and Romanticism

Alejandro Lozano

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 1-24. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

RESUMEN

El objetivo principal de este artículo es explorar, desde la estética y la teoría de las artes, un corpus de planteamientos teóricos y prácticas que han aparecido entre las décadas de los 2000 y los 2010. En este sentido, lo que propongo es una relectura de las fuentes seleccionadas desde la óptica de dichas estéticas. Ambas corrientes pueden ayudarnos a explorar conexiones entre fuentes

2 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

que han contribuido de manera determinante a conformar la fisionomía de los Game Studies dentro de las cuestiones de índole más humanística.

Palabras clave

estética, arte, videojuego, formalismo, romanticismo

ABSTRACT

This article explores a selection of theories and practices related to *Game Studies* that appeared between the decades of 2000 and 2010 from the point of view of Aesthetics and Art Theory. I propose an interpretation of the selected sources as either ludo-formalist or ludo-romantic. Both aesthetics are helpful to trace similarities among texts and video games that have contributed to shaping central concepts and topics for humanist and liberal arts-oriented approaches to *Game Studies*.

Keywords

aesthetics, art, video game, formalism, romanticism

EL VIDEOJUEGO COMO UN OBJETO DE INTERÉS ESTÉTICO

La consolidación de una comunidad de *Game Studies* española, refrendada por hitos como la creación del capítulo español de la DiGRA, coincide con el comienzo de la tercera década de la disciplina si tomamos como referencia la publicación del primer volumen de la revista homónima¹. Dada la llamada de DiGRA

1. <http://gamestudies.org/>

Spain '21 a cartografiar el estado de los *Game Studies* en España, propongo explorar cómo se ha desarrollado la relación entre esta disciplina y la Estética y la Teoría de las Artes entre las décadas de los 2000 y los 2010.

Este artículo examina un *corpus* de fuentes que vinculan, de manera directa o indirecta, temas de Estética y *Game Studies*. En este sentido, no puedo formular una hipótesis de trabajo más allá de constatar el intenso y fértil diálogo que han entablado ambas disciplinas en los últimos años. Sin embargo, sí puedo justificar la pertinencia de esta aportación en virtud de la abrumadora cantidad de temas que se han discutido en este periodo de tiempo.

El interés por aspectos filosóficos y estéticos del juego viene de antiguo y lo encontramos en referentes ya considerados como clásicos (Caillois 2001; Huizinga 2012; Suits 2005). Esta atracción ha aumentado debido a la consolidación de los videojuegos como industria y como cultura. En este sentido, en los últimos años hemos presenciado una incursión definitiva de la teoría estética en el estudio académico de los videojuegos. Algunas investigaciones han abordado de manera directa un repertorio de temas tradicionales de Estética a propósito de este nuevo medio, como las relaciones entre experiencia estética y experiencia de juego (Kirkpatrick 2015; Sánchez Coterón 2018; Upton 2015); el concepto de las categorías estéticas clásicas como lo sublime en su momento digital (Shinkle 2012; Velasco 2014); el lugar de los videojuegos en el conjunto de las artes (García Martín 2016; Lopes 2010; Schrank 2014; Sharp 2015), y fenómenos que adquieren un nuevo relieve en este medio, como la repetición (Lozano 2018; Tosca 2020), la articulación del espacio (Bonner 2020; Lozano 2021; Nitsche 2008), la dificultad (Terrasa-Torres 2021) o el fenómeno mismo de la diversión (Killbert the Kill Screen Fun Frog 2015; Sharp y Thomas 2019). Finalmente, videojuegos como *Portal* (Valve Corporation 2007) han puesto de relieve la necesidad de discutir a fondo sobre la “artificialidad” de casos concretos producidos en el medio (Burden y Gouglas 2012).

Otros trabajos se han ocupado de la problemática específica de los *Game Studies* con un enfoque que, de manera indirecta, introduce cuestiones de interés estético. En este sentido, un tema particularmente fértil ha sido el del estatus del jugador cuando interactúa con el videojuego. Parece claro que el jugador no es un espectador pasivo, sino que dispone de cierto margen de libertad debido a la intensa interactividad de este medio. En todo caso, al jugar actuamos como cómplices de la narrativa videolúdica, siendo copartícipes del desarrollo y del destino de los personajes (Juul 2013). Por otra parte, se puede discutir la implicación del jugador como participante o intérprete (*performer*) de una partida (Kania 2018), e incluso identificar situaciones límite en las que su intervención es tan mínima que se podría prescindir de su presencia (Björk y Juul 2012). En cualquier caso, es cierto que dentro de los límites de las reglas de juego pueden tener lugar procesos de toma de decisiones sumamente variados, lo que ha llevado a que se hable de los juegos como un “arte de agencia” que pone a nuestra disposición una amplia gama de posibilidades de acción (Nguyen 2020).

Ante tal diversidad de enfoques y la complejidad de sus relaciones, mi propuesta consistirá en examinar un *corpus* con la finalidad de identificar un conjunto de tópicos en torno a los que ha girado la conversación entre la Estética y los *Game Studies*. Esta selección incluye tanto fuentes teóricas que abordan de forma directa o indirecta cuestiones de Estética como videojuegos entendidos como prácticas de interés artístico. A la hora de identificar los tópicos, utilizaré dos marcos teóricos ya clásicos y ampliamente conocidos en el ámbito de la Estética y la Teoría de las Artes: el formalismo y el romanticismo. Mostraré cómo diversos temas de Estética han permeado influyentes desarrollos teóricos en *Game Studies* que se pueden interpretar bien bajo el paraguas teórico del formalismo, bien bajo el del romanticismo. Esta presencia de inquietudes familiares a la Estética ha estado presente con frecuencia en fuentes que no tratan estrictamente cuestiones de esta disciplina pero que, vistas en una luz en un caso formalista, en otro romántica, permiten explorar conexiones inéditas.

LA PROBLEMÁTICA FORMAL EN GAME STUDIES

Konrad Fiedler fue uno de los principales teóricos del formalismo artístico a finales del siglo XIX. Al comienzo de su ensayo *Sobre el juicio de las obras de arte plástico* (1876), Fiedler se lamentaba de que, “a menudo, el modo de ver y de enjuiciar a que se someten sus obras [las obras de arte plástico] muestran interés por sus aspectos inesenciales” (Fiedler 1991, p. 50). De acuerdo con su planteamiento, las artes visuales llevarían largo tiempo sido malinterpretadas por críticos que pecaban de ingenuidad en unos casos y de idealismo en otros. Los primeros buscaban en estas artes únicamente emociones fuertes, gestos conmovedores; nada decían con ello sobre la pintura, sino más bien sobre sus propios gustos. Los idealistas buscaban en la pintura y en la escultura la representación de grandes conceptos filosóficos o de fenómenos religiosos variados; nada decían con ello sobre la pintura, sino más bien sobre su corriente filosófica preferida.

Fiedler criticaba las estéticas románticas e idealistas que habían condicionado la crítica de arte durante finales del siglo XVIII y la primera mitad del XIX². En cuanto a la estética romántica, es cierto que con ella se había logrado romper con la teoría estética clásica: el artista se emancipaba de los ideales y lo religioso, y se había logrado conceder un lugar importante a la capacidad sensible, expresiva y emotiva del arte. No obstante, también era cierto que el arte romántico se regía por códigos demasiado subjetivos, y la expresión de sentimientos y emociones parecía insuficiente para aquilatar una teoría del arte bien fundamentada. Por otro lado, a Fiedler tampoco le valían los parámetros de las estéticas idealistas

2. Aunque en *Sobre el juicio de las obras de arte plástico* Fiedler se refiere de manera implícita a una crítica de arte de inspiración romántica, el referente teórico más claro de esta postura sería Dennis Diderot en sus comentarios de los Salones de París durante en segunda mitad del siglo XVIII. Es particularmente famoso aquello que Diderot demandaba a las obras de arte por encima del virtuosismo técnico: “Impresióname, sorpréndeme, destrózame; hazme vibrar, llorar, temblar, indignarme en un primer momento; recrearás mis ojos después, si puedes” (Diderot 1994, p. 134).

cuyo principal exponente se encontraba en las lecciones de estética de Hegel. Desde las coordenadas idealistas, el aspecto espiritual del arte adquiriría una importancia mucho mayor que lo que sensiblemente se percibía en la inmediatez del cuadro o de la escultura. Parecía como si la pintura fuese únicamente el lugar de manifestación sensible de la Idea y que su capacidad para concretar lo universal fuese únicamente su vara de medir.

Las aproximaciones románticas e idealistas omitían la importancia de aspectos técnicos como la naturaleza de las líneas que componen la representación, el papel del claroscuro y los colores, o la creación de distancias y espacios. Estos elementos específicos quedaban al margen para atender aspectos emotivos o abstractos en cada caso, de modo que del arte parecía importar más su capacidad conmovedora o su significado. En suma, el contexto de formalistas como Fiedler, Adolf von Hildebrand o Hans von Marees era el de una consolidación cada vez más asentada de la historia del arte como disciplina académica, con su campo y problemática propios. Fiedler consideraba que aún no se había dado con el *quid* de las artes visuales, y se esforzó por señalar qué era lo propio de ellas o, dicho de otro modo, por identificar su problemática interna.

Retengamos la coyuntura del formalismo en la teoría del arte del siglo XIX y desplacémonos al contexto de los *Game Studies*. Las dos primeras décadas de esta disciplina han estado jalonadas por esforzadas discusiones para comprender qué tenemos entre manos cuando hablamos de videojuegos.

Willumsen (2018) ha ofrecido una panorámica reciente de los diferentes matices con los que se han realizado aproximaciones a este medio en una clave formalista. En términos generales, la preocupación formalista por el *quid* de los videojuegos no es algo que deba resultar extraño: nos encontramos ante una disciplina emergente cuyo objeto de estudio ha comenzado a distinguirse claramente de otros como el cine o la literatura. Al estar necesariamente formados en ámbitos ajenos al videojuego, los

primeros teóricos de los *Game Studies* comenzaron aplicando modelos provenientes de sus disciplinas maternas. Así, hemos hablado de los videojuegos como textos en un sentido semiótico en *El lenguaje videolúdico* (Pérez Latorre 2010); de los videojuegos como teatro en *Play's the Thing* (Fernández-Vara 2009) y, por supuesto, de los videojuegos como obras de arte. Sobre esto último encontramos varios trabajos a lo largo de la década de 2010. Es imposible citarlos todos, pero destacaría *Avant-Garde Video Games* (Schrank 2014) y *Works of Game* (Sharp 2015).

En *Avant-Garde Video Games*, Brian Schrank elaboraba una idea que quiero recuperar parcialmente. Al comienzo su ensayo, Schrank dividía el denominado “arte de las vanguardias” históricas en dos conjuntos o estrategias: la vanguardia en clave formal, por un lado, y la vanguardia en clave política por otro (Schrank 2014, pp. 12-22). Lo que Schrank decía sobre el arte de vanguardia en un sentido formal es lo que podríamos aplicar a este momento formalista de los *Game Studies* que nos ha acompañado los primeros 20 años de la disciplina: “La vanguardia formal investiga las propiedades de un medio artístico y se puede identificar con la conocida máxima del ‘arte por el arte’” (Schrank 2014, p. 14).

No debe extrañarnos que Schrank regrese al concepto de las vanguardias históricas para hablar de los videojuegos. Recordemos que el formalismo estético, en la teoría, fue uno de los pilares teóricos de pintores con una clara problemática formal como Malevich y el suprematismo o Kandinsky y la abstracción. En el ámbito de los videojuegos, la teoría y la práctica también han trabado buenas relaciones, y podemos comprobarlo en videojuegos marcadamente experimentales de la década de los 2000. Me refiero a los trabajos de Julien Oliver, Cory Arcangel o el colectivo JODI. También en *The Marriage* de Rod Humble (2008), que viene acompañado de un texto-manifiesto muy revelador en el que Humble afirma querer hacer arte centrándose en los aspectos específicos del videojuego y dejando en un segundo plano cuestiones como el *look* visual³. Pienso también en un título

3. <https://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>

comercial como *Ico* (Team ICO 2001) por su reducción al mínimo de las interfaces. Estos juegos han explorado las posibilidades de la abstracción dentro del diseño de videojuegos y, en casos como el “design by subtraction” de *Ico*, han permitido sentar un precedente para títulos comerciales posteriores como *Fez*, publicado por Polytron en 2012 (González y Matas 2018, 124-131; Kumar 2011). Por último, cabe destacar el reciente caso de *Gris* (Nomada Studio y BlitWorks 2018), que se caracteriza por un apartado artístico inspirado en la pintura con acuarelas. En realidad, el estilo acuarelístico, por sí solo implementado en un videojuego, no supondría una adición relevante desde el punto de vista formal⁴. Sin embargo, la lectura de *Gris* que llevan a cabo García Catalán, Martín Núñez y Rodríguez Serrano revela las contradicciones que surgen entre diferentes componentes formales del videojuego. En este título encontramos numerosos componentes visuales y sonoros que evocan una estética melancólica canónica, pero que entran en directa contradicción con ciertas exigencias del medio videolúdico, como la necesidad de una acción enfocada a la consecución de fines concretos: “La experiencia de la melancolía demanda caída, errancia, deambular y furia; y el videojuego como medio demanda justo lo contrario al jugador” (García-Catalán et al. 2021, p. 7).

Un año después de *Video Games as Avant-Garde*, John Sharp publicaba *Works of Game* (2015) y establecía una triple tipología para escrutar las interacciones entre la esfera lúdica y la esfera del arte. Sharp distinguía entre “Game Art”, “Artgames” y “Artists Games”. Si bien este no es el lugar para comentar detenidamente estas tres categorías, sí es conveniente señalar que una de ellas, el Game Art, recogía aquellas prácticas experimentales que habían abordado, desde la práctica, lo que el formalismo de los *Game Studies* planteaba en la teoría⁵. Lo interesante de *Works of Game*,

4. Si solo fuera por emular la tradicional pintura de acuarelas, tendríamos que recordar esa “simplonería” con la que José Luis Brea calificaba el limitarse a “usar el ordenador como si fuera un pincel” (Brea 2002, pp. 5-6).

5. Sharp califica como Game Art obras de Cory Arcangel como *Super Mario Clouds* (2002), que se queda con los *sprites* de las nubes de *Super Mario Bros 3* (Nintendo

para nuestra lectura de la Estética en los *Game Studies*, es que estas prácticas formalistas representaban *solo uno* de los tres modos en que arte y juego podían cruzarse. Había otras posibilidades que escapaban a consideraciones estrictamente formales y que podrían ser exploradas desde coordenadas diferentes. Aunque este artículo no pretende realizar una nueva tipología de las relaciones entre juegos y arte, los Artgames y los Artists Games de Sharp encontrarían cierto acomodo en lo que aquí denominamos ludorromanticismo y que abordaremos en la siguiente sección.

Dentro de las consideraciones de carácter formal, merece pena dedicar un último comentario a un texto de 2019 que John Sharp publicó con David Thomas: *Fun, Taste and Games*. Se trata de un ensayo imprescindible en particular por su quinto capítulo (“The Aesthetic of Meaningful Choice”), en el que los dos autores exploran el que indudablemente ha sido el modelo más influyente de toda consideración formal sobre los videojuegos. Me refiero a aquel planteamiento que concibe a los videojuegos como un sistema y que está inspirado en la teoría de sistemas de la cibernética⁶. La idea del videojuego-sistema que intercambia *feedback* con el jugador-sistema ha dado lugar a lo que Sharp y Thomas denominan “estética de la elección significativa”. De acuerdo con este planteamiento, el funcionamiento elemental de los videojuegos consiste en la descripción de estados, desafíos y cursos de acción que el jugador puede acometer *eligiendo* una serie de posibilidades. Es en la toma de decisiones donde residiría la clave de la experiencia videolúdica. En España, un manual que ha utilizado este modelo, si bien combinándolo con otros como

1988), y también trabajos de JODI como *SOD* (2002), una versión extremadamente modificada de *Wolfenstein 3D* (Id Software 1992) que convierte la interfaz en una especie de galería de formas geométricas.

6. El influjo de la teoría de sistemas de la cibernética (en particular los trabajos que se presentaron en el marco de las Conferencias Macy entre 1946 y 1953) va más allá de los videojuegos y se extiende a la cultura digital contemporánea. Sobre ello, son especialmente interesantes los análisis de Turner (2006) y Hayles (1999), ya que permiten integrar la cultura de los videojuegos en el contexto más amplio de la digitalización de las sociedades desarrolladas durante las últimas décadas del siglo XX.

la teoría narrativa, es *Libertad dirigida* (Navarro Remesal 2016). En ella, Remesal distingue entre un “entorno” o “sistema exterior” (pp. 38-57) y un “sistema central” (pp. 58-97) para desarrollar una teoría comprensiva del videojuego como productor de sentido.

Cuál sea la problemática interna, es decir, formal, de los videojuegos, es una cuestión abierta, pero a comienzos de la década de 2020 encontramos en un momento en el que hemos llegado a situaciones límite tanto en la teoría como en las prácticas. Ya hemos mencionado algunas de las prácticas, pero la teoría no se queda atrás. Las consideraciones formales en torno a los videojuegos han dado lugar a una búsqueda de los elementos fundamentales de su alquimia, y la literatura más reciente al respecto muestra cómo esta búsqueda persiste y sigue generando hallazgos interesantes. Lo cierto es que los esfuerzos por definir y acotar nuestro objeto de estudio son arduos y no han terminado de agotar el vasto panorama de lo videolúdico, pero podemos encontrar en estéticas formalistas previas, como las de las vanguardias históricas, cuál puede ser su alcance.

CRUCES ENTRE ROMANTICISMO Y GAME STUDIES A PROPÓSITO DE LA PLAYFULNESS

Ya hemos comentado cómo, en el contexto de la teoría de las artes visuales, el formalismo se articuló como una reacción ante las críticas de arte de inspiración romántica e idealista. Esta situación no se da de la misma manera en el marco los *Game Studies*, ya que en él conviven sin fricciones esfuerzos formales con teorías de marcada inspiración romántica. Pero ¿se puede hablar un romanticismo en *Game Studies*? ¿De algo así como un ludorromanticismo? Comenzaré citando un pasaje de *Play Matters*: “La mía es una teoría romántica (o retórica) del juego, basada en la idea de creatividad y expresión que se ha desarrollado en el contexto altamente postromántico de comienzos del siglo XXI” (Sicart 2014, p. 5). La deuda con lo romántico es explícita en este ensayo, pero, además, Miguel Sicart enfatiza en las líneas

citadas aspectos del juego como la creatividad y la expresión. La idea de lo lúdico como *modo de expresión creativa* en las sociedades del siglo XXI conecta con la idea del lenguaje como *modo de expresión creativa* en la poesía del romanticismo alemán temprano⁷.

Poesía y juego estaban extremadamente próximos en el *Frühromantik*. No extraña que, en *Homo Ludens*, Huizinga afirmase de la corriente romántica que fue una de las que con más fuerza introdujo un estilo lúdico en la cultura moderna europea (Huizinga 2012, pp. 239-240). También Friedrich Schlegel, en su *Diálogo sobre la poesía* de 1800, hacía explícitas las relaciones entre poesía, juego y arte romántico: “Todos los juegos sagrados del arte son sólo lejanas imitaciones del infinito juego del mundo, de la obra de arte que eternamente se forma a sí misma” (Schlegel 1994, p. 127). Schlegel afirma aquí que hay juego en las artes y, más importante aún, hay juego en el mundo. En la estética del *Frühromantik*, el poeta articula en el lenguaje un juego que resuena con el juego del mundo, y con ello genera un refugio frente a una cultura y una sociedad (la de aquel siglo) marcada por la racionalidad, la instrumentalización de la vida y la aniquilación de la expresión individual.

Retengamos este fragmento de Schlegel y regresemos a la década de 2010. La *playfulness*, aún no traducida correctamente al español, se sitúa desde el ensayo de Sicart como un “modo de ser en el mundo” (Sicart 2014, p. 5). La *playfulness*, entendida como modo de contestación frente a un mundo implacablemente racionalizado e instrumental del capitalismo avanzado, se ha convertido en otro de los grandes temas de los *Game Studies* durante la década de 2010, si bien apunta más a la dimensión del “play” que a la esfera de los juegos concretos (*games*).

7. Para nuestra delimitación del romanticismo alemán temprano seguimos la caracterización de Frederick Beiser. Nos centramos especialmente en lo que se conoce como *Frühromantik* y que se gesta a caballo de las ciudades de Jena y Berlín entre 1797 y 1801 (Beiser 2003, 7).

Play Matters supuso una de las primeras aproximaciones de Sicart al fenómeno de la *Playfulness*, pero su trabajo reciente ha continuado profundizando en la significación de lo lúdico para la cultura contemporánea. En su definición del “playful capitalism”, que podríamos traducir como ludocapitalismo, “el capitalismo asimila la actividad de jugar para crear nuevas formas de extracción y explotación del valor” (Sicart 2021, p. 3). Siguiendo una lógica instrumental, el ludocapitalismo se apropiaría de los valores genuinos de lo lúdico para aprovecharlos en términos de rendimiento y generación de beneficios. El juego pasaría a formar parte de los rígidos y complejos engranajes de la lógica económica contemporánea, perdiendo toda frescura y espontaneidad. Este escenario invertiría los valores característicos de lo lúdico, que Sicart define en *Play Matters* como “disruptivo”, “autotélico” y “personal” (Sicart 2014, pp. 1-18).

El análisis de Sicart acerca del ludocapitalismo encuentra paralelismos con el diagnóstico romántico de la cultura fragmentada de finales del siglo XVIII y comienzos del XIX. El contexto europeo del romanticismo alemán temprano estaba marcado por el devenir de la Revolución francesa en el régimen del Terror jacobino de 1793. Los jóvenes poetas y filósofos del *Frühromantik* estaban directamente influidos por autores como Friedrich Schiller, que daba clases en Jena en aquellos años. En sus *Cartas sobre la educación estética de la humanidad* de 1795, Schiller tenía en mente el desenlace de la Revolución francesa cuando hablaba de “las infecciones y miserias de la sociedad” (Schiller 2018, p. 23). Se trataba de una consecuencia de la cultura fracturada de la modernidad, que imposibilitaba todo desarrollo orgánico del intelecto y la sensibilidad. La “Ilustración del entendimiento”, por utilizar una conocida expresión de Schiller, se había olvidado de llevar a cabo una educación del sentimiento. La consecuencia era una sociedad disfuncional, compuesta por individuos motivados únicamente por fines egoístas que se apropiarían de cualquier gran ideal que jugase en beneficio de sus intereses privados.

El rechazo a una sociedad cuyo sistema de valores sentían como ajeno y opresor; la evasión fantasiosa a tiempos pasados, y la idea de experimentar la vida de acuerdo con valores literarios no eran solamente mecanismos de evasión de la realidad de los jóvenes románticos alemanes, sino que encerraban la capacidad de transformar el mundo. En uno de sus aforismos decía Novalis, pensando en la sensibilidad de los artistas románticos, que “nos encontramos en una misión. Estamos llamados a formar la tierra” (Novalis 2007, p. 206). En *El más antiguo programa sistemático del idealismo alemán*, compuesto conjuntamente por los jóvenes Hölderlin, Schelling y Hegel entre 1796 y 1797, se afirmaba que, con la recuperación de la belleza como el gran ideal platónico, “la poesía recibiría una mayor dignidad y de esta manera finalmente llegaría a ser de nuevo lo que era en un principio: maestra de la humanidad” (Hölderlin *et al.* 1995, pp. 118-119).

En las teorías de corte ludorromántico, la *playfulness* adquiere un rol semejante al de la poesía. El juego puede insertarse en el tejido cotidiano de la vida individual y social con una finalidad emancipadora o, cuando menos, con la capacidad de afrontar problemas y contradicciones de la lógica capitalista contemporánea. Por expresarlo en una terminología conocida en *Game Studies*: así como el círculo mágico del juego no es impermeable al influjo del exterior (Consalvo 2009), tampoco las artes alejaban al poeta romántico del mundo, sino que ofrecían la posibilidad de redescubrirlo y transformarlo.

Aunque la filosofía del juego de Sicart es un referente principal para el estudio de la *playfulness*, su planteamiento no es el único que ha investigado las posibilidades transformadoras de lo lúdico en la actualidad. La bibliografía sobre la centralidad (y necesidad) del juego en nuestro siglo es amplia: frente a las perversiones de la gamificación “ludictadora” (Escribano 2013) que amenaza con corromper la capacidad disruptiva del juego (Bogost 2011; 2014), artistas como Eric Zimmerman hablan de la necesidad de una alfabetización lúdica para el siglo lúdico (Zimmerman 2009; 2014); el tema de la “ludificación” de la cultura fue lugar común

en la literatura de los 2000 (Combs 2000; Raessens 2006; Stenros et al. 2007) y ha continuado en los 2010 (Frissen et al. 2015; Raessens 2014).

La cuestión de fondo tiene que ver con una defensa del juego, que en este contexto se entiende como una actitud vital que permite redescubrir el mundo y actuar en él desde nuevas coordenadas. Ian Bogost, uno de los críticos más duros con las teorías de la gamificación corporativa, es por cierto uno de los principales referentes del procedimentalismo videolúdico, según el cual los videojuegos *expresan* todo tipo de ideas y mensajes de acuerdo con una *retórica* que se encuentra en los *procesos* que lo definen como un producto de *software* (Bogost 2007). En Bogost, el videojuego se comporta como un sistema-expresivo: los procesos incorporan, de manera implícita o explícita, un mensaje que recibimos a través nuestras posibilidades de interacción con el sistema y de los resultados a los que conducen cada una de las acciones que tomamos. La idea de que las mecánicas y dinámicas de juego permiten la articulación de discursos e ideología lleva siendo explorada desde la primera entrega de *Los Sims*, que Maxis publicó en el año 2000 (Sicart 2003), a *Night in the Woods*, desarrollado por Infinite Fall en 2017 (García Martín et al. 2020). El procedimentalismo permite acercarnos a este fenómeno con un marco teórico sólido que, además, se integra en la estética de la elección significativa que de Sharp y Thomas que hemos comentado en el apartado anterior. El alegato de Bogost contra la gamificación entendida como embustes o *bullshit* (*sic*) es una vehemente defensa de la preservación del “potencial expresivo de los videojuegos”, que, por cierto, acompaña como subtítulo a la teoría que plasmó en *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*.

Si leemos las fuentes aquí citadas en una clave ludorromántica, podemos interpretar que se está trabajando con una idea de “cultura lúdica” entendida como vía crítica, y hasta cierto punto emancipatoria, ante las aporías de nuestro tiempo. El enfoque de este planteamiento no dista demasiado de la “cultura estética” de la

que hablaba Friedrich Schiller en la décima de sus *Cartas sobre la educación estética* (Schiller 2018, p. 49); como hemos visto, hubo ya en el romanticismo una estrecha cercanía entre arte y juego.

Una última pregunta que podríamos hacernos es si hay teoría en *Game Studies* con sensibilidad romántica, ¿sucede lo mismo en las prácticas? La respuesta en este caso es indudablemente afirmativa. Si recuperamos la tipología de John Sharp en *Works of Game*, localizaríamos numerosos casos de estudio en lo que Sharp denomina Artgames. En esta categoría entrarían aquellas propuestas que entienden los juegos “como sistemas en los que el significado emerge a través de la interacción con elementos formales” (Lozano 2017). Entre otros casos, Sharp aborda allí algunos títulos de Jason Rohrer, entre ellos *Passage* (2007). *Journey* (Thatgamecompany, 2013) también es caso para considerar en este sentido. Ambos videojuegos plantean un viaje, en buena medida de aprendizaje, que utiliza el formato del videojuego para explorar grandes temas como la muerte o aquello que trasciende nuestra finitud y provoca sentimientos sublimes. También los videojuegos de Molleindustria (*McDonald's Video Game* de 2006, *Everyday the Same Dream* de 2009) admiten una lectura en clave romántica, en el sentido de que suponen una realización práctica del proceduralismo: reconocer los códigos del lenguaje videolúdico para apropiárselos, reelaborarlos y articular un mensaje.

CONCLUSIONES

Recuperar corrientes estéticas históricas para tratar de ofrecer una lectura concreta de algunos temas y debates en *Game Studies* de los últimos años no pretende ser un capricho académico. Como he mencionado al comienzo, mi propósito ha sido reunir una serie de textos y prácticas bajo dos paraguas que podemos resumir en sendas preguntas: 1) qué sea lo característico del videojuego como medio, formato o arte (cuestiones formales), 2) y cómo lo lúdico

puede pensarse como forma de ser y expresarse en el mundo (ludorromanticismo).

Una primera conclusión tiene que ver con el hecho de que la presencia de una problemática estética no se encuentra solo en obras que podríamos considerar de estética en un sentido estricto. De haber sido más rígido en el enfoque y tema de las fuentes, el estado de la cuestión contendría no solo menos referencias, sino que varios textos protagonistas en este trabajo no aparecerían, como *Play Matters* o *Persuasive Games*.

La intención de hablar de formalismo y romanticismo en *Game Studies* tiene una segunda implicación que quisiera destacar. Por un lado, vincula la teoría estética, que surge en la modernidad occidental hace ya más de 200 años, a esta disciplina emergente que se ocupa de un medio extremadamente influyente para la cultura contemporánea. Por otro, con este diálogo me acerco a los *Game Studies* con una perspectiva teórica que goza de una dilatada y compleja tradición, lo que permite plantear a los *Game Studies* preguntas que, si bien surgieron en contextos del pasado, parecen pertinentes también hoy.

Recuperando la distinción ya comentada de Schrank entre vanguardias formales y políticas, de cara a la década de los 2020 podríamos preguntarnos lo siguiente: si en los años 2010 han tenido lugar numerosas propuestas teóricas y prácticas que cabe calificar de formalistas, ¿serán los 2020 una década para los *Game Studies* con una orientación política más acentuada? Esta cuestión no pretende afirmar que, hasta la fecha, los *Game Studies* se han mantenido ocupados con cuestiones eminentemente formales, algo que es falso y que demuestran algunas de las fuentes comentadas en este artículo; pensemos en *Fun, Taste and Games* o en *Play Matters*. La pregunta viene motivada por una serie de textos que se han publicado en los últimos años y que parecen desbordar el marco interno del estudio de los videojuegos para en su lugar explorar, desde los videojuegos, aspectos concretos de la cultura presente. Han aparecido ya textos muy interesantes en este sentido,

como *Ideological Games* (Velasco y Flores Ledesma 2020) o *Pasado interactivo* (Venegas Ramos 2020) en España, y *Against Flow* (Soderman 2021) en un contexto internacional. Si vinculamos esta cuestión con la idea de un romanticismo lúdico que hemos sugerido aquí también podríamos preguntarnos, recuperando la terminología de Schiller, si ese ideal estético-lúdico que sugiere una “república de la *playfulness*” no está exento de implicaciones problemáticas. Cabe pensar en una posible estetización que legitime precisamente esa ludictadura que señalaba Flavio Escribano. Al fin y al cabo, una defensa apasionada del juego “auténtico” no es tan distinta, en las formas, que lo que pueda proponer un sometimiento de lo lúdico a fines de otra índole, como el beneficio económico o la adhesión a discursos políticos.

BIBLIOGRAFÍA

Beiser, F. *The Romantic Imperative. The Concept of Early German Romanticism*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2003.

Björk, S., y Juul, J. “Zero-Player Games Or: What We Talk about When We Talk about Players”. In *Philosophy of Computer Games Conference*. Madrid. Medialab-Prado, 2012. <http://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>.

Bogost, I. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.

Bogost, I. “Gamification is Bullshit. My position statement at the Wharton Gamification Symposium”. In *Ian Bogost Website* (blog). 2011. http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/.

Bogost, I. “Why Gamification is Bullshit”. In *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, edited by S. Deterding, S. Walz, pp. 65-79. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.

Bonner, M., (ed.). *Game | World | Architectonics:*

18 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 2021.

Brea, J. L. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca, 2002.

Burden, M., y S. Gouglas. “The Algorithmic Experience: Portal as Art”. In *Game Studies* vol. 12, no. 2, 2012. http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience.

Caillois, R. *Man, Play and Game*. Urbana: University of Illinois Press, 2001.

Combs, J. *Play World: The Emergence of the New Ludenic Age*. Westport: Praeger, 2000.

Consalvo, M. “There Is No Magic Circle”. In *Games and Culture* vol. 4, no. 4, 2009: 408-417. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>.

Diderot, D. *Escritos sobre arte*. Madrid: Siruela, 1994.

Escribano, F. “Gamificación versus ludictadura”. In *Obra Digital. Revista de Comunicación* vol. 5, 2013: 58-72. DOI: <https://doi.org/10.25029/od.2013.22.5>.

Fernández-Vara, C. “Play’s the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance”. In *DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009. Brunel University. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.52457.pdf>.

Fiedler, K. *Escritos sobre arte*. Madrid: Visor, 1991.

Frissen, V., S. Lammes, M. De Lange, J. De Mul, y J. Raessens,

(eds).. *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.

García-Catalán, S., A. Rodríguez-Serrano, y M. Martín-Núñez. “Aprender de la caída, hacer con el desgarro: paradojas de la melancolía lúdica en ‘Gris’”. *Artnodes* vol. 27, 2021: 1-10. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>.

García Martín, R. “La estética videolúdica desde la práctica artística”. In *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos* vol. 5, 2016: 78-91.

García Martín, R., B. Cadiñanos, J. I. San José, y R. Lara. “Night in the Woods. Precariado y capitalismo en los mundos videolúdicos”. In *Ideological Games. Videojuegos e ideología*, edited by P. Velasco, A. Flores Ledesma, 25-77. Sevilla: Héroes de Papel, 2020.

González, M., y D. Matas. *De sombras y bestias. La travesía del Team ICO*. 2.a ed. Sevilla: Héroes de Papel, 2018.

Hardenberg, F. von. “Polen”. In *Estudios sobre Fichte y otros escritos*, pp. 199-222. Madrid: Akal, 2007.

Hayles, K. *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

Hölderlin, F., G. F. W. Hegel, y F. W. J. Schelling. “El más antiguo programa sistemático del idealismo alemán”. Traducido por M. A. Vega. *Hieronymus Complutensis* vol. 1, 1995: 117-20.

Huizinga, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2012.

Id Software. *Wolfenstein 3D*. [MS-DOS]. Apogee Software, 1992.

Infinite Fall. *Night in the Woods*. [Microsoft Windows]. Finji, 2017.

20 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Jason Rohrer. *The Passage*. Web. Jason Rohrer.

Juul, J. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.

Kania, A. “Why gamers are not performers”. In *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 76, no. 2, 2018: 187.

Killbert the Kill Screen Fun Frog. “A Special Message from Kill Screen’s Official Ombudsman”. In *Kill Screen* (blog). 2015. <https://killscreen.com/previoursly/articles/special-message-kill-screens-official-ombudsman-putting-fun-back-videogames/>.

Kirkpatrick, G. *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press, 2015.

Kumar, M. “How Polytron’s Fez Was Inspired By Ueda’s Ico”. In *Gamasutra. The Art & Business of Making Games* (blog). 2011. https://gamasutra.com/view/news/37486/How_Polytrons_Fez_Was_Inspired_By_Uedas_Ico.php.

Lopes, D. *A Philosophy of Computer Art*. London: Routledge, 2010.

Lozano, A. “Art in Play. An Interview with John Sharp about games and art”. In *First Person Scholar* (blog). 2017. <http://www.firstpersonscholar.com/art-in-play/>.

Lozano, A. “Creative Possibilities of Repetition in Videogame Aesthetics”. In *Studi Di Estetica* vol. 12, no. 3, 2018: 59-75. DOI: <https://doi.org/10.7413/18258646061>.

Lozano, A. “Móvil, situado y lúdico. El espacio en la estética tecnológica de la década de 2010”. In *De la filosofía digital a la sociedad del video-juego: Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes*, edited by G. Paredes Otero, N. Sánchez-Gey Valenzuela, pp. 186-203. Madrid: Dykinson, 2021.

- Maxis. *The Sims*. [Microsoft Windows]. Electronic Arts, 2002.
- Molleindustria. *McDonald's Video Game*. [Microsoft Windows]. Molleindustria, 2006.
- Molleindustria. *Every day the Same Dream*. [Microsoft Windows]. Molleindustria, 2009.
- Navarro Remesal, V. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016.
- Nintendo EAD. *Super Mario Bros 3*. [Nintendo Entertainment System]. Nintendo, 1988.
- Nguyen, C. Thi. *Games: Agency As Art*. New York: Oxford University Press, 2020.
- Nitsche, M. *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
- Nomada Studio y BlitWorks. *Gris*. [Microsoft Windows]. Devolver Digital, 2018.
- Pérez Latorre, O. *El lenguaje videolúdico*. Barcelona: Laertes, 2012.
- Polytron. *Fez*. [Microsoft Windows]. Microsoft Studios, 2012.
- Raessens, J. "Playful Identities, or the Ludification of Culture". In *Games and Culture*, 2006: 52-57. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412005281779>.
- Raessens, J. "The Ludification of Culture". In *Rethinking gamification*, edited by M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape, pp. 71-90. Lüneburg: Meson Press, 2014.
- Rod Humble. 2008. *The Marriage*. Web. Rod Humble, 2008.
- Sánchez Coterón, L. "Videojuegos y estética multimodal". In

22 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación vol. 15, 2018: 113-25.

Schiller, F. *Cartas sobre la educación estética de la humanidad*. Barcelona: Acantilado, 2018.

Schlegel, F. *Poesía y filosofía*. Madrid: Alianza, 1994.

Schrank, B. *Avant-Garde Videogames: Playing with Technoculture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014

Sharp, J. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

Sharp, J., y D. Thomas. *Fun, Taste, & Games. An Aesthetics of the Idle, Unproductive, and Otherwise Playfu*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2019.

Shinkle, E. «Videogames and the Digital Sublime». In *Digital Cultures and the Politics of Emotion: Feelings, Affect and Technological Change*, edited by A. Karatzogianni, A. Kuntsman, pp. 94-108. London: Palgrave Macmillan, 2012. DOI: https://doi.org/10.1057/9780230391345_6.

Sicart, M. “Family Values: Ideology, Computer Games & Sims”. In *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up 2*, 2003. <http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/>.

Sicart, M. *Play Matters*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.

Sicart, M. “Playful Capitalism, or Play as an Instrument of Capital”. In *Revista Contracampo* vol. 40, no. 2, 2021. <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50103>.

Soderman, B. *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2021.

Stenros, J., M. Montola, y F. Mäyrä. “Pervasive Games in Ludic Society”. In *Proceedings of the 2007 Conference on Future Play*, pp. 30-37. New York: ACM, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1145/1328202.1328209>.

Suits, B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, 2005.

Team ICO. *Ico*. [PlayStation 2]. Sony Computer Entertainment, 2001.

Thatgamecompany. *Journey*. [PlayStation 3]. Sony Computer Entertainment, 2013.

Terrasa-Torres, M. “Difficulty as Aesthetic: An Investigation of the Expressiveness of Challenge in Digital Games”. In *Acta Ludologica* vol. 4, no. 1, 2021: 94-111.

Tosca, S. “Replaying the Endless Loop”. In *Qualitative Inquiry*, vol. 27, no.7, 2021: 905-913. DOI: <https://doi.org/10.1177/1077800420960143>

Turner, F. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.

Upton, B. *The Aesthetic of Play*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

Valve Corporation. *Portal*. [Microsoft Windows]. Valve Corporation, 2007.

Velasco, P. “La estética de lo sublime en el survival horror. El caso de Silent Hill”. In *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos* vol. 2, 2014: 35-49.

Velasco, P, y A. Flores Ledesma (eds). *Ideological Games. Videojuegos e Ideología*. Sevilla: Héroe de Papel, 2020.

24 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Venegas Ramos, A. *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Bilbao: Sans Soleil, 2020.

Willumsen, Ea C. “The Form of Game Formalism”. In *Media and Communication*, vol. 6, no. 2, 2018: 137-44. DOI: <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1321>.

Zimmerman, E. “Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century”. In *The Video Game Theory Reader vol. 2*, edited by B. Perron, M. Wolf, pp. 23-31. New York: Routledge, 2009.

Zimmerman, E. “Manifiesto for a Ludic Century”. In *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, edited by S. Walz, S. Deterding, pp. 19-22. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.

2.

Acercamiento a las eras de la historia del juego de mesa en España: Siglo XX

Antonio Catalán

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 25-48. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

Approaching the eras of the history of board games in Spain: 20th century

RESUMEN

El juego de mesa como fenómeno y producto cultural, no ha sido estudiado en España como en otros países de nuestro entorno y ha sido [1] considerado como un producto accesorio del juguete, aunque es permanente en el tiempo, intergeneracional e

intergénero. Utilizando los trabajos de autores como Whitehill y Brown, se definen una serie de etapas históricas en la producción y diseño de juegos a lo largo del siglo XX, identificando su evolución y sus principales productores, comparándola con su entorno, creando una división histórica para España. En ella se constata una historia dependiente de Alemania e Inglaterra en una primera etapa, con la copia y la falta de edición de la creatividad como una constante de todo el siglo. Borrás y Palouzié desde principios de siglo crearon un monopolio en el sector, a nivel de diseño, producción y distribución que encorsetó el mercado hasta los años 70, para seguir luego las tendencias de multinacionales como Parker, MB o Hasbro. La redefinición del juego de mesa, desde los años 80/90, no fue aprovechada por una parálisis y falta de visión del sector tradicional, no llegando a equipararse con el mercado mundial hasta los principios del siglo XXI, con la llegada del juego de mesa moderno a España.

Palabras clave

juego de mesa, historia del juego, juegos analógicos, industria del juego en España

ABSTRACT

The board game as a phenomenon and cultural product has not been studied in Spain as much as in other neighboring countries, and has been considered as an accessory product of toys, although it is permanent over time, intergenerational and intergender. Using the works of authors such as Whitehil and Brown, a series of historical stages in the production and design of games throughout the 20th century are defined here, identifying its evolution and its main producers, comparing it with its surroundings, creating a historical division for Spain. It confirms a history dependent on Germany and England in a first stage, with copying and the

lack of edition of creativity as a constant throughout the century. Borrás and Palouzié from the beginning of the century created a monopoly in the sector, at the level of design, production and distribution that restricted the market until the 70s, to later follow the trends of multinationals such as Parker, MB or Hasbro. The redefinition of the board game since the 80s/90s was not taken advantage of due to a paralysis and lack of vision of the traditional sector, not reaching the same level as the world market until the beginning of the 21st century, with the arrival of the modern board game to Spain.

Keywords

board game, game history, analog games, gaming industry in Spain

INTRODUCCIÓN

Desde el artículo en que Aarseth (2001) pusiera la piedra fundacional de los *game studies* y definiera todo el trabajo académico anterior como “old field of game studies”, el estudio del juego analógico quedaba apartado del estudio moderno, y más en el campo de su historia. Por suerte estudiosos como David Parlett, Irwing Finkel, Bruce Whitehill, Oriol Comas o Steward Woods y la *International Board Game Studies Association* (IBGSA) lo han mantenido, aunque dentro de un entorno reducido. Aarseth en 2017 añadió que: “todos somos juegos” y que su manifestación analógica tenía de tener su parcela propia en los *game studies*, ya que como en la literatura es imposible entender el teatro sin la novela, tampoco se entiende el videojuego sin el juego analógico, siendo el medio lo único que los separa en esencia.

La historia del juego de mesa

Este artículo se inscribe dentro del campo de la investigación histórica y del estudio del juego de mesa, como artefacto cultural e

industria, siguiendo los trabajos de Hamlin (2007), Boutin (2004) o Whitehill (1999; 2008), sobre el juego analógico en Alemania, Francia o Estados Unidos. En España no se han realizado estudios parecidos con la intención de comprenderlo como historia cultural, más allá del coleccionismo privado o el recuerdo como nostalgia, siendo básico para entender el imaginario de diseño de cualquier juego actual, tanto analógico como digital. Es un artículo para ofrecer un marco teórico resultado del análisis crítico de la literatura existente.

Estado de la cuestión

El estudio del juego de mesa ha ido siempre de la mano del juguete, como recuerdo de la infancia, el coleccionismo (Scarpone 2002) o la historia antropológica, no entendiéndose como un artefacto cultural hasta principios del XXI. Por ejemplo, Burton (1997) indica que hasta finales de los 70 no se empieza a entender su valor social e histórico. El primer acercamiento moderno se hace en Francia desde el mundo del niño, la educación y la pedagogía, no separándose el juego del juguete hasta que llegamos al siglo XXI y gracias al fenómeno de los juegos modernos.

Se empieza a estudiar por la academia con trabajos como *Board Games* (Parlett 1999) o *Games: American Boxed Games and Their Makers 1822-1992* (Whitehill 1992) y se empiezan a crear museos específicos como el Musée Suisse du Jeu (1987), Bayerisches Spiele-Archiv (1996), el Deutsches Spielarchiv (2010) de Nuremberg y el Fonds Patrimonial du Jeu de Société (2020)¹, asociado a la *Sorbonne de París* con más de 12.000 juegos², proveniente en parte de la colección personal de Bruce Whitehill. Su estudio en España es mínimo como el mundo del juguete (Capellà 2014), tanto en la academia como en los museos existentes, aunque existen algunas colecciones privadas con miles de piezas, como ejemplo el Museo-Archivo Manuel Borràs en

1. <https://www.univ-paris13.fr/fonds-patrimonial-du-jeu-de-societe/>

2. <https://www.youtube.com/watch?v=UJlbgkkt-M>

Mataró, que como explica en una entrevista el director comercial actual de Educa-Borrás: “Es un tema que nace del interior de una persona en concreto que tiene ese nivel de emocionalidad hacia el producto y tiene los recursos para poder hacerlo”³. También existe un proyecto de crear una biblioteca municipal especializada sobre juegos en Barcelona, de la mano de Oriol Comas para 2024.

Partimos como fuentes bibliográficas de los pocos libros editados en castellano por: Comas (2005), Corredor (1999), Fernandez (2013), López (2013), Paya (2017) y de la información recopilada a través de catálogos y reseñas. La mayoría son libros divulgativos como; *¡Y tiro porque me toca!* (Pizarro 2021), con un tratamiento nostálgico, aunque resalta el trabajo utilísimo para esta investigación de Juan Hermida, *PBP Palouzié, Borrás, Poch – la Historia del Juguete 1891-1984* (Herminda 2021), realizado con la ayuda del Museo-Archivo Manuel Borràs, y que sigue a publicaciones como *Games Makers 2 The empire. Roberts Bros.1890-1957* (Watkins 2020), *Board Games* (Parlett 2018), o *Vintage Board Games* (Seville 2019).

LAS ÉPOCAS DEL JUEGO DE MESA

Entendemos juego de mesa o tablero, aquel que consta de unas reglas, necesita algún tipo de componente físico para su realización y se realiza en un espacio acotado. Como producto comercial y de consumo tienen una clasificación histórica, según diferentes autores, dividida por la tecnología y la socioeconomía, marcando como inicio tras la aparición de la imprenta.

Por ejemplo, Parlett (2018) los divide en tradicionales y modernos, desde que empiezan a ser manufacturados en el siglo XX, entendidos como una producción industrial, dividiéndolos en: clásicos, incluyendo tradicionales y *mass market*; especializados, productos con propiedad industrial, segmentados a diferentes audiencias; y juegos de género (*pulp games*), que utilizan ideas

3. <https://aepuzz.es/pasado-presente-y-futuro-de-la-marca-educa-borras>

culturales extraídas de películas, libros, televisión, etc. Woods (2012) los divide en: clásicos, sin autoría; *mass market*, editados por empresas jugueteras para el mercado masivo; y *hobby games*, subdividiéndolos en: de guerra, de rol, de cartas coleccionables, *eurogames* y americanos o *ameritrash*. Otros matizan estas divisiones, no considerando el *Monopoly* y el *Risk* modernos, solo los *eurogames* y los juegos “diseñados” como tales, pero si lo hacen Rogerson y Gibs (2018), Arnaudo (2018) considera modernos a todos los realizados desde 1980. Esta disparidad de criterios, nos hace más adecuado a Donovan (2018) que define 4 “eras” para clasificarlos, la era popular (*folk era*) cuando los juegos se transmitían oralmente, la era de la producción masiva (*Mass production era*), la era del plástico (*Plastic era*) cuando el plástico cambio la producción y el diseño, para acabar con la era actual (siglo XXI) que denomina la era de la conexión (*connected era*), en la que indica como característica principal el uso de las redes sociales para su expansión.

Mientras unas divisiones tienen en cuenta el juego como estilo de diseño y otras como comunicación y producción, se debería tener en cuenta que la taxonomía se debe plantear más relacionado con la conceptualización, producción y transmisión, desde una perspectiva de historia cultural, unificándola con las etapas productivas. De acuerdo la clasificación cronológica de Brown (1996) en su historia sobre el juguete británico, lo expuesto anteriormente y basándose en trabajos anteriores (Catalán 2017) (Catalán 2020, p. 61), se crea una nueva división, siempre conceptualizándolo como un producto cultural moderno.

Así nos encontraremos con 5 épocas para el mercado de Europa y E.E.U.U.:

- Universal (hasta el siglo XVI): los juegos no tenían autoría y eran transmitidos oralmente, abarca desde del nacimiento del juego de tablero hasta la imprenta.
- De producción en serie (del XVII a 1870): Se reproducen de manera artesanal, con los primeros

medios de producción impresa. Desde el nacimiento de la imprenta, hasta la Revolución Industrial del XIX.

- Industrial o del *mass market* (1870 a 1950): los juegos se convierten en un producto de consumo para todos los públicos, pensando en coste/venta más que en producto/jugador.
- Del marketing (1950 a 1990): Se continúa produciendo en masa, pero la oferta se segmenta por edades, grupos e intereses, apoyada en el marketing pero sin pensar en la experiencia de juego. Desde los años 50, hasta los 90 del siglo XX.
- De la edición (1990 hasta la actualidad): Se externaliza la producción y simplifican los procesos de diseño gracias a la informática. En creación del producto se tiene en cuenta al autor, planteándose el producto de una manera completa bajo el prisma del diseño y orientándolo al jugador.

Las épocas del juego en España

Esta división anterior es adecuada para Europa y Estados Unidos, pero ha de tener diferencias notables en el caso de España por su propia historia económica, tecnológica y política. El juego de mesa ha ido de la mano del juguete, pero por sus características es un segmento de mercado muy especializado.

Siguiendo los trabajos de Paya (2017), Capellà (2014) y propios (Catalán 2020), podemos llegar a una división histórica por épocas más adecuada a España. en el siglo XX, en la que vemos que todas las épocas se retrasan en el tiempo, excluyendo además la “de la edición” ya que nace en el siglo XXI en España (Catalán 2017), llamando a este espacio temporal como “de crisis”.

- Época universal – (hasta aprox. 1880)
- Época de la producción en serie – (1880 a 1930)

- Época industrial – (1931 a 1975)
- Época del marketing – (1976 a 1992)
- Época de crisis – (1993 hasta 2002)

Época universal – (hasta la primera industrialización, aprox. 1880)

Como antecedentes a 1880, encontramos tres puntos de partida en el nacimiento de fabricantes y productores: los fabricantes de naipes, los artesanos de la madera y los editores de libros. Cataluña, Madrid y el Norte de España, son los polos en que la artesanía empieza a industrializarse y donde se convierten talleres a la producción en serie. La mayoría de las empresas utilizaban los juegos de cartas y tablero para completar sus catálogos de juguetes, existiendo una fina línea en todo aquello que pudiera ser educativo y fabricado con papel o cartón: juegos de mesa, puzzles, recortables, teatros, rompecabezas, etc. Además, no contaban con ningún tipo de autoría reconocida y podían ser producidos y comercializados por cualquiera. Un ejemplo es Isidro Baque, que en 1847 creó la Casa Baqué en Barcelona, dedicada a la tornería en madera y fabricar piezas para *Dominó, Oca, Damas, Loterías, Asalto o Aduana* y para todo tipo de fabricantes, además fabrica desde utensilios de cocina, a piezas para articular muñecas.

Época de la producción en serie – (1880 a 1931)

Europa vivía una inspiración desbordante en el diseño de juegos con el nacimiento de la cromolitografía, el impulso de la pedagogía, la industrialización y la creación de una nueva burguesía, con cientos de diseños, principalmente con un interés moralizante y pedagógico (Seville, 2019). En España el mercado principal estaba en los centros industrializados como Cataluña y el Norte Español, pero menor que en Europa por el retraso industrial, educativo y económico. Se nutría por importaciones y fábricas artesanales con estructura familiar, en un mercado pequeño y

producto de calidad y utilizaba la maquinaria para crear otros productos para el menaje y el hogar. La comercialización estaba en manos de grandes bazares, que marcaban la producción a los fabricantes, aunque también existían pequeñas tiendas ambulantes (Capellà 2014).

Casa Baque fabrica piezas de ajedrez en 1904 siendo el primer fabricante reconocido, premiado en París en 1928. En 1920 introdujo el *Mahjong*, versiones simplificadas que se pusieron de moda. Proveía a diferentes jugueteros que lo vendían como un artículo más en catálogo. También vendía en su tienda de Barcelona cajas de fichas como *El Asalto* o las damas y juegos de ajedrez. Siguió fabricando hasta finales de los años 40.

Isidro Palozuie instaló una fábrica en Barcelona de productos deportivos y educativos, asociándose con la Casa Baqué, empezando la fabricación, venta y distribución de juegos a principios del XX. En 1898, Palouzié crea la primera caja de *Juegos Reunidos*, a imitación de las importadas de Francia como *El Caballo Blanco* (Nain Jaune) y *Magia Blanca o Moderna* (Jeux Phsique) de JL. Julien. En 1907 fabricaba juegos como parte de su negocio, ya que vendía desde banderas a gigantes de feria, o arcos con flechas.

Agapito Borrás crea empresa en Calella (1891) y empieza a fabricar rompecabezas (1902), fabrica la *Ruleta Parisien*, su primer juego de sociedad, le siguieron *Dominós*, *La Aduana*, la *Lotería*, *El Asalto*, *La Escalera*, *El juego del 25*, etc. Borrás estaba al tanto de las novedades alemanas y conocía los productos de Spear's games, importaba litografías de fabricantes alemanes como Juegos Sala y de Jeux Nathan de Francia, o de Chad Valley en Inglaterra. La empresa Sala tiene relación con Juguetes Borrás desde 1904, vendiendo láminas litografiadas para puzles y juegos, lo que indica la falta de diseño y producción propia, montando los diseños europeos con fabricación local y su propia marca. Borrás trasladó la fábrica de Calella a Mataró en 1906.

En 1913 realizó sus propias versiones de estos fabricantes: *A través del desierto*, *Acuario*, *Carreras de Automóviles*, *Excursiones de Auto*, *Los Turistas*, etc., lo que actualmente se denominaría “localización de productos”. Por ejemplo, *A bordo del Infanta Isabel* es una adaptación, cambiando el nombre de un juego de Spear’s games y *Viaje en Dirigible* es una adaptación de *Das Lenkbare Luftschiff* (1910) de Juegos Sala. La reutilización de temas y diseños era frecuente. *Viaje al Polo Norte*, basado en las expediciones al Polo Norte, es una adaptación de *The Game of the North Pole* de Spear’s Games de 1910, que a su vez es una copia de *Frithjof Nansen’s Noordpoolvaart* sobre la expedición noruega al ártico, editado por juegos Sala en 1897. La fabricación de juegos y juguetes se potenció por la Primera Guerra Mundial, ayudando a la creación como industria.

Baqué torneaba piezas, Borrás creaba piezas y cajas, y el impresor Plauber hacía litografías para cajas y tableros, creándose productos casi idénticos por los tres fabricantes con piezas de los otros. Plauber distribuía a través de Palouzié, Borrás por una red de propia de representantes y Baqué por su tienda física u otros vendedores. Borrás también vendía juegos que hoy denominaríamos de “marca blanca” para terceros, identificables con las siglas A.B. en las reglas. En 1924, Borrás y Palouzié se aliaron con los roles definidos de fabricante y vendedor, naciendo aquí conceptos como los *juegos de Magia* en 1933.

En 1929, el catálogo de Juguetes Borrás incluía cuatro o cinco tamaños de caja y calidades de cada juego: *Aduana*, *Asalto*, *Oca*, *La Escalera*, *Damas*, *Dominó*, *Molino*, *Halma*, *A través del desierto*, *A bordo del Infanta Isabel* (1913), *Los alegres aviadores*, *Viaje en dirigible*, *Hipódromo*, *Las guerras modernas*, *Combate naval* y *El polo norte*. Incluía también tres versiones de *Parchesis*: *Ludo*, *Hombre no te enfades*, y *Cubierto y Cogido*, todas versiones de un diseño alemán.

Prácticamente se trataban de los mismos diseños de hace veinte años, no existiendo una competencia real para Juguetes Borrás,

además José Paluzié era el gran representante de los juguetes en toda España desde 1919, con multitud de pequeñas empresas que producían todo tipo de productos, creando prácticamente un monopolio entre los dos en el juego de mesa como una categoría más de su oferta de juguetes. Esta época es denominada la Edad de Plata del Juguete Español según algunos autores (Paya 2017).

Época industrial – (1931 a 1975)

Después de la crisis del 29 y los años de la Guerra Civil que paralizaron la producción, en los años 40 y 50, Juguetes Borrás seguía siendo la empresa de referencia. Aparecen adaptaciones de mecánicas antiguas a otras temáticas como *Rodin*, que utiliza una ruleta para la compra/venta de muebles y simular una mudanza, o *Gran Circo*, parecido al parchís, *Raid Aéreo*, juego de recorrido con ilustración de Roc Riera, y la versión de los concursos radiofónicos *¿Lo toma o lo deja?* o *Medio Millón*. La radio juega un papel fundamental como medio publicitario para Borrás en programas de concursos, y como publicidad en prensa *La Vanguardia* o el *Diario de Barcelona*, además de los catálogos de grandes almacenes como *Jorba*, *El águila* o *El Siglo*.

Existen otras iniciativas de producción, pero todas copias. En 1935 Francisco Leyra copia el *Monopoly* con las calles de Madrid, con el nombre de *El Palé* (acrónimo de Paco Leyra, “Pa-le”), con el subtítulo “Compra, venta, negocia” y la indicación de “Instructivo”, y el omnipresente Palouzié lo distribuye en 1948 hasta 1963. Existía otra copia del *Monopoly* llamada *La Paz*, editado por Creaciones Corominas en Madrid a mediados de los años 50, y otra llamada *Danza de millones*, de los años 40.

Quizás la iniciativa más significativa fue la de Francisco Roselló, con su marca Juegos Crone y su slogan “*Después de cada comida, una partida alarga la vida*”, muy conocida durante los años 50 y 60. La mayoría de juegos Crone eran adaptaciones en un formato compacto y unificado, que nadie se había interesado en comercializar en España: *Detectives*, copia de *Cluedo* de

Waddingtons; *La conquista del mundo*, copia del juego de Miro luego conocido como *Risk*, y otros de Parker Brothers como *Finanzas*, *Carreras* y *Bachiller*.

Desde 1947 hasta 1963 fueron, por supuesto, comercializado por Palouzié y el propio Roselló de manera personal, con una producción limitada y artesanal de gran calidad para los estándares de la época, con diseños cuidados y formatos duraderos. Un acuerdo entre Miro, Parker Brothers y Waddingtons con Borrás, consiguió que Roselló pagara unos pequeños royalties por sus ediciones a partir de 1963. En 1968 la edición por parte de Borrás de los juegos originales hizo que la empresa cesara su actividad, pero estas ediciones había servido a diferentes generaciones urbanas para introducir estos juegos que no los hubiera conocido de otra manera.

Otros fabricantes como Geyper inició la fabricar en 1950, con una caja de *Juegos Reunidos* con materiales clásicos de madera. En 1960 comienza a inyectar piezas de plástico, estandarizando la producción y abaratando costes. Crea referencias según la cantidad de juegos clásicos incluidos, 10, 15, 20, 25, 30, 35 y 40, con precios más populares⁴. En 1968 crea una línea con materiales más sencillos y producción masiva, convirtiéndose en un regalo estrella⁵ para todos los niños.

Una figura importante en el desarrollo de la industria de los juegos de mesa desde 1963 fue Manuel Borrás, que con 25 años inicia una serie de cambios en su empresa para equipararse a Europa: cambios estéticos (diseños y logo), producción (calidades y externalización), licencias (Parker, Miro, Waddingtons) y exportación.

Es un momento de cambio, la empresa Parker Brothers, propiedad de la multinacional General Milles desde 1968, desembarcaba en Europa a través de empresas familiares, que se convierten en

4. <http://www.humbertsanz.com/2013/07/juegos-reunidos-geyper.html>

5. <http://www.humbertsanz.com/2013/08/juegos-reunidos-geyper-2-parte.html>

sociedades de acciones. intercambia participaciones con empresas como Miro en Francia, para comercializar *Monopoly*, haciendo lo mismo con Waddingtons en Inglaterra, con *Cluedo* y Miro con *La conquête de monde* convirtiéndolo en *Risk*. Se crea con ello una red clientelar entre empresas, que empezarán a editarse productos durante años, convirtiéndolos en producto de consumo masivo. En Alemania en cambio se empieza a crear una línea nueva de productos conocidos como juegos de estilo alemán, los precursores de los *Eurogames* (Woods 2010).

La conexión con Miro hizo Borrás se conectará con Waddingtons y Parker Brothers, convirtiéndose en un fabricante más del grupo, pero solo como editor para traer los productos más comerciales a España, como *Cluedo*, *Formula 1* y *Risk*. Además, creó un catálogo impreso para los productos, una red de representantes multiproducto, produjo anuncios de televisión y renovó productos de la compañía como *Magia Borrás*, sin dejar de editar clásicos como *Lotería*, *Parchís*, *Asalto* o *Damas*. Con ello creo una empresa que tenía el liderazgo del mercado durante bastantes años, pero a la vez eliminaba la competencia y potencialmente también la creatividad.

Época del marketing - (1976 a 1992)

Borrás edita por primera vez bajo licencia de Parker, *Cluedo* en 1975, juego ya editado por Crone, diseñado en 1949; igual que *Risk* en 1977, también creado en 1957 y editado por Crone como *La conquista del mundo*; y *Scrabble* en 1977, juego de 1949. Esto demuestra el retraso en cuanto a la innovación y la oferta con Europa, aunque se estaba pendiente del entorno, ya que edita *Petropolis* (1978) y consigue la licencia de los juegos y puzzles de *La guerra de las Galaxias* (1977), pero apenas vendió 3000 ejemplares, el público estaba más motivado para comprar otra serie de productos como las figuras de acción, u otros productos de su catálogo como *Monopoly*, que según Hermida (2021), vendía

38 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

más de 30.000 unidades al año, lo que creaba una nula necesidad de innovación.

Los cambios económicos y la apertura a Europa permite que nazcan otros fabricantes, por ejemplo, Juguetes Educa creada por los hermanos Sallent. En 1973 empezaron con juegos educativos, un mercado desaparecido entonces, y llegaron a un acuerdo de colaboración con Ravensburguer (1884), una de las más importantes empresas de Alemania y editan *La Liebre y la Tortuga* (1973) de David Parlett, primer juego que obtuvo el premio Spiel des Jahres (juego del año en Alemania) en 1977, igual que *Scotland Yard* (1982) y *Heimlich & Co* (1986), aunque la repercusión del premio para el público en España fue nula. Otros juegos populares de la empresa son *Laberinto* (1986), *Viaje por España* (1988) o *El Lince* (1993).

Diset, acrónimo de “Diseño técnico”, fue creada en 1971 por cuatro diseñadores e ilustradores para diseñar puzzles y juegos educativos, entre ellos Arturo Pomar⁶. Sin éxito, la empresa fue adquirida por M&R de Monchy en 1974, un grupo holandés nacido en 1851 responsable de la marca Jumbo, con títulos como *Stratego*, versión moderna del *L’ataque* de principios del siglo XX. En 1985 consiguen la licencia de *Trivial Pursuit* (1981), con mucho éxito, aunque sufrió la crisis de los 90 siendo vendida a la empresa Gran Tibidabo y estuvo a punto de cerrar. Perdió la licencia de *Trivial Pursuit* a manos de Juguetes Borrás en 1992 y en 1993 crea el juego *Party & Co.*, una mezcla de juegos de preguntas, dibujo, mímica, etc., que se edita en múltiples versiones y temáticas. Según la propia compañía, es el juego español más vendido del mundo.

CEFA – Celulosas Fabriles nace en Zaragoza de la mano de Eduard Blanchard en 1946, pero no empieza a producir juguetes hasta los años 60 y decide comercializar *El Palé* cuando Palouziè

6. Progama de radio: “La noche en vela El origen de los juguetes” RNE 05.01.2015
<https://www.rtve.es/play/audios/la-noche-en-vela/paseos-historia-origen-juguetes/2941474/>

deja de distribuirlo en 1963. En 1980 crea un departamento propio de diseño de la mano del creativo publicitario Pepe Pineda, con el ilustrador Isidre Monés. Crean una copia con ambiente naval del Monopoly, *La ruta del Tesoro* (1980) y copias de Scrabble con el nombre *Intelect* y del Boogie con *Inteletra*, y multitud de adaptaciones y rediseños de otros juegos sin licencia, *Lepanto* copia de *Campaign* (Waddingtons), *Misterio* copia de *Cluedo*, *Alerta Roja* copia de *Scotland Yard*, *Drácula* copia de *Stratego*, todos ellos editados y reeditados durante años sin permiso.

Su gran éxito fue *En busca del Imperio Cobra* (1983), que llegó a vender 300.000 ejemplares en su trayectoria. Otras creaciones del equipo fueron: *El Imperio cobra II*, *Dracos*, *Sinaí*, *Distrito 21*, *Dagon*, *El templo de Cristal*, *El cetro de Yarek*, *El fantasma de la ópera* y *Defensores de la Tierra*. Todos juegos sencillos para un público infantil con una mecánica de recorrido con cartas, mucha aleatoriedad y unas ilustraciones basadas en el imaginario de diseño clásico de los años 50 a 70, Fuman-chu, Conan y el cine de terror clásico, el referente de sus autores. No tenían innovación en su diseño, eran *Roll & Move* basados en la suerte de dados y cartas. Como cuenta el ilustrador Isidre Monés (Pizarro 2021): “durante la creación del juego con Pepe Pineda, las reglas se hacían al final, después de plantear la idea del producto como imagen”. Tuvieron mucho éxito, toda la producción llegó al millón de ejemplares vendidos en España durante años, aunque los diseños no estuvieron nunca acreditados a sus creadores y pertenecen a la compañía CEFA.

General Mills, dueña de Parker Brothers desde 1968, se interesó por el grupo Palouzié (Palouzié juguetes, Novedades Poch y Juguetes Borrás) siendo adquirido en 1980, el nombre elegido fue P.B.P SA, convirtiéndose en la mayor juguetera de España por facturación en aquellos momentos. La gestión quedó en manos de Borrás, Palouzié y Poch, bajo supervisión americana donde los juguetes solo eran un sector más de actividad. Parker Brothers sufría una crisis de creatividad y sus ventas bajaron en todo el mundo, debido a fenómenos como *Trivial Pursuit* o la consola

Atari (Carlisle 2009, p. 53), entonces General Milles decidió dejar el sector del juguete y crea una división llamada Kenner Parker Toys Inc. para deshacerse del negocio. Esta se vendió a Tonka en 1987, luego fue absorbida por Hasbro en 1991. Ese baile de empresas hizo que desde 1981 a 1985, los mismos juegos llevaran impreso en España, las marcas Borrás, Kenner, Parker y P.B.P. De este periodo son *Fortune*, *Mad* (1979), *Busca y Captura* y *Sorry*. Su slogan era “Juegos para la familia”. En ese momento, disensiones en la gestión, hicieron que Manuel Borrás dejara la dirección en 1984 y otros directivos siguieron el camino.

En 1985 Manuel Borrás vuelve a fundar una empresa, Juguetes Recreativos, con un primer producto *Magistral*, juego de preguntas y respuestas a imitación de *Trivial Pursuit*. En 1986 recupera la fabricación de *Magia Borrás* y su propia marca, tras la retirada de General Milles de España. También recupera las licencias de *Monopoly*, *Boggle*, *Scrabble*, *Cluedo*, *Risk*, *Mad* y *31 Días*. En 1987 edita *El valle de los dinosaurios* (1985) y *Atlantis* (1986) de Waddingtons, precursores del juego moderno. La colaboración con Waddingtons fue amplia a principios de los 90, ya que editó *Policías y Ladrones*, *Caras Locas*, *La Llave del reino* y *Bichos Verdes*.

Su sistema de edición y producción era precursor del actual, el diseño se licenciaba de editoriales extranjeras, o de diseñadores internacionales por representantes, el producto se localizaba en un departamento interno, donde se hacía la traducción y se encargaba un nuevo diseño gráfico e ilustraciones adecuadas al mercado nacional, luego la producción de componentes se realizaba en empresas externas, incluso se importaban piezas de inyección de los productores originales. El proceso era ya como una editorial de libros, no como una fábrica de juguetes.

En 1993 en un intento de renovar su catálogo encontramos *Golpe*, versión de *Junta* (1978) de West End Games y *Dungeon & Dragons* – caja roja. Ese año aparece *Atmosfear* (1991) juego con soporte en video, creado por Phillip Tanner y Brett Clements,

aunque ese año se pierde la licencia de sus estrellas en ventas, *Monopoly* y *Risk*, por la absorción de Parker a manos de Hasbro.

La llegada de los juguetes electrónicos, los videojuegos y las crisis de los 90, hizo que cerraran empresas jugueteras como Geyper o Exin y muchas tiendas de juguetes. La edad de oro del software español, entre 1983 y 1991 en el sector de los videojuegos de la mano de ERBE, atacó al sector e hizo que el interés de niños y adolescentes, a los que estaban dirigidos los juegos de mesa, se trasladara al videojuego, produciendo un descenso de ventas para fabricantes y jugueterías. Fue el fin de una manera de concebir el mercado, el sector se basaba entonces en un público y temporalización muy determinado, vivía de diseños clásicos, la publicidad en televisión y el precio bajo, sin pensar en la innovación y la creación de mercados nuevos y nuevos productos. La poca innovación no llegaba a tener el tiempo para desarrollarse y llegar al consumidor debido a la estructura del propio mercado, rígido en cuanto a producción, distribución y venta.

Acercamiento a los Hobbygames - NAC y Joc Internacional

La innovación venía en los 80/90 desde los *Hobbygames* (Woods 2012), con un mercado emergente en los países anglosajones, acelerado por el juego de Rol creado por Gary Gigax con *Dungeons & Dragons* (1970). Aquí no se había realizado ningún intento de su comercialización, centrados los fabricantes solo en un producto orientado a los niños y estacional en las fiestas navideñas, habían olvidado por completo el mercado adolescente y también el adulto, solo cubierto por juegos como *Trivial Pursuit* o similares. No se produjeron intentos de cambio hasta mediados de los 80 y por compañías pequeñas, como Dalmau Carles Pla que en 1985 consiguió los derechos de *Dungeons & Dragons*. El juego había tenido mucho éxito en países anglosajones y lo adquirió para crear una nueva línea de productos, pero el desconocimiento del producto por parte de vendedores y consumidores hizo que dejara de producirse en 1988. Los derechos pasaron a un productor

musical, Dr. Music, que no editó el juego, paralizándolo hasta 1993.

Nike & Cooper Española S.A. (NAC) nace en 1979, publicó cerca de un centenar de productos, editó *La fuga de Colditz* (1980) basado en la serie de la BBC, a los que siguieron diseños temáticos y de simulación histórica, más simples que los editados por empresas como las americanas Avalon Hill o SPI. Crearon: *La Guerra Civil española, Bailén, Asalto al Banco de Inglaterra, La conquista del Oeste, Mafia, El día más largo, Rommel y Montgomery, etc.* Joc Internacional fue fundada por Francesc Matas en 1985 en Barcelona para editar juegos de rol, era heredera de Joc Play S.A., importadora de juegos de Avalon Hill y SPI. En 1988 publica *La llamada de Cthulhu* (1981) y *Runequest* (1978), y el juego de Rol de *El señor de los anillos* en 1989, al que siguieron diferentes juegos de rol nacionales. En 1991 realizó una edición de juegos como *Civilization* (1980) y *Diplomacy* (1957), pero tuvieron una distribución muy limitada.

Época de Crisis – (1993 hasta 2002)

En 1993 se produce una profunda crisis en el sector en España debido a la crisis después de los JJOO de Barcelona, los cambios empresariales, la llegada de los videojuegos y los ordenadores personales. Los juegos de mesa tradicionales de CEFA, Borrás, Diset o Educa pierdan ventas y la gran parte del mercado se dividió entre productos de MB, con juegos/juguetes infantiles y *Scatergories, Tabú, etc.* y Hasbro que comercializa *Monopoly, Risk, Trivial Pursuit, etc.* Mattel por su parte comercializaba *Scrabble y Pictionary*. Mientras tanto en Europa empiezan a triunfar y ganar cuota de mercado, los juegos de autor y *Eurogames*, y en Estados Unidos e Inglaterra, los *hobbygames* y los juegos de rol empiezan a crear un público fiel, adolescente, familiar o adulto en cada segmento, que los toma como alternativa a los videojuegos como forma de ocio.

El mercado español se estanca en los menores de 12 años y los

juegos *Party*, donde las grandes superficies como Toys'r Us, El Corte Inglés o Carrefour marcan los precios y “el argumento de venta” son las campañas de televisión y la guerra de precios. Además, son épocas de productos sustitutivos como las consolas, *Game Boy*, ordenadores personales, etc. En España como hemos visto, algunos pioneros como Joc Internacional o NAC, intentan traer productos diferentes, pero las dificultades del mercado, junto con poca capacidad de financiación, comercialización y marketing, hacen que el mercado no empiece a cambiar hasta la llegada de *Catan* en 2002 en su edición en castellano, de mano de la primera editorial nacional de juego de mesa moderno, Devir Iberia. S.L, que cambia el paradigma actual (Catalán 2020, p. 108).

CONCLUSIONES

El juego de mesa en España siempre ha sido considerado como un producto accesorio del juguete dentro de la propia industria, aunque con características separadas, pero ha llegado actualmente a convertirse en un objeto cultural permanente en el tiempo, intergeneracional e intergénero, algo que no han conseguido otros productos.

Su nacimiento como industria en España no ocurrió hasta finales del siglo XIX, a diferencia de otros países del entorno, debido a problemas culturales y de desarrollo económico, copiándose los diseños imperantes en Europa que permanecieron inalterables, a pesar de que en el resto del mundo la evolución fue constante, llegando la mayoría de los productos al mercado español con treinta años de retraso. La copia y la falta de edición de la creatividad han sido una constante de todo el siglo, con copias tematizadas sin ninguna innovación y también la adaptación y copias de productos de éxito sin licencia.

Juguetes Borrás y la comercializadora de Palouzié crearon un monopolio en el sector desde los años 20, a nivel de diseño, producción y distribución, que encorsetó el mercado hasta prácticamente los años 70. Con la llegada de cambios económicos

nacieron editoriales como Diset o Educa, pero también a la vez se abrieron las puertas a multinacionales, que impusieron sus juegos/juguetes en un mercado solo desarrollado hacia el público infantil y estacional.

A diferencia de EE.UU y Europa donde produjo un resurgimiento y redefinición de los juegos desde los años 80, en España no se produjo debido a una parálisis y falta de visión del sector tradicional. Hasta 2020 con el nacimiento de Devir Iberia de la mano de Joaquim Dorca y la edición de Catan en el mercado español, no renació la oferta y el mercado y comenzó a entenderse como un producto editorial para todos los públicos y creado por autores (Catalán 2018).

Para finalizar resaltaremos que, durante el siglo XX en Europa y Estados Unidos, los juegos iban evolucionando con la sociedad como producto educativo, de consumo y entretenimiento para diferentes capas sociales, aquí seguían existiendo como un tipo de juguete infantil. Existía un bajo nivel de creatividad, los fabricantes recurren a la copia de juegos creados en otros países, a la *retematización* de clásicos antiguos, o la licencia de productos extranjeros, incluso importando material impreso o componentes. Además, los pocos fabricantes y la baja oferta era notoria comparado con otros países, con el diseño encorsetado en las propias empresas, sin dar valor al autor. En cuanto al mercado, había una falta de conexión con el comprador y su forma de comercialización, repitiendo productos con simples cambios estéticos a lo largo de las décadas, siendo sobrepasados como producto con la llegada del videojuego y por la falta de innovación empresarial en cuanto a su comercialización.

Este trabajo es un primer acercamiento para la creación de un marco teórico sobre la historia del juego de mesa en el siglo XX en España, donde la principal conclusión es que se denota una falta de creatividad y novedad por las características del propio mercado, que no tiene comparación con otros países como Francia, Alemania o Inglaterra, creando una tendencia durante el siglo XX,

que no ha cambiado hasta comienzos del XXI, con la llegada de los juegos de mesa modernos y el nacimiento de editores, autores y canales de venta, iguales a otros mercados occidentales.

Nota:

Los juegos están representados en *itálica* con su denominación comercial en España, no se ha citado la autoría de cada uno y en algunos la fecha de realización, por un problema de extensión del artículo. Sirva de todos modos para reivindicar que los juegos tienen autores, como cualquier otro producto cultural. Se recomienda para ampliar la información de cada uno el uso de la base de datos *Boardgame Geek*. www.boardgamegeek.com

BIBLIOGRAFÍA

Aarseth. E. “Computer game studies, year one”. In *Game studies* vol 1, no. 1, 2001 <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.

Aarseth. E. ‘Just Games’. In *Game studies* vol. 17, no. July, 2017 <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>.

Arnaudo, M. *Storytelling in the Modern Board Game*. McFarland, 2018.

Brown. K. *The British Toy Business: A History since 1700*. Rio Grande, Ohio: Hambledon Press, 1996.

Boutin, M. “Les jeux de pions à la Belle Époque”. In *Board Game Studies* vol. 7, 2004. http://bgsj.ludus-opuscula.org/PDF_Files/BGSJ_Issue_7_web.pdf

Burton. A. “Design History and the History of Toys: Defining a Discipline for the Bethnal Green Museum of Childhood”. In *Journal of Design History*, vol. 10, no. 1, 1997: 1-21. Oxford University Press. <http://www.jstor.org/stable/1315945> .

46 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Catalán, A. “Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial”. Trabajo de licenciatura, ISEC, Lisboa, 2016.

Catalán, A. “The board game designer: An approach”. In *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies* vol. 10, no. 2, 2018: 270-278, International Journals, UK .

Catalán, A. “Cultura y juegos de mesa analógicos”. Trabajo Fin de Máster, UOC, Barcelona, 2020. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/121635>

Carlisle, R. *Encyclopedia of Play in Today's Society*. SAGE Publications Ltd. Londres, 2009.

Capellà Simó, P. “La història de la joguina: estat de la qüestió d'una reconstrucció disciplinària”. In *Educació i Història: Revista d'Història de l'Educació*, no. 24, 2014: 219-242.

Capellà Simó, P. *La ciutat de les joguines, Barcelona 1840-1918*. Editorial Gregal. Barcelona, 2014.

Comas i Coma, O. *El mundo en juegos*. 1º edición. Barcelona. RBA libros, 2005.

Corredor-Mateos, J. *El juguete en España*. Madrid: Espasa-Calpe, 1999.

Donovan, T. ‘The four board game eras: Making sense of board gaming’s past’, In *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, vol. 10, no. 2, 2018: 265-270. DOI: doi: 10.1386/cjcs.10.2.265_1.

Fernandez Poyatos, M. *Apuntes para una historia de la publicidad del juguete en alicante*. Universidad de Alicante, Canelobre, 2013.

Hamlin, David D. *WORK AND PLAY – The Production and*

Consumption of Toys in Germany, 1870-1914. Michigan: The university of Michigan press, 2007.

Hermida, J. *PBP Palouzié, Borrás, Poch – la Historia del Juguete 1891-1984*. Coleccionismo de Juguetes, Madrid, 2021.

López, J. *La edad de oro del juguete español*. El dragón dorado. Huelva, 2013.

Parlett, D. *The Oxford History of Board Games*, (Echo point Books & Media. Londres 1999), 2018.

Payà Rico. A. “Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea”. In *Espacios en Blanco – Serie Indagaciones*, no. 24, 2014: 115.

Payà Rico. A. *Una Breve Historia de la Industria Juguetera en España, 1967–2017*. 50 Aniversario AEFJ, 2017.

Pizarro, V. *¡Y tiro porque me toca!* Diabolo ediciones. Madrid, 2021.

Rogerson, M.J., Gibbs, M. “Finding time for tabletop: board game play and parenting”. In *Games Cult* vol. 13, no. 3, 2018: 280–300.

Scarpone, D. *Board Games*. Schiffer Publishing.Ltd, Atglen. Pa, 2002.

Seville, A. *Vintage Board Games*, White Star Publishing, Milan, 2019.

Watkins, M. J. *Games Makers 2 The empire. Roberts Bros.1890-1957*.Heritage Matters, Gloucester, 2020.

Whitehill, B. *Games: American Boxed Games and Their Makers 1822-1992*. Radnor, PA: Wallace-Homestead, 1992.

Whitehill, B. “American Games: A Historical Perspective”, In

48 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Board Games Studies vol. 2, 1999 <http://thebiggamehunter.com/wp-content/uploads/2009/12/American-Games-Perspective.pdf>

Whitehill, B. “Toward a Classification of Non-Electronic Table Games” In *Proceedings of Board Game Studies Colloquium XI* Lisbon, Portugal, 2008.

Woods, S. “Convivial Conflicts: The Form, Culture and Play of Modern European Strategy Games.” Tesis doctoral, 2010.

Woods, S. *Eurogames – The design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Mcfarland & Company. London, 2012.

3.

Pyro Studios

Un Ensayo Sobre el éxito y Posterior Caída del Estudio Detrás de Commandos

Jaume Esteve and Federico Peinado

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 49-72. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

Pyro Studios: An Essay on the Success and Later Demise of the Studio behind Commandos

RESUMEN

El lanzamiento de Commandos: Behind Enemy Lines (Pyro Studios 1998) en junio de 1998 ayudó a Pyro Studios a convertirse en uno de los estudios españoles más relevantes. En este artículo

tratamos de trazar una mirada histórica al estudio a través de su primer gran éxito gracias a entrevistas con varios de sus empleados así como utilizando referencias publicadas en su día en prensa generalista y especializada en videojuegos. En este artículo también echamos un vistazo a la producción de Pyro durante su carrera, desde los juegos de PC hasta los que desarrolló para dispositivos móviles. Las transformaciones en la industria del videojuego así como los cambios en la estrategia empresarial del estudio provocaron un declive de las ventas a partir de los primeros años del siglo XXI. El lanzamiento de juegos en nuevas plataformas durante el tramo final del estudio, como redes sociales o dispositivos móviles, provocó que parte de la plantilla abandonara el estudio. Esta situación, unida a un cambio en las prioridades de la junta directiva, motivó el cierre del estudio en 2017.

Palabras clave

historia, videojuegos, España, industria, negocios

ABSTRACT

The release of *Commandos: Behind Enemy Lines* (Pyro Studios 1998) in June, 1998 helped Pyro Studios become one of the most relevant Spanish studios. In this article we try to take a historic look at the studios first success by interviewing key personnel from the studio as well as using past references published in mainstream and video games media. In this article we also take a look at Pyro's production over the years, from its games for PC to the later ones on mobile devices, as well as those released for consoles or social networks. Systemic shifts in the video games industry as well as changes in Pyro's strategy caused a sales decline over the years. Besides, releasing games in new platforms during its final years (social networks, mobile devices) forced part

of its staff to abandon the studio. This situation, plus a change of priorities in the board of directors, led the studio to cease its activities in 2017.

Keywords

history, video games, Spain, industry, business

INTRODUCCIÓN

Cuando *Commandos: Behind Enemy Lines* se lanzó en los principales mercados del videojuego en junio de 1998, el ocio interactivo español había logrado escasos casos de renombre en el extranjero (ya fueran críticos o de ventas), a menudo reducidos a mercados concretos. En los años ochenta podríamos citar el Reino Unido como uno de esos pocos mercados a los que se asomó el videojuego español. En ese país tuvieron relevancia, por lo menos en términos de cobertura mediática, algunos títulos de la extinta Dinamic como *Army Moves* (Dinamic 1986) o *Game Over* (Dinamic 1987). En la década de los noventa, se podrían citar casos puntuales como *PC Calcio* (Dinamic Multimedia 1995) o *Premier Manager 97* (Dinamic Multimedia y Gremlin Interactive 1997), ambos de Dinamic Multimedia, lanzados en Italia y Reino Unido respectivamente, y que generaron los suficientes ingresos como para garantizar nuevas entregas en los años venideros. La ópera prima de Pyro Studios supuso un cambio en la manera de crear videojuegos en España, ya que su concepción estuvo influenciada tanto desde la vertiente de negocio, personificada en la figura del CEO del estudio, Ignacio Pérez Dolset, como desde la creativa, con especial énfasis en el papel que jugaron Gonzo Suárez, productor, en el terreno mecánico y Jorge Blanco, jefe de arte, en el artístico. Su presupuesto alcanzó el millón de dólares, lo que permitió reunir a un equipo de 18 personas durante un año y medio para crear un producto con vocación internacional que fue número uno de ventas en algunos de los principales mercados

Europeos (Reino Unido, Francia, Alemania). Esta situación se dio, en parte, gracias a la participación de Eidos como *publisher* responsable de financiar parte del desarrollo y de distribuirlo a escala global. Desde entonces, han sido numerosos los estudios y los juegos lanzados en nuestro país en circunstancias similares, siendo *Metroid: Dread* (MercurySteam 2021) uno de los últimos ejemplos que se ha alzado con premios (el VGA a mejor juego de acción / aventura en 2021) y una nota media en Metacritic de 88, aunque es importante mencionar que el caso de Pyro se dio con una propiedad intelectual propia, a diferencia del citado *Metroid*. Para encontrar casos de éxito con IPs nuevas, deberíamos echar un vistazo a la escena independiente de nuestro país, con los recientes casos de *Moonlighter* (Digital Sun Games 2018), *Gris* (Nomada Studio 2018) o *Blasphemous* (The Game Kitchen 2019), todos ellos por encima del millón de unidades vendidas y con puntuaciones medias en Metacritic por encima del 75.

El éxito crítico y de ventas del primer *Commandos* permitió que Pyro Studios desarrollara nuevas entregas de lo que se iba a convertir en una franquicia gracias al apoyo de Eidos. Tras el primer lanzamiento se sumó *Commandos: Beyond the Call of Duty* (Pyro Studios 1999), una expansión independiente del primer juego que añadía ocho fases adicionales. *Commandos 2: Men of Courage* (Pyro Studios 2001), fue una secuela más ambiciosa en términos de jugabilidad, plantilla y presupuesto (cerca de cuarenta personas durante más de dos años con un coste de seis millones de euros) bien recibido por la crítica (cuenta con un 87 en Metacritic) aunque sus ventas fueron similares a las del *Commandos* original. A partir de ese momento, ni *Commandos* ni Pyro fueron capaces de emular éxitos semejantes a los de sus primeros juegos a pesar de publicar títulos para diferentes plataformas. Todavía hubo un tercer título en PC, *Commandos 3: Destination Berlin* (Pyro Studios 2003), cuyas ventas, alrededor del medio millón de unidades según Ignacio Pérez Dolset, ni las críticas (72 en Metacritic), estuvieron a la altura de sus predecesores.

Pyro Studios lanzó un último juego de la saga en PC y consolas.

Commandos: Strike Force (Pyro Studios 2006) fue un shooter en primera persona que abandonó la estrategia en tiempo real de los juegos anteriores pero cuya recepción crítica, si atendemos a agregadores como Metacritic, estuvo por debajo del resto de la franquicia con una nota media de 62. Pyro Studios desarrolló otro juego para consolas, *Planet 51* (Pyro Studios 2009), que contó con un recibimiento todavía peor por la prensa (las notas medias, en función de la plataforma, varían ente el 51 y el 53). Unos años más tarde, el estudio decidió cambiar de estrategia y enfocarse en crear juegos para redes sociales y para plataformas móviles antes de desaparecer sin anunciarlo de manera pública. En esta comunicación repasamos la trayectoria de una compañía en el desarrolló juegos de estrategia en tiempo real para PC y que con los años decidió reorientar su actividad hacia juegos para redes sociales, primero, y para móviles, después, antes de cesar finalmente su actividad.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

El caso de Pyro Studios es significativo dentro de la industria española debido al impacto en ventas a nivel global con los dos primeros títulos de la saga *Commandos*. El hecho de en España existiera por primera vez un estudio capaz de colocar un juego en las primeras posiciones de las listas de ventas de algunos de los mercados más importantes del videojuego (Europa occidental, Norte América) supuso un cambio e incluso propició una transformación en la industria española del videojuego: después de años de producción local pensada para consumo interno se comenzaron a plantear proyectos pensados para una audiencia global. Por todo ello, con esta investigación pretendemos arrojar una mirada histórica a uno de los principales estudios de desarrollo en nuestro país desde finales de los años noventa hasta bien entrada la segunda década del siglo XXI.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

La literatura sobre videojuegos y estudios españoles, aunque escasa, ha visto aumentada su producción en los últimos años. A pesar de que contamos con cada vez mayor producción, es importante reseñar que esta está formada por literatura escrita por entusiastas, sin contar con revisión por pares o una metodología clara y rigurosa. Algunos ejemplos son el reciente *La Historia de Dinamic* (Martínez del Vas 2021), *AD: Una aventura contada desde dentro* (Muñoz 2019), *Continue? Play: Historia de las máquinas recreativas españolas* (Fernández y Relinque, 2017) o *Promanager. PC Fútbol: Droga en el quiosco* (Esteve, 2016), la mayoría de ellos centrados en los primeros años de la industria española.

En su artículo *The European videogame: An introduction to its history and creative traits* (Pérez Latorre 2013), Óliver Pérez Latorre expone la importancia de visibilizar la historia del videojuego europeo, en contraposición con la sobreexposición de las industrias norteamericana y japonesa en la literatura entusiasta y académica:

“El videojuego europeo nunca ha contado con su propia historia, una que permita reconocer su pasado, aprender más rápido de sus errores, encontrar nuevas motivaciones y construir una mitología propia con héroes a los que podrán admirar los más jóvenes y contra los que podrán medirse los más osados. Una historia que permita construir un futuro, sino con más garantías, por lo menos con una hoja de ruta más clara, determinada y enérgica”. (Pérez Latorre 2013).

Según Pérez Latorre, el videojuego europeo (y por extensión el español) sufre de un déficit de conocimiento, como lo demuestra la comparación con la numerosa bibliografía existente tanto sobre la industria de Estados Unidos como la de Japón. *The Ultimate History of Video Games* (Kent 2001), *The Ultimate History of Video Games, Volume 2* (Kent 2021), *Replay: The History of Video Games* (Donovan 2010) o *Convergence and Globalization in the Japanese Video Games Industry* (Consalvo 2009) desde un prisma

más transversal o estudios específicos como *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture* (Kushner 2003) o *Beyond Donkey Kong: A History of Nintendo Arcade Games* (Horowitz 2020) son ejemplos de la hegemonía de esta visión sobre el relato de la historia del videojuego. La investigación en España acerca de juegos o estudios se ha circunscrito en gran medida a la década de los ochenta o de los noventa (Meda 2018), aunque existen algunas excepciones recientes como el artículo académico que repasa la trayectoria de FX Interactive (Esteve y Peinado 2017).

METODOLOGÍA

Para el presente artículo se han realizado trece entrevistas presenciales de carácter informal con antiguos empleados de Pyro Studios a todas las instancias, tanto a nivel directivo como de jefes de departamento y trabajadores en las diferentes áreas del estudio (arte, diseño y programación) y fuentes de Eidos Interactive, *publisher* del estudio entre 1998 y 2006.

Las entrevistas se realizaron siguiendo un guión que repasaba la trayectoria personal de cada uno de los entrevistados en Pyro (e incluso su trayectoria previa, para obtener información de contexto que ayudara a comprender mejor cada una de las casuísticas) de manera cronológica. Dichas entrevistas, grabadas en audio, fueron después transcritas y analizadas para poder identificar los bloques temáticos más relevantes y extraer así las citas pertinentes: el desarrollo de los diferentes *Commandos*, el desarrollo de otros títulos dentro de Pyro, la cultura empresarial y la evolución de la empresa, así como sus diferentes cambios de orientación empresarial a lo largo de los años.

A continuación se puede encontrar una lista de los entrevistados:

- Ignacio Pérez Dolset, CEO de Pyro Studios y diseñador de *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 3: Destination Berlin*.

- Gonzalo Suárez, productor y diseñador de *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*.
- Jorge Blanco, jefe de arte de *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*.
- Javier Arévalo, programador en Pyro Studios. Productor de *Praetorians*.
- Francisco Javier Soler, artista en Pyro Studios.
- Jon Beltrán de Heredia, programador en *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*.
- Unai Landa, programador en *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*.
- César Astudillo, productor en Pyro Studios.
- Ismael Raya, programador en Pyro Studios.
- Víctor Cerezo, diseñador en Pyro Studios.
- José Manuel García Franco, productor de *Commandos: Strike Force*.
- César Valencia, productor de *Commandos 3: Destination Berlin* e *Imperial Glory*.
- Ian Livingstone, CEO y presidente de Eidos entre 1993 y 2013.

Tras la ronda inicial de entrevistas, se mantuvo un segundo encuentro con algunos de los personajes más destacados (Ignacio Pérez Dolset y Gonzo Suárez) por su relevancia en el día a día del estudio y el resultado final de los juegos más significativos (*Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*) para confrontarlos acerca de posibles contradicciones en el relato en función de sus testimonios originales.

A pesar del número de entrevistas, en el texto solo aparecen citas de cinco testimonios: Ignacio Pérez Dolset, Gonzalo Suárez, Javier Arévalo, Unai Landa, César Valencia e Ian Livingstone. Esta

selección se ha hecho de acuerdo a la jerarquía de dichas personas en el estudio o a la información sobre la cultura empresarial del estudio que han podido proporcionar. A continuación, expongo los aspectos clave que se han tratado y qué testimonios han sido de mayor utilidad (ver Tabla 1).

Creación de <i>Commandos: Behind Enemy Lines</i>	Ignacio Pérez Dolset, Gonzalo Suárez, Jorge Blanco, Javier Arévalo, Jon Beltrán de Heredia, Unai Landa, César Astudillo, Ian Livingstone.
Creación de <i>Commandos 2: Men of Courage</i>	Ignacio Pérez Dolset, Gonzalo Suárez, Jorge Blanco, Javier Arévalo, Francisco Javier Soler, Jon Beltrán de Heredia, Unai Landa, Ismael Raya, José Manuel García Franco, Ian Livingstone.
Otros títulos de la saga <i>Commandos</i>	Ignacio Pérez Dolset, Francisco Javier Soler, Ismael Raya, Víctor Cerezo, José Manuel García Franco, César Valencia
Creación, evolución y desaparición y cultura empresarial de Pyro Studios	Ignacio Pérez Dolset, Gonzalo Suárez, Javier Arévalo, Francisco Javier Soler, Unai Landa, José Manuel García Franco

Tabla 1: Juegos y Desarrolladores Asociados

Además del trabajo de campo, se ha contrastado la información obtenida a través de estas fuentes con la que se publicó en su momento en medios de comunicación (tanto generalistas como especializados en videojuegos) tanto nacionales como extranjeros. Gracias a la información todavía disponible en algunos medios de comunicación nacionales (Cinco Días 2001; 2003; 2006) y extranjeros (Game Developer 2002) hemos podido cotejar las versiones ofrecidas por Pyro Studios respecto a las cifras de ventas. Esta ha sido una fuente de información valiosa habida cuenta de las dificultades que se dan en España en la investigación sobre videojuegos tal y como se manifiesta en Desafíos en el

diseño de una metodología para el estudio de la Historia de la Producción de Videojuegos en España (Esteve y Peinado 2019).

DESARROLLO

En 1996, los hermanos Pérez Dolset, dueños de la distribuidora Proein, crearon un estudio de desarrollo de videojuegos bajo el nombre de Pyro Studios. El estudio comenzó a trabajar en tres prototipos con una serie de elementos comunes como el género (estrategia en tiempo real) o la plataforma (PC). Esos proyectos suponían uno de los primeros intentos de llevar a cabo en nuestro país un desarrollo más ambicioso de lo habitual —por presupuesto, el primero sería *3 Skulls of the Toltecs* (Revistronic 1996), una aventura 2D ambientada en el Oeste estadounidense publicada por Time Warner y cuyo coste ascendió a un millón de dólares—. La elección del género y la plataforma habían sido deliberados por parte de la dirección del estudio, según explica Ignacio Pérez Dolset:

“Estábamos en un país sin tradición, con un equipo inexperto, no teníamos ni los medios ni el conocimiento de otra gente y llegamos a la conclusión de que teníamos que hacer un juego donde el peso fundamental fuera la originalidad y el diseño. La estrategia era un sitio maravilloso porque tenía un mercado inmenso desde el punto de vista de ventas. Algunos de los juegos más vendidos del mundo eran juegos de estrategia. Y teniendo un mercado muy grande, te permitía ser original. Había un consumidor que buscaba cosas nuevas” (Ignacio Pérez Dolset, entrevista personal, 2017).

Primeros años y éxitos asociados a *Commandos*

Uno de esos tres proyectos era *Commandos: Behind Enemy Lines*, título al que se dio luz verde después de que Eidos accediera a financiar parte de su desarrollo a cambio de los derechos de distribución. Una vez elegido el género y la plataforma, Pyro decidió ambientar *Commandos* en la Segunda Guerra Mundial, tomando inspiración de películas bélicas clásicas como *Los Cañones de Navarone* (Lee Thompson 1961) o *Doce del Patíbulo*

(Aldritch 1967). Desde un punto de vista jugable, el estudio abandonó algunas mecánicas clásicas del género, como la recolección y gestión de recursos o el manejo de grandes números de tropas, para centrar la jugabilidad en seis personajes, cada uno de ellos con unas habilidades específicas, que debían trabajar en equipo para superar veinte misiones. “[Decidí] centrarlo en personajes carismáticos con habilidades particulares y que pudieran combinarse” (Gonzo Suárez, entrevista personal, 2017). El productor del título explica otro de los pilares sobre los que se cimentaba la propuesta de *Commandos*: “Me apetecía pensar en un niño que quiere jugar en una maqueta de la Segunda Guerra Mundial. [...] Se puede hacer que juegue con la maqueta, creando un diorama preciosista en el que ya sea un niño o un hombre de 40 años, pueda jugar holgadamente a las películas”.

Commandos se convirtió en número uno de ventas en diferentes mercados europeos (como Reino Unido, Francia y Alemania) a las pocas semanas de ponerse a la venta en junio de 1998, lo que permitió que Eidos comprara parte del estudio. Sus novedosas mecánicas o su apartado visual —“Tenías ganas de jugarlo solo con verlo. Estaba muy adelantado a su época” (Ian Livingstone, entrevista personal, 2018)— se citaron de manera recurrente en las críticas para halagar el juego. Entre el equipo de Pyro también se destaca el conocimiento técnico de un equipo de 18 personas que, en algunos casos, contaba con más de una década de experiencia en el desarrollo de videojuegos para ordenador, como eran los casos de Gonzalo Suárez, productor, o Javier Arévalo, programador.

El éxito del primer *Commandos*, que se tradujo en unas ventas de unas 700.000 unidades, según Pérez Dolsdet, y unos ingresos de 84 millones de euros, 12 de los cuales correspondieron a Pyro Studios, motivó la creación de una franquicia y el desarrollo de varias secuelas. A una expansión del primer título, *Commandos: Beyond the Call of Duty*, (Pyro Studios 1999) hay que sumar dos secuelas y un shooter en primera persona, aparecidas entre 2001 y 2006.

El único título que por crítica y ventas obtuvo un reconocimiento similar fue *Commandos 2: Men of Courage*. Lanzado en 2001, con gran parte del equipo original, contó con un presupuesto seis veces mayor que el de su predecesor: seis millones de dólares. La prensa reportó que en los primeros seis meses el juego facturó unos 63 millones de euros (Cinco Días 2003) aunque sus ventas finales fueron similares a las del primer juego de la saga, cifra por debajo de las expectativas de Eidos. Así lo ilustra una cita de Ian Livingstone, CEO del publisher, traducida del original por los autores:

“Las ventas de este juego, y de las nuevas versiones de *Who Wants To Be A Millionaire? 2nd Edition* (Hothouse Creations 2000), no han llegado a las expectativas previstas de antemano a pesar de que para *Commandos 2: Men of Courage* se distribuyeron más de 500.000 unidades durante el lanzamiento y se entró en las listas de más vendidos en nuestros cinco principales mercados” (Game Developer 2002).

Commandos 3: Destination Berlin, lanzado en 2003, fue el último juego de la franquicia adscrito a la estrategia en tiempo real, cuyas ventas estuvieron incluso por debajo de las del *Commandos* original: unas 500.000 unidades, según Pérez Dolset. Las críticas fueron las menos entusiastas de toda la saga. “El concepto [de juego] no cambiaba. [El estudio] no esperaba vender más porque veía que el mercado está cambiando” (César Valencia, entrevista personal, 2018). El tercer juego de la saga perdió, por primera vez, a una parte importante del equipo original como Gonzalo Suárez, productor, o Jorge Blanco, jefe de arte.

Durante los siete años transcurridos entre *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 3: Destination Berlin*, Pyro Studios puso en marcha varios desarrollos en paralelo de los que solo uno, *Praetorians*, salió a la venta en 2003. Un juego que compartía elementos con *Commandos* como el género (estrategia en tiempo real) y la plataforma (PC). En este caso, *Praetorians* estaba ambientado en la antigüedad y basado en las campañas de Julio César y enfrentaba a tres facciones: la egipcia, la romana y la

bárbara. *Heart of Stone*, una aventura en 3D ambientada en los inicios del Renacimiento, fue uno de los proyectos que estuvo varios años en desarrollo hasta que el estudio decidió cancelarlo para centrarse en otros juegos, una práctica que en su siguiente etapa también repitió en varias ocasiones. *Imperial Glory*, otro título de estrategia, aunque este mezclaba estrategia en tiempo real y por turnos, se lanzó en 2005 y estaba ambientado entre finales del siglo XVIII y principios del XIX. *Imperial Glory* permitía al jugador controlar a algunos de los grandes imperios europeos del momento (Gran Bretaña, Francia, Rusia, Austria y Prusia) y fue el último juego de Pyro que se vendió en exclusiva para PC.

Diversificación hacia las Consolas

A partir de 2006, cambió por primera vez su estrategia productiva para diversificar los géneros de sus juegos y las plataformas de lanzamiento. Con *Commandos: Strike Force*, Pyro pasó de la estrategia en tiempo real al shooter en primera persona y añadió las consolas (PlayStation 2 y Xbox) a las plataformas en las que lanzaba sus juegos. El estudio no alcanzó con *Commandos: Strike Force* las cotas de popularidad entre los jugadores que había logrado con los títulos anteriores de la saga. Uno de los motivos esgrimidos por el equipo radica en que, a diferencia de algunos de los primeros títulos de las grandes franquicias del género —*Call of Duty* (Infinity Ward 2003) o *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Gearbox Software 2005)—, *Commandos: Strike Force* apostaba por mezclar parte de la jugabilidad de la franquicia original, el control de personajes con habilidades únicas, en un entorno de disparos en primera persona. Pero el resultado del juego no fue satisfactorio (tampoco lo fue en crítica, ni ventas) si atenemos a las palabras del equipo: “Si hubiera sido una IP propia y no hubiera estado apoyado en la licencia de *Commandos*, probablemente le hubiera pasado lo mismo que al resto de proyectos cancelados de Pyro. No creo que hubiéramos podido venderlo” (Javier Arévalo, entrevista personal, 2020).

El lanzamiento de *Commandos: Strike Force* marcó el final de

la colaboración entre Pyro Studios y Eidos, que financió los desarrollos del estudio durante nueve años. Durante la segunda mitad de la primera década del siglo XXI, Pyro centró su actividad en el desarrollo en consolas con varios proyectos cancelados como *Cops* (una aventura narrativa en 3D sobre el día a día de un policía estadounidense para Xbox 360 y PlayStation 3), *InZero* (un juego post apocalíptico para PlayStation 3 y Xbox 360) o *Gifted* (una aventura protagonizada por un mago para Wii) y uno que sí vio la luz. *Planet 51* (Pyro Studios 2009) fue la adaptación de la película homónima de Ilion, estudio de animación fundado por los hermanos Dolset en 2002, y que sirvió de herramienta para complementar el estreno de la película.

Redes Sociales, Dispositivos Móviles y Cierre del Estudio

El estreno de *Planet 51* y la cancelación de *Cops* marcaron el segundo punto de inflexión de Pyro Studios, que a partir de entonces centró su actividad en nuevas plataformas, como las redes sociales o los dispositivos móviles. Los primeros proyectos del estudio se desarrollaron para Facebook y otras plataformas similares como Tuenti, en España, o vKontakte, en Rusia, aunque los resultados fueron discretos.

El estudio apostó por las redes sociales en un intento de replicar la filosofía que le había conducido al éxito en sus primeros juegos: un mercado con poca competencia, sin necesidad de grandes inversiones y donde tuviera peso la originalidad. Pero pronto se encontró con una gran diferencia respecto a la coyuntura de 1996: el equipo de desarrollo no contaba con experiencia en el desarrollo de juegos ni en el conocimiento necesario para lanzar juegos en una nueva plataforma.

“Pyro no sabía cómo operar esos juegos. Todo el expertise comercial estaba en hacer un juego, negociar con un *publisher* y que este lo vendiera. Pero de ahí a pasar a operar como servicio, con todo el apoyo de análisis de datos y de métricas que requiere, de inspeccionar el comportamiento de los usuarios, presentar diferentes opciones a los usuarios en función de si gastan mucho, poco... Pyro

no sabía absolutamente nada de analítica ni del comportamiento del usuario que había detrás de los grandes éxitos de *Zynga*. Ni había pasta ni había expertise ni había una visión clara y mínimamente real de la importancia que tenía” (Javier Arévalo, entrevista personal, 2020).

El estudio lanzó sus juegos en redes sociales —*Sports City* (Pyro Studios, 2010), *Adventure Park* (Pyro Studios 2012)— bajo el sello IZ. El escaso éxito de estos títulos lo explican cifras como los miles de usuarios que los juegos operados por el estudio reunieron en VKontakte (Arévalo 2020). *Sports City* (Pyro Studios 2010), un gestor urbano en el que el jugador controlaba varias instalaciones deportivas, fue el principal ejemplo de este cambio de estrategia.

El cambio de plataformas supuso una lenta fuga de trabajadores de Pyro Studios, que hasta la fecha había acumulado talento centrado en el desarrollo para consolas para, en pocos años, cambiar por completo de tecnología y de plataformas: “Hacíamos juegos en flash por gente que estaba acostumbrada a programar para PlayStation 3 (Javier Arévalo, entrevista personal, 2020)”. Algunos programadores, como Unai Landa, señalan que la raíz de los problemas en el estudio se remonta a una cuestión de cultura empresarial surgida en los años inmediatamente posteriores a los éxitos de *Commandos*: “El equipo del primer *Commandos* y parte del de *Commandos 2* era gente que fue a [Pyro a] hacer algo grande. Luego llegó gente que quería ir a un sitio grande”. (Unai Landa, entrevista personal, 2018)

Pyro abandonó la marca IZ y adoptó el nombre Pyro Mobile para lanzar juegos para iOS y Android a partir de 2012. En los siguientes cinco años, el estudio lanzó otros cuatro juegos para dispositivos móviles y en 2017 vio la luz un título para PC en realidad virtual *Una aventura en la Luna* (Pyro Mobile 2017), último lanzamiento del estudio.

Durante sus últimos años, el estudio también trabajó en una nueva entrega de la saga *Commandos* para dispositivos móviles, que llegó a contar con un prototipo jugable. Ese proyecto, que arrancó

con una subvención del Ministerio de Industria aprobada en 2016. Debido a la ausencia de Pyro, y en un contexto en el que el estudio carecía de los medios para financiar todo el desarrollo, el equipo liderado por Javier Arévalo se centró en la creación de un vertical slice que mostrar a inversores. Las mecánicas principales, el tamaño de las misiones o el tiempo de juego estaban decididas de antemano (Javier Arévalo, entrevista personal, 2020) pero lo que no se había establecido era el modelo de monetización, una decisión que Pyro consideró que debía tomar el *publisher* que quisiera hacerse con los derechos. Tras varias negociaciones con diferentes empresas, ninguna se mostró interesada en hacerse con el título.

El cierre de Pyro Studios vino motivado por un deseo de perseguir nuevas aventuras en sectores más estables que el videojuego (Ignacio Pérez Dolset, entrevista personal, 2017). Así se explica la creación del estudio de animación Ilion a principios de siglo, que fue adquirido por la productora estadounidense Skydance en 2020, y de u-Tad, una universidad centrada en la enseñanza de videojuegos y animación 3D, abierta en 2011.

Sería interesante cerrar este repaso a la trayectoria del estudio con la noticia de la imputación de los hermanos Dolset en la Operación Hanta, pocos meses antes del cierre del estudio, en julio de 2017. La justicia estimó que tanto el grupo ZED Worldwide (también propiedad de los hermanos Dolset), como los estudios de videojuegos, el de animación y la universidad se habían utilizado para desviar hasta 67 millones de euros de ayudas públicas. Un año más tarde, el banco holandés ING aceptó pagar una multa de 775 millones de euros (El Confidencial, 2018) después de que se descubriera que la entidad bancaria había fallado en prevenir que se blanquearan grandes fortunas a través de ZED, exonerando así a los hermanos de las acusaciones a las que se habían enfrentado un año atrás.

DISCUSIÓN

Tras las entrevistas y el estudio del contexto histórico en el que surgió la saga *Commandos*, hemos establecido que las causas de su éxito se deben a una concatenación de factores. La elección del género y la plataforma (estrategia en tiempo real y PC) fueron especialmente importantes: el género no contaba con grandes competidores y permitía elaborar juegos de una cuidada factura técnica y artística sin los desembolsos que se requerían en otros géneros. Conseguir la ayuda de un *publisher* como Eidos ayudó que el juego fuera número uno de ventas en mercados como el Reino Unido, Alemania o Francia. No hay que olvidar que su secuela, a pesar de multiplicar por seis su coste a pesar de tener unas ventas similares, sigue siendo el juego de la saga mejor puntuado en Metacritic (con una nota media de 87).

Pyro Studios fue incapaz de mantener ese éxito a lo largo del tiempo aunque, durante los primeros años del siglo XXI, contó con el apoyo de Eidos, que financió todos los proyectos del estudio. Además de la saga *Commandos*, Pyro lanzó otros dos juegos de estrategia en tiempo real para PC, periodo en el que fue incapaz de dar continuidad a otros proyectos que nunca vieron la luz, como *Heart of Stone* que se canceló después de tres iteraciones. No es excepcional que un estudio cancele proyectos a lo largo de su trayectoria, pero la dificultad con la que Pyro lanzó proyectos en paralelo a *Commandos* (dos juegos, en 2003 y 2005) explica por qué al estudio le resultó imposible consolidar el éxito cosechado durante sus primeros años.

El lanzamiento de *Commandos 3: Destination Berlin* fue el punto de inflexión que obligó al estudio a reconsiderar su estrategia productiva. De centrarse en un género (estrategia) y una plataforma (PC) se optó por explorar otros géneros (*shooters* en primera persona, aventuras 3D en mundo abierto) y ampliar el abanico de plataformas con las consolas de la séptima generación (PlayStation 3, Xbox 360, Wii). En ese contexto se encontró con sus primeros tropiezos, como *Commandos: Strike Force* (Pyro

Studios 2006), así como con proyectos no publicados que lastraron el potencial del estudio (*Cops, inZero, Gifted*). El caso de *Cops* es significativo según un número importante de antiguos empleados del estudio: el proyecto tuvo cuatro iteraciones distintas y supuso un fuerte desembolso económico por el que el estudio no vio retorno alguno. Una situación que se agravó con la pérdida del apoyo financiero de Eidos, una vez que ambas partes decidieron romper su vinculación en 2006, así como la incapacidad de dar con un género y una plataforma que les permitiera replicar el éxito de *Commandos* les llevó a probar suerte en otros mercados.

Pyro no contaba con el apoyo de un publisher y su situación económica era delicada. Sus responsables estaban centrados en otros proyectos (un estudio de animación 3D, Ilion, o una universidad, u-Tad) y una parte significativa de la plantilla que había creado los primeros *Commandos* había abandonado la empresa. Tal y como explicaba Unai Landa, en el Pyro post-*Commandos* carecía del impulso creador que impregnó al estudio durante sus primeros años de existencia, un argumento más que ayudaría a explicar la ausencia de lanzamientos que ayudaran a mantener a flote al estudio a largo plazo.

El giro hacia la producción para redes sociales y dispositivos móviles ahondó todavía más en la decadencia del estudio. Pyro no contaba con una plantilla experta en esas plataformas, sus dueños ya estaban volcados en otros proyectos y la plantilla poco a poco se recolocó en estudios que se ajustaban mejor a su formación y experiencia. Una suma de motivos que empujó al estudio hacia su desaparición en 2017.

CONCLUSIONES

En *Paradigm Shifts In The Video Game Industry* (Zackariasson, Wilson 2010), los autores apuntan a los motivos que han empujado los cambios de paradigma en la industria —“orientados a la tecnología y diseñados para las generaciones más jóvenes”— desde su nacimiento. Entre los motivos que determinan esos

cambios se encuentran “la creatividad de los grupos, la creciente demanda de los jugadores por experiencias más emocionantes, el acceso a financiación y la mejora de las tecnologías presentes”.

Se podría establecer que esos cuatro puntos jugaron un papel importante en los últimos años de vida de Pyro Studios, centrados en los desarrollos para móviles: un equipo diezmado por la fuga de talento sufrida durante los últimos años; la ausencia de fórmulas jugables que conectaran con las grandes audiencias como hicieron a finales de los años noventa y principio de los 2000; la falta de un publisher que financiara desarrollos más ambiciosos; y el desconocimiento de una tecnología (iOS y Android) para la que no tenían experiencia.

Todo el trabajo que apuntaló el éxito de los primeros años del estudio (conocer el género y la plataforma en que se trabajaba) desapareció en esta etapa final. Un equipo formado por desarrolladores acostumbrados a trabajar para consolas apenas tenía experiencia y conocimientos para afrontar la creación de títulos para plataformas recién nacidas y en las que eran necesarios unos perfiles (analítica de datos, adquisición de usuarios, gestión de protocolos para juego en red u otros) que hasta la fecha no habían sido necesarios.

Enfrentado a un contexto en el que ya no tenía fuerza para desarrollar para PC y consolas y donde tampoco contaba con la experiencia necesaria para destacar en el mercado de los móviles, los responsables de Pyro Studios decidieron cesar su actividad para centrarse en otros proyectos como el estudio de animación Ilion o el centro universitario u-Tad.

BIBLIOGRAFÍA

Pyro Studios. *Commandos: Behind enemy lines* [PC] [videojuego]. Eidos, 1998.

68 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Dinamic. *Army Moves* [Spectrum, Amstrad, Commodore 64, MSX, PC] Dinamic, 1986.

Dinamic. *Game Over* [Spectrum, Amstrad, Commodore 64, MSX, PC] Dinamic, 1987.

Dinamic Multimedia. *PC Calcio* [PC]. Dinamic Multimedia, 1995.

Dinamic Multimedia. *Premier Manager 97* [PC]. Gremlin Interactive, 1997.

MercurySteam. *Metroid: Dread* [Nintendo Switch]. Nintendo, 2021.

Digital Sun Games. *Moonlighter* [PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One]. 11 Bit Studios, 2018.

Nomada Studio. *Gris* [PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, iOS, Android]. Devolver Digital, 2018.

The Game Kitchen. *Blasphemous* [PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One]. Team17, 2019.

Pyro Studios. *Commandos 2: Men of Courage* [PC, PlayStation 2, Xbox]. Eidos, 2001.

Pyro Studios. *Commandos 3: Destination Berlin* [PC]. Eidos, 2003.

Pyro Studios. *Commandos: Strike Force* [PC, PlayStation 2, Xbox]. Eidos, 2006.

Martínez del Vas, J. *La historia del Dinamic*. Barcelona: Games Press, 2021.

Muñoz, J. J. *AD: Una aventura contada desde dentro*. Sevilla: Héroes de Papel, 2019.

Fernández, J. M., Relinque, J. *Continue? Play: Historia de las máquinas recreativas españolas*. Sevilla: Héroes de Papel, 2017.

Esteve, J. *Promanager. PC Fútbol: Droga en el quiosco*. Barcelona: Ocho Quilates, 2016.

Pérez Latorre, Ó. “The European videogame: An introduction to its history and creative traits”. In *European Journal of Communication* vol. 28, no. 2, 2013: 136-151. DOI: <https://doi.org/10.1177/0267323113477365>

Kent, S. *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Penguin Random House, 2001.

Kent, S. *The Ultimate History of Video Games, Volume 2: Nintendo, Sony, Microsoft, and the Billion-Dollar Battle to Shape Modern Gaming*. New York: Penguin Random House, 2021.

Donovan, T. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.

Consalvo, M. “Globalization in the Japanese Video Games Industry”. In *Cinema Journal*. Vol. 48, no. 3, 2009: 135-141. <http://www.jstor.org/stable/20484485>

Kushner, J. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House, 2003.

Horowitz, K. *Beyond Donkey Kong: A History of Nintendo Arcade Games*. North Carolina: McFarland, 2020.

Meda, I. *Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (1983-1992)*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona, 2018. <https://www.tesisenred.net/handle/10803/463027#page=6>

70 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Esteve, J. y Peinado, F. “FX Interactive: Un estudio de los factores de crecimiento y posterior declive de la editora española de videojuegos”. In *IV Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego*. Barcelona, 2017.

Revistronic. *3 Skulls of the Toltecs* [PC]. Time Warner, 1996.

Metacritic. (20 de septiembre de 2001). *Commandos 2: Men of Courage*. Recuperado de <https://www.metacritic.com/game/pc/commandos-2-men-of-courage>

Metacritic. (4 de abril de 2006). *Commandos: Strike Force*. Recuperado de <https://www.metacritic.com/game/pc/commandos-strike-force>

Game Developer. (2002, 7 de enero). Eidos reports net loss, hoping for turnaround. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/pc/eidos-reports-net-loss-hoping-for-turnaround>

Uriol, E. (2001, 28 de septiembre). Pyro Studios lanza un videojuego con el que prevé lograr unas ventas de 25.000 millones. *Cinco Días*. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2001/09/28/empresas/1001684386_850215.html

Fernández, L. (2003, 8 de marzo). Pyro Studios se la juega. *Cinco Días*.

Jiménez, M. (2003, 24 de octubre). *Commandos 3*, punto y final a una saga legendaria. *Cinco Días*. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2003/10/24/sentidos/1066962440_850215.html

Díez, J. (2006, 15 de marzo). El nuevo *Commandos*, la apuesta récord de Pyro. *Cinco Días*. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2006/03/15/sentidos/1142393239_850215.html

Hothouse Creations. *Who Wants To Be A Millionaire? 2nd Edition* [PC, Mac, PlayStation, PlayStation 2]. Eidos, 2000.

Pyro Studios. *Praetorians* [PC]. Eidos, 2003.

Pyro Studios. *Imperial Glory* [PC]. Eidos, 2005.

Infinity Ward. *Call of Duty* [PC, Mac, N-Gage]. Activision, 2003.

Gearbox Software. *Brothers in Arms: Road to Hill 30* [PC, PlayStation 2, Xbox]. Ubisoft, 2005.

Pyro Studios. *Planet 51: The Video Game* [PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, Nintendo DS]. Pyro Studios, 2009.

Pyro Studios. *Sports City* [Facebook, Tuenti, vKontakte]. Pyro Studios, 2010.

Pyro Studios. *Adventure Park* [Facebook, Tuenti]. Pyro Studios, 2012.

Pyro Mobile. *The Moleys* [iOS, Android]. Pyro Mobile, 2012.

Pyro Mobile. *Trivolution* [iOS, PC]. Pyro Mobile, 2014.

Pyro Mobile. *Mobi y Fono* [iOS, Android]. Pyro Mobile, 2014.

Pyro Mobile. *Super Soccer Club* [iOS]. Pyro Mobile, 2015.

Pyro Mobile. *Una Aventura En La Luna* [VR]. Pyro Mobile, 2017.

Esteve, J. y Peinado, F.. (23 de diciembre de 2019). Desafíos en el diseño de una metodología para el estudio de la Historia de la Producción de Videojuegos en España. *Communication & Methods*. 1 (2), 181-195. <https://doi.org/10.35951/v1i2.35>

Marco, A. (2018, 11 de septiembre). ING pagará hasta 175 millones a los Dolset por forzar la quiebra rusa de Zed . El Confidencial. https://www.elconfidencial.com/empresas/2018-09-11/ing-paga-175millones-dolset-forzar-quiebra-zed_1614061/

72 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Zackariasson, P. y Wilson, T.. (Marzo de 2010). Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review. An International Business Journal Incorporating Journal of Global Competitiveness*. 20 (2), 139-151. <http://dx.doi.org/10.1108/10595421011029857>

4.

Game Studies

Miradas desde la Historia del Arte

Javier Castiñeiras López

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 73-100. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

Game Studies: Views from the History Of Art

RESUMEN

Este artículo propone una aproximación al estudio del videojuego desde la Historia del Arte, analizando las posibles metodologías que esta disciplina puede aportar en el campo de los Game Studies. El artículo se organizará a partir de una serie de puntos en los que se tratará la relación del videojuego con la Historia del Arte tradicional, el uso del formalismo y de la iconografía como

herramientas de análisis y finalmente se propondrá un caso de estudio particular, centrado en la arquitectura y el paisaje monumental digitales. El objetivo último es proponer posibles líneas de trabajo futuras y que las investigaciones sobre videojuegos tengan una mayor presencia dentro de la Historia del Arte.

Palabras clave

Historia del Arte, Arquitectura, Estética, Narrativa.

ABSTRACT

This paper proposes an approach to the study of the video game from the History of Art, analyzing the possible methodologies with which this discipline can contribute to the field of Game Studies. The paper will be organized around some points that will deal with the relationship between the video game and the history of traditional art, the use of formalism and iconography as analysis tools, and finally a particular case study will be proposed, focused on the monumental digital architecture and landscape. The aim is to propose possible future lines of research, and for video game studies to have a greater presence within the History of Art.

Keywords

History of Art, Architecture, Aesthetics, Narrative.

INTRODUCCIÓN

Resulta imposible saber si los *mechanikoi* Antemio de Tralles e Isidoro de Mileto fueron conscientes cuando finalizaron la cúpula de Santa Sofía de Constantinopla en 537 (rehecha por Isidoro el

joven en 563) de que habían concebido un modo de entender la arquitectura llamado a sobrevivir durante siglos. Su éxito fue tal, que los ecos de la iglesia matriz constantinopolitana llegaron hasta el lejano Moscú en tiempos de Iván el Terrible quien, entre 1555 y 1561, mandó erigir una catedral dedicada a San Basilio en la que la arquitectura cupulada bizantina se resignificaba, pero pervivía. Parece todavía menos probable que los citados arquitectos bizantinos y moscovitas pudiesen ni siquiera concebir que sus diseños edilicios sobrevivirían transformados en la cultura del ocio de finales del siglo XX. Sin embargo, probabilidades y azares al margen, el perfil de San Basilio y *Tetris* (Alekséi Pázhitnov 1984) son inseparables desde hace más de tres décadas, demostrando que el videojuego y la Historia tradicional del Arte (signifique esto lo que signifique) van de la mano desde sus inicios.

La célebre obra del ingeniero soviético Alekséi Pázhitnov es solo la punta del iceberg en lo tocante al diálogo entre la historia artística y el videojuego. Desde entonces, las interconexiones entre ambos mundos han crecido exponencialmente, volviéndose más constantes, más complejas y con un carácter mucho más multidireccional. A pesar de ello, y aun teniendo el videojuego todas las características de las llamadas industrias culturales, la presencia del medio en los programas docentes en los diferentes estudios superiores en Historia del Arte es testimonial. En el ámbito de la investigación la situación es similar, si bien en fechas recientes han visto la luz trabajos de diversa índole que poco a poco vienen a enmendar este injustificado retraso. La ausencia de los estudios histórico artísticos es si cabe más grave, habida cuenta que otras disciplinas humanísticas como la propia Historia han entendido el potencial discursivo de los medios ludonarrativos.

Centrándonos solo en el ámbito hispano el desequilibrio es manifiesto. Los estudios históricos aplicados a los videojuegos han tenido en la última década un importante desarrollo en torno a la figura de Juan Francisco Jiménez Alcázar, catedrático de Historia Medieval de la Universidad de Murcia e IP del “Grupo de Transferencia del Conocimiento. Historia y Videojuegos” y

del proyecto “Historia y Videojuegos. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital”. Tanto sus publicaciones (Jiménez Alcázar 2016), como las de algunos de los miembros más activos de su equipo (Venegas Ramos 2020) han venido a renovar el concepto de videojuego en el campo de las ciencias históricas. También otras instituciones académicas como la Universitat Pompeu Fabra, la Universidad Complutense de Madrid, la Universidad de León o la Universidad de Granada, entre otras, han realizado distintas actividades científicas bajo el hilo conductor del binomio historia y videojuegos (Mugueta Moreno 2018). La Historia del Arte no ha sido ajena a esta renovación metodológica, aunque esta se ha producido en contextos quizá menos estructurados, recayendo el protagonismo en tesis doctorales (García Martín 2019) y publicaciones científicas puntuales (Pérez Indaverea 2012; Castiñeiras López 2021). Mención aparte merecen las aproximaciones que se han realizado desde los estudios cinematográficos y narratológicos (Navarro Remesal 2019) o de literatura comparada y teoría literaria (Sánchez-Mesa Martínez 2007), con mayor trayectoria y de entre los cuales las citas realizadas son solo una mínima muestra significativa.

Ante la situación expuesta, el presente trabajo no pretende tanto analizar los motivos de la aparentemente reticencia de la Historia del Arte al estudio de los videojuegos, ni mucho menos estudiar las soluciones posibles, sino plantear algunas líneas de enfoque heredadas de la ciencia histórico-artística que sean aplicables a los estudios de videojuegos. En términos más nominales, y atendiendo a los diferentes contextos, se trata de proponer una Historia del Arte en la que el nombre de Shigeru Miyamoto comparta protagonismo con el del célebre escultor griego Fidias.

EL VIDEOJUEGO Y EL CANON DE LA HISTORIA DEL ARTE

El ejemplo con el que se abría este estudio es una clara y temprana muestra de la querencia que los desarrolladores de videojuegos

tienen por la plasmación de obras artísticas reconocibles en sus trabajos. Quizá en sus orígenes se tratase de un mecanismo decorativo o de una simple nota intelectual, pero paulatinamente la referenciación de obras artísticas canónicas ha sido un factor fundamental para la creación de mundos virtuales cada vez más verídicos y complejos. Los saltos cualitativos se producen a gran velocidad y si *Tetris*, como se ha visto, introducía en 1984 la catedral moscovita en su pantalla de inicio, ya en los años iniciales de la década de 1990 las arquitecturas históricas aparecen incluidas como parte del *gameplay* en juegos como *Super Pang* (Mitchell Corporation & Capcom 1990) y *Atomic Runner* (Data East y Dempa 1992). En el primero de ellos destaca la fidelidad con la que se reproducen monumentos como el Alcázar de Toledo o la Sagrada Familia en Barcelona (Figura 1) en los fondos fijos de las pantallas de juego. Sin embargo, frente al estatismo pictórico de estas imágenes, en la obra de 1992 la reproducción de las pirámides egipcias o precolombinas se beneficia del mayor dinamismo propiciado por el sistema jugable de desplazamiento lateral. No es esta una cuestión anecdótica o baladí, sino una prueba fehaciente de la importancia que tienen los avances técnicos y los recursos propios del medio en el diálogo del videojuego con la historia de la arquitectura. Esta relación simbiótica es una constante hasta nuestros días y determina decisivamente los modos de ver y de jugar.



Figura 1: Sagrada Familia en Super Pang (Mitchell Corporation & Capcom 1990).

Los juegos de simulación y estrategia de ambientación histórica tienen, por su naturaleza, una especial querencia por incluir hitos arquitectónicos del pasado en sus propuestas de recreación de los diferentes periodos. Uno de los referentes del género como es *Age of Empires: the age of kings* (Ensemble Studios 1999) realiza una apuesta clara en este sentido y reproduce una nómina considerable de construcciones históricas con una corrección formal considerable en el contexto técnico de finales del siglo XX. Es especialmente destacable cómo en este juego se incluyen edificios harto conocidos como la catedral de Chartres (1194-1220) o Santa Sofía de Constantinopla (532-537), junto a construcciones fundamentales para el canon de la historia de la arquitectura, como Santa María de Laach (1093-1156) o el mausoleo de Teodorico (ca. 520), pero mucho menos conocidas para el público en general. Desde *Age of Empires* hasta nuestros días son incontables los acercamientos que el videojuego ha tenido hacia la historia de la arquitectura, siendo la saga *Assassins Creed* (Ubisoft 2007-2020) el sumun en las relaciones entre estos dos mundos. De los templos de Egipto a las ciudades coloniales del Caribe, pasando por el París revolucionario o los reinos británicos altomedievales, la obra

de Ubisoft ha mostrado un celo arqueologista —no exento de problemas y anacronismos— en la plasmación de los edificios y de las artes figurativas que ambientan su visión del pasado. Su estudio pormenorizado es inabarcable para un trabajo de estas características y, además, son diversos los autores que lo han desarrollado, por lo que remitimos a algunas de sus publicaciones (Navarro Morales, 2018; Morales Vallejo 2020). Además de *Assassins Creed*, juegos como *Ryse: Son of Rome* (Crytek 2013) o *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions 2020) son buena muestra de la vigencia de las recreaciones monumentales en el sector (Figura 2).



Figura 2: Templos en *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions 2020).

Dentro de esta tendencia, el videojuego español *Blasphemous* (The Game Kitchen 2019) es enormemente significativo al venir del ámbito de lo independiente frente a los juegos triple A previamente mencionados. En la creación de su imaginario cobran un inmenso protagonismo las notas eruditas alusivas a la Historia del Arte. Estas no solo funcionan como marco visual, sino que incluso algunos de los enemigos son emulaciones directas de obras tan célebres como la *Piedad* de Miguel Ángel, referenciada en el jefe final denominado Ten Piedad. En el juego del estudio sevillano

está muy presente también el arte de Andalucía y pueden reconocerse claramente obras paradigmáticas como la mezquita de Córdoba (Figura 3) o el puente de Triana. Entre estas referencias cultas al patrimonio andaluz destaca de nuevo la creación de un enemigo, común en este caso, inspirado en la tumba de los Reyes Católicos en la catedral de Granada. Con ello, el canon de la Historia del Arte se encuentra tras la creación ambiental, pero también dentro del *gameplay*, lo que hace de este videojuego un ejemplo particularmente excepcional. Si lo visto hasta este punto hace de *Blasphemous* una obra de especial relevancia, lo que le concede el mayor interés para los estudios de videojuegos e Historia del Arte es la capacidad que sus creadores han tenido de transmitir una ambientación muy específica a partir de la historia artística. Toda la obra se configura a partir de una serie de aspectos visuales que se relacionan con la identidad cultural de Andalucía, especialmente, con el imaginario de la Semana Santa y del Barroco (García 2021; Venegas Ramos 2019), que se rastrea en el diseño de personajes, ambientes pictóricos, arquitecturas virtuales, etc. No se trata tanto de referencias específicas, como de cualidades y calidades estético-formales alusivas a determinados lugares y a determinadas cronologías. El peculiar universo estético del título de la compañía The Game Kitchen demuestra que las aportaciones que la Historia del Arte puede hacer al estudio del videojuego trascienden con mucho la identificación concreta de obras, siendo el análisis y periodización de las estéticas y lenguajes que le son propios un campo de acción obligatorio para la disciplina.



Figura 3: Mezquita de Córdoba en *Blasphemous* (The Game Kitchen 2019).

FORMALISMO Y VIDEOJUEGO

El valor artístico consustancial del videojuego es actualmente aceptado y son abundantes las exposiciones que sobre él se realizan (sirva como ejemplo reciente *Gameplay. Cultura del videojuego*, CCCB, Barcelona, 2019-2020) o los premios que sus creadores reciben (Miyamoto fue nombrado caballero en la prestigiosa *Ordre des Arts et des Lettres* de Francia en 2006). De hecho, desde un punto de vista de la historia social del arte, la presencia de nombres del *star system* cinematográfico en grandes producciones como *Cyberpunk 2077* con Keanu Reeves (CD Projekt Red 2020) o *Death Stranding* con Norman Reedus (Kojima Productions 2019) es un claro síntoma del cambio en la valoración artístico-social del medio. De manera análoga, los grandes directores han reivindicado para sí un valor de autoría personal, parangonable a lo acaecido con los cineastas de la *Nouvelle Vague* en la Francia de finales de los años 50 del siglo XX. Así, la huella autoral de creadores como Hideo Kojima, David Cage, Yoko Taro, Fumito Ueda, Neil Druckmann o Josef Fares es ampliamente reconocida y reconocible (Oliva 2020).

En tanto que manifestación de la cultura visual contemporánea, el videojuego desarrolla toda una serie de aspectos que, desde lo pictórico a lo cinematográfico, acaban por configurar un modo específico de expresión (Kirkpatrick 2011). Posiblemente sea el *Pixel Art*, al ser el empleado desde sus orígenes, el lenguaje visual más inherente y característico del medio (Hoy 2017). Esta suerte de puntillismo digital ha sobrevivido al paso de los años y en la actualidad se sigue empleando en numerosas obras con una voluntad *retro* y de pátina que le confieren, además, un cierto carácter autorreferencial. Asimismo, su importancia en la definición del arte contemporáneo sobrepasa los límites de las creaciones ludonarrativas y son numerosos los creadores que han asumido esta estética para obras artísticas de toda índole. Pep Puerta, Jonathan Borofsky, JaeBum Joo, PixelFleeces, Pixeltier o Designatius son algunos de los artistas que han ensayado con este lenguaje y, parte de ellos, protagonizaron la exposición *Pixel Meet Market* en el ICUB. Institut de Cultura de Barcelona en 2017.

El *Pixel Art* es el lenguaje visual inaugural del videojuego, pero ni mucho menos es el único. La estrechísima relación entre estética y tecnología en este sector cultural ha propiciado inmensos saltos formales en las obras y, de la mano de estos, se ha impuesto una clara apuesta por la búsqueda del más radical realismo visual (Weichelt 2020). Uno de los últimos hitos en esta senda se produjo en el mes de diciembre de 2021, cuando vio la luz una demo técnica del motor gráfico *Real Engine 5*, empleado en la nueva generación de videoconsolas. Con el título de *The Matrix Awakens* (Warner Bros y Epic Games 2021), se recrea el universo de la distopía fílmica con unas calidades técnicas de vanguardia desconocidas hasta la fecha. Mención especial merece la recreación de los actores protagonistas de la saga, Carrie-Anne Moss y Keanu Reeves, cuyos avatares llegan a confundirse con sus imágenes reales. Esta tecnología en el reconocimiento facial ha sido ya parcialmente aplicada en juegos completos como *Horizon Forbidden West* (Guerrilla Games 2022), que en la actualidad es una de las cumbres técnicas del medio y un referente en el hiperrealismo figurativo aplicado tanto a personajes como a

paisajes. La tendencia que ejemplifica el juego de Guerrilla Games es la imperante en el entorno de las grandes compañías, pero con ella no se agotan otras vías estéticas que están siendo reivindicadas por los sectores más independientes. El juego *indie* es especialmente proclive a la experimentación visual y, en esta búsqueda, se ha acercado a estéticas pictóricas heredadas de la historia artística. De este modo, el expresionismo inunda la pantalla en *Limbo* (Playdead 2010) de la misma manera que la luz y el color de los impresionistas (Figura 4) resuenan en *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios 2015) y *Ori and the Will of Wisps* (Moon Studios 2020); mientras que el recuerdo de la animación de Walt Disney configura la imagen de *Cuphead* (StudioMDHR 2018) o la huella del arte de Gustav Klimt la de *Transistor* (Supergiant Games 2014). La diferenciación entre estéticas *mainstream* e *indies* es válida de manera genérica, pero no siempre se corresponde con algunas realidades particulares. Existe toda una “clase media” que bascula entre ambas tendencias y que propone un naturalismo expresivo en *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (Ninja Theory 2017) o un mundo onírico heredero de la pintura metafísica de Giorgio de Chirico en *Ico* (Team Ico 2001).



Figura 4: Uso impresionista del color en *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios 2015).

ICONOGRAFÍA Y VIDEOJUEGO

Lo hasta aquí expuesto se corresponde con una metodología analítica exclusivamente formalista (Fernández Uribe 2000) heredada de la denominada historia de los —siempre problemáticos— estilos artísticos. El estudio de las formas y de las técnicas es uno de los pilares de la Historia del Arte al que, en la segunda mitad del siglo XX, se le sumó el método iconográfico e iconológico (Castiñeiras González 1998) a partir de las propuestas de autores de referencia como Fritz Saxl, Erwin Panofsky o Aby Warburg. Se trata este de un procedimiento de estudio que abandona lo formal y se centra en los temas que han configurado la historia de la imagen (si bien en sus últimas formulaciones tiende a aunar ambas realidades)¹. Indiscutiblemente es un enfoque perfectamente utilizable en el estudio de los videojuegos, ayudando además a construir puentes (transmediales) entre este universo y otros medios como la literatura, el cine o el cómic (Encabo Fernández et al. 2016). La iconografía más tradicional ha tratado dos grandes áreas temáticas: la mitología clásica y la cristiana. Ambos grupos forman parte también de la cultura visual del videojuego y, citando solo algunas obras recientes, el ya mencionado *Blasphemous* o *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio 2019) ejemplifican a la perfección el peso de la iconografía cristiana en la creación de imaginarios videolúdicos, haciendo lo propio para la mitología clásica obras como *Inmortal Fenyx Rising* (Ubisoft 2020) o los primeros *God of War* (Santa Monica 2005-2010).

Otras mitologías han sido ampliamente exploradas y desde las sagas nórdicas en el nuevo *God of War* (Santa Monica 2018) hasta el folklore japonés en las dos entregas de *Nioh* (Team Ninja 2017-2020), los mitos son usados y reinterpretados con enorme asiduidad. Precisamente en la reconceptualización figurativa del

1. La exposición en profundidad del funcionamiento preciso de cada una de estas metodologías excede las pretensiones de este trabajo por lo que, para un acercamiento más exhaustivo, remitimos a la bibliografía citada en los estudios referenciados.

folclore y las leyendas se encuentra uno de los campos de investigación más interesantes, pudiendo el historiador y la historiadora del arte catalogar y analizar cuáles son los atributos y modos de representación heredados de otras tradiciones iconográficas y, por el contrario, cuáles son las nuevas propuestas de los videojuegos. Sirvan como ejemplos prácticos la caricatura del hedonista Zeus de *Inmortal Fenyx Rising* o la creación de un rico y original universo visual en *Dante's Inferno* (Electronic Arts 2010) a partir de una obra tan emblemática de la cultura occidental como es *La Divina Comedia* de Dante Alighieri. Los enfoques posibles desde las relaciones temáticas son inabarcables para un medio tan variopinto y creativo, por lo que las perspectivas de la iconografía tradicional no permiten abordar un sujeto de estudio tan grande. Ante esta casuística se hace necesario identificar y clasificar el desordenado conjunto de temas visuales que desde los años 70 del siglo XX han ido configurando la cultura visual del videojuego, ya sean estos más tradicionales o más transgresores. Para ello, se propone la segmentación en tres grandes grupos para el estudio de la iconografía en el videojuego: la ya invocada temática general del método iconográfico (religión, mitología, temas históricos, etc.), la plasmación de imágenes transmediales y, por último, las iconografías *ex novo*. Esta partición, permeable y comunicante, no excluye otras posibles, pero con ella se abordan las principales temáticas tratadas en los videojuegos.

Las dinámicas de la transmedialidad son consustanciales a la cultura contemporánea y el diálogo entre el videojuego y otras formas de narración (visuales o no) es un factor creativo constante. Para el estudio del uso en videojuegos de licencias célebres del cine, la literatura y el cómic ha de tenerse en cuenta dos etapas fundamentales. La primera, más relacionada con cuestiones comerciales y de *merchandising*, produjo obras con escaso éxito creativo (Saéz-Soro et al. 2011), mientras que la segunda, más cercana en el tiempo, ha sabido trasladar el material heredado a la casuística visual y narrativa del videojuego, creando con ello obras de mucho mayor interés. *Marvel's Guardians of the Galaxy* (Eidos Montreal 2021) o las sagas *Spiderman* (Insomniac Games

2018-2020) y *Batman Arkham* (Rocksteady 2009-2015) han sabido trasladar las imágenes de las viñetas y fotogramas a los *frames* del videojuego, siendo reconocibles los lazos con los arquetipos, pero sin despreciar la capacidad creativa que proporciona la interactividad jugable. Partiendo de esta premisa, el estudio iconográfico de un personaje crucial en la mitología de Gotham como *Scarecrow* ya no solo debe identificar los atributos o la morfología de su figura (en la obra de Grant Morrison, Dave McKean o Christopher Nolan), sino también valorar la capacidad que la imagen en movimiento e interactiva del videojuego tiene a la hora de transmitir una de sus características definitorias: la locura. Esta es vivida como jugadores en escenas oníricas donde el estado mental alterado condiciona nuestra manera de relacionarnos con la narración y con la propia jugabilidad. Con el ejemplo del icónico villano de Batman se demuestran las potencialidades (exclusivas) de los videojuegos en la creación de matices propios para las configuraciones iconográficas transmedia.

El tercer conjunto temático a abordar desde el método de la iconografía es el más amplio y el más rico de todos los posibles. La industria del videojuego no se ha dedicado solo a replicar imágenes extraídas de la cultura visual histórica o contemporánea, sino que, fundamentalmente, ha sido un motor de creación de personajes, paisajes y entornos que le son propios. De entre todas las creaciones icónicas exclusivas del videojuego, a buen seguro es Súper Mario Bros el personaje más significativo, al menos en términos de trascendencia cultural más allá del medio. La influencia de la obra de Shigeru Miyamoto es reconocida (Dewinter 2015) y en gran medida ha supuesto un punto de inflexión en la consideración artística del medio. Desde la iconografía, el estudio de estos nuevos personajes puede identificar sus características fisionómicas, vestimentas, atributos objetuales, etc. Es decir, los aspectos que configuran su identidad visual (Super Mario siempre tiene bigote, traje rojo y sombrero) y a partir de ellos estudiar su origen, su desarrollo y sus variaciones. Una vez establecidas las coordenadas iconográficas, puede (y debe) darse el siguiente paso (iconológico), por el que podamos

plantearnos los motivos de esos atributos y preguntarnos en qué contexto nacieron.

Empleando esta metodología de análisis visual, la iconografía de Kratos, protagonista de la saga *God of War*, se revela de máximo interés. En sus primeras apariciones el personaje espartano de nuevo cuño se define por una desarrollada musculatura, un tatuaje rojo, una cicatriz y un color blanco ceniza. Estos atributos ilustran dinámicas del pasado del personaje relevantes para la trama y cuestiones alusivas a su personalidad específica, por las que todas estas singularidades traducen en rasgos físicos su carácter violento e inestable. Sin embargo, el sanguinolento héroe de acción que tanto éxito tenía en el público joven de inicios de los 2000 va perdiendo fuelle con el paso de los años y en 2018 a los atributos vistos se le añaden los específicos de la madurez, encarnados en una barba heredada de la iconografía de los sabios de la Antigüedad, para un nuevo Kratos que huye de la violencia y cuya vida se ha visto marcada por la paternidad. Los cambios físicos del personaje se explican por la historia narrada, pero también por los cambios culturales en la sociedad contemporánea, en la que ciertos conceptos de masculinidad se ven muy matizados. Por ello, los cambios visibles de Kratos se justifican en su historia como personaje, pero también en nuestra historia como jugadores y, asimismo, en los cambios sociales que hemos vivido en las últimas dos décadas relativos a las cuestiones de identidad. El personaje de Santa Monica demuestra las inmensas posibilidades de análisis de la iconografía aplicada a los videojuegos. Sonic, Kirby, Solid Snake, Joel, Abby, Ellie o Shenua, son solo algunos más de los numerosos nombres que pueden confeccionar una consistente historia de la iconografía y la iconología aplicada al videojuego.

LENGUAJE AUDIOVISUAL Y VIDEOJUEGO

Este punto es claramente el que ha merecido una mayor atención académica, quizá ayudado por la autonomía de los estudios fílmicos de los enfoques más tradicionales de la Historia de Arte.

Sea como fuere, cine y videojuegos conforman una dupla asiduamente tratada en el ámbito de los *Game Studies*. Al margen de cuestiones relativas a los paralelos comerciales o de valoración social entre videojuegos y cine, las redes de ida y vuelta entre ambos lenguajes audiovisuales son variadas y complejas. En líneas generales el videojuego, aún con rudimentos lingüísticos propios desde sus orígenes, parte de la emulación de la gramática fílmica (Villalobos 2014) para posteriormente configurar un lenguaje que, asumiendo recursos cinematográficos, se independiza y presenta una complejidad narrativa diversa a la del cine (Martín Núñez & Navarro Remesal 2021).

El uso de recursos narrativos de origen fílmico repensados para las necesidades del videojuego ha sufrido una enorme sofisticación en las últimas décadas. La voluntad estetizante y de creación de estructuras narratológicamente complejas se ha erigido como característica principal de algunas grandes producciones triple A, con títulos como *God of War* (Santa Mónica 2018) donde el conjunto del relato se vertebra por medio de un falso plano secuencia con una duración de más de 20 horas, impensable para el legendario inicio de *Sed de Mal* de Orson Welles en 1956. La potencia inmersiva de este tipo de técnica se ve incrementada en el videojuego por la dilatación temporal y por la naturaleza interactiva (Suárez Mouriño 2017), propiciando que el lenguaje de origen fílmico se reconfigure en el audiovisual ludonarrativo. La obra de Santa Mónica supone un salto cualitativo en la integración del lenguaje cinematográfico para un medio diverso, frente a las tradicionales propuestas de juegos *cinematográficos* como *Detroit Become Human* (Quantic Dream 2018) en el que se produce una cierta subordinación de lo jugable a lo fílmico.

La ruptura de la cuarta pared es otro aspecto de génesis cinematográfica que se ha ensayado con resultados sumamente creativos y originales en el videojuego. Un hito absoluto y muy precoz lo marcó *Metal Gear Solid* (Konami 1998) por medio de un requerimiento al jugador comprendido desde las dinámicas del juego y no tanto desde las del cine. En el enfrentamiento con el jefe

Psycho Mantis, el rival interpela al usuario en función del número de trampas en las que ha caído o de la cantidad de juegos que tenga guardados en su tarjeta de memoria. De hecho, para poder superar el nivel se debe cambiar de puerto el mando analógico para que el villano no pueda leer las acciones y movimientos del jugador. La obra dirigida por Hideo Kojima fue precozmente vanguardista y, junto a otras, mostró las inmensas posibilidades narrativas de los recursos propios del videojuego en cohabitación con la tradicional gramática del cine. En los últimos años se han producido enormes avances en la conformación de este lenguaje expresivo y *topos* universales como la soledad en *Shadow of the Colossus* (Team Ico 2005) o *Death Stranding* (Kojima Productions 2019), la locura en *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory 2017), el existencialismo en *Nier Automata* (Platinum Games 2017) o el distanciamiento y la reconciliación interpersonal en *It Takes Two* (Hazelight Studios 2021) que han sido abordados por medio de las dinámicas jugables y no exclusivamente con recursos narrativos más convencionales como las escenas cinemáticas de raigambre cinematográfica.

En ciertas ocasiones, la doble naturaleza discursiva del videojuego ha generado contradicciones en la narración, denominadas disonancias ludonarrativas. Es notorio el caso de la saga *Uncharted* (Naughty Dog 2007-2017) en la que los mecanismos lingüísticos convencionales nos presentan a un personaje con una personalidad que genera empatía, mientras que los mecanismos narrativos del videojuego nos obligan a tirotear a cientos, sino a miles, de personas. El desequilibrio entre los valores morales apriorísticos del héroe y su comportamiento en el *gameplay* es absoluto, propiciando una suerte de cacofonía en el proceso de creación de un relato cohesionado y coherente. En un ejercicio de autocrítica y superación la misma compañía propuso, unos años más tarde, una enmienda a estos problemas en la narrativa con *The Last of Us. Part II* (Naughty Dog 2020), donde se profundiza en la humanización del enemigo, entendido como el otro, hasta el punto de invertir los roles héroe/villano en un momento determinado del juego. Frente al tiroteo hollywoodiense de *Uncharted*, en *The*

Last of Us cada muerte es una pérdida y cada personaje, amigo o enemigo, tiene un contexto más allá de la dicotomía de los buenos contra los malos. Cada baja cuenta y es el usuario quien debe asumir esa decisión moral. De nuevo, en la doble línea del relato, el videojuego encuentra nuevos horizontes y deposita en la interactividad entre narración y jugador gran parte de su poder connotativo.

Títulos futuros establecerán dónde se encuentran los límites del lenguaje expresivo exclusivo del videojuego, que en cualquier caso y a tenor de lo expuesto, se configura a partir del empleo de los recursos habituales de la narrativa audiovisual (escalas de encuadre, movimientos de cámara, montaje, ect.) en la búsqueda de una, también audiovisual, poética propia. Indudablemente, desde la Historia del Arte estos recursos narratológicos y estéticos deben abordarse como parte de una realidad cultural amplia y compleja que permita establecer corrientes, estilos o tendencias. Asimismo, futuros estudios multidisciplinares podrán sistematizar cuáles son los procedimientos lingüísticos más habituales en el videojuego, de cara a poder proponer una historia del lenguaje videolúdico, análoga a la historia de la gramática del cine y otros medios audiovisuales.

ESTUDIO DE CASO: LA ARQUITECTURA Y EL PAISAJE MONUMENTAL DIGITAL

En las últimas décadas la Historia del Arte, la Geografía y la Arqueología han abordado el estudio de la arquitectura y del urbanismo desde una óptica de conjunto, dando como fruto el estudio del paisaje monumental (Bell et al. 2012). Desde este marco metodológico y en sintonía con las propuestas del *Archeogaming* (Reinhard 2018), que vienen considerando el análisis de los objetos digitales desde los preceptos de los objetos materiales de la arqueología tradicional, pueden establecerse vectores de estudio para las arquitecturas y los paisajes culturales del videojuego.

Desde las primeras obras hasta los juegos contemporáneos más a la vanguardia, la arquitectura y el urbanismo han sido parte fundamental en la creación de universos y de discursos videolúdicos (Bonner 2021; Suárez Mouriño 2020). Seguramente el castillo de *Super Mario Bros* (Nintendo 1985) sea el paradigma del valor de la arquitectura en los videojuegos más tempranos. Resulta especialmente interesante su doble valor significativo ya que, además de ser un marco ambiental que ayuda a crear el mundo ficcional, la fortificación es la meta simbólica a la que el personaje y el jugador aspiran. El castillo como metáfora tiene un enorme recorrido en la historia del videojuego y, en su versión más lúgubre y cinematográfica, se reivindica en juegos como *Castlevania* (Konami 1986), *Super Ghouls 'n Ghosts* (Capcom 1991) o en los más recientes *Resident Evil Village* (Capcom 2021) o *The Legend of Zelda Breath of the Wild* (Nintendo 2017) (Figura 5). Este último ejemplo es de una relevancia manifiesta ya que el castillo, ubicado en el centro geográfico del mapa, articula también el devenir discursivo de la obra. Como en *Super Mario Bros* en la década de 1980, pero con la tecnología y los rudimentos narratológicos del siglo XXI, la arquitectura es la meta última del jugador y el elemento que confiere sentido al devenir de la aventura. Un valor similar adquiere la arquitectura en el muy reciente *The Elden Ring* (From Software 2022) ya que en su diseño de mundo abierto los palacios, castillos y abadías funcionan como hitos visuales en el horizonte, que incitan y fomentan la exploración, verdadero donante expresivo del juego. En las obras citadas, la arquitectura, el paisaje y la exploración en mundo abierto conforman un triple eje con un inmenso potencial expresivo². Además, en paralelo y en conexión directa con los compases iniciales de este trabajo, el diálogo entre paisaje monumental y natural en *The Elden Ring* enlaza con las tradiciones de la pintura del paisaje del Romanticismo europeo, siendo más que evidentes las concomitancias con la obra del pintor alemán Caspar David Friedrich.

2. Los matices específicos que otorgan esta significación a los ejemplos arquitectónicos mencionados son de un gran calado y dibujan una línea de investigación que entendemos de gran interés y que será desarrollada en trabajos futuros.



Figura 5: Castillo en *The Legend of Zelda Breath of the Wild* (Nintendo 2017).

Además de las relaciones expresivas entre arquitecturas individuales, paisajes y jugadores, el videojuego ha explorado con asiduidad el mundo urbano en sus búsquedas estéticas y creativas. Fue sobre todo a partir de las bondades de la tecnología de los 2000 cuando la industria apostó por la creación de enormes urbes digitales (Pérez Indaverea 2012; Vella & Giappone 2018), siguiéndose en su confección fundamentalmente dos procedimientos: de una parte, se recrean ciudades reales históricas o contemporáneas y, de la otra, se erigen ciudades ficticiales. De entre el primer grupo la empresa Ubisoft se ha convertido con los años en un referente en la elaboración de ciudades virtuales, como bien demuestran los distintos *Assasin's Creed*, en los que destaca, entre otras cuestiones, el celo urbanístico-monumental con el que se han reconstruido ciudades como Jerusalén, Florencia, Roma, París, Alejandría o Atenas. Con esta dilatada experiencia, la compañía ofreció en *Watch Dogs Legion* (Ubisoft 2020) una más que convincente plasmación de la Londres contemporánea, sustentada en el mismo esmero mimético mostrado para las ciudades históricas. Para la Historia del Arte estas reproducciones urbanas tienen un enorme valor como herramientas de

visualización del pasado y de puesta en valor patrimonial³, si bien es cierto que son menos interesantes desde un punto de vista de análisis expresivo o estético novedoso, ya que están sumamente mediatizadas por el referente histórico.

El grupo de ciudades de ficción resulta mucho más rico en matices, al tratarse de obras de nuevo cuño que se empapan de las más diversas tradiciones estéticas y formales. Los historicismos medievalizantes de *Winterhold* en *Skyrim* (Bethesda 2011) y *Novigrad* en *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015), o los ecos de las urbes norteamericanas en las ciudades de la saga *Grand Theft Auto* (Rockstar 1997-2013), no tienen la presión generada por el recreacionismo historicista y sus calles, plazas y edificaciones son susceptibles de ser estudiadas plenamente como manifestaciones de la cultura arquitectónica contemporánea, en tanto que huellas del eclecticismo constructivo de las obras de ficción. En cierta medida, las ciudades y arquitecturas del videojuego son al siglo XXI lo que las arquitecturas utópicas de Étienne-Louis Boullée y Claude Nicolás Ledoux fueron al siglo XVIII, de modo que su diseño se entiende como parte de una experimentación estética y formal no limitada por la experiencia edilicia real. Una de las más recientes cumbres en lo que a recreación urbana ficcional se refiere la marca la *Night City* de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red 2020), penúltimo ejemplo de una manera de entender la ciudad propia de la ciencia ficción con títulos como *Metropolis* de Fritz Lang (1927) y *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) como referentes más claros. En *Cyberpunk 2077* se desarrolla una ciudad con una inmensa personalidad en lo arquitectónico y en lo urbanístico, por medio de unas arquitecturas dominadas por el hierro, el cristal y el neón. Además, en la ciudad

3. La principal diferencia con respecto a otros artefactos culturales que ayudan a visualizar el pasado radica en la mayor inmersión y en las posibilidades que proporciona la interactividad. Esto es, si en el cine, la literatura o el comic la arquitectura y el urbanismo son un marco prefijado, en el que el acercamiento del usuario está marcado por los tiempos y las formas que determinan los artífices (con intencionalidad documental o connotativo) en el videojuego la responsabilidad es compartida entre el diseño autoral y la interacción/deambulación del jugador.

distópica desarrollada en el juego, la arquitectura tiene una inmensa significación social, siendo las tipologías o los materiales un elemento determinante de cara a la sectorización de cada barrio de *Night City*, en un ejercicio de caracterización arquitectónica que va desde lo estético a lo sociológico.

De cara a sistematizar el uso del paisaje arquitectónico en el videojuego deben hacerse notar toda una serie de experiencias difícilmente clasificables, ajenas a las normas tradicionales y que reinventan el valor de las arquitecturas digitales en favor de usos narratológicos particulares y específicos para el relato que estas obras quieren proponer. Una muestra muy particular se encuentra en *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix 2020) donde una construcción particular, bajo el esclarecedor nombre de *Hell House*, ha dejado de ser marco para transformarse en un rival a derrotar. Más allá de lo grotesco de la propuesta, el valor formal o significativo es relativo, al tratarse de una arquitectura doméstica genérica, construida en madera, con cubierta a dos aguas, con un acceso central en la fachada y un conjunto de tres ventanas rematadas en arcos de medio punto. Sin embargo, su valor autorreferencial es relevante por su valor como homenaje a uno tipo de enemigo del *Final Fantasy VII* original de 1997. Un segundo caso de usos particulares para la arquitectura en el videojuego lo ofrece *Control* (Remedy Entertainment 2019). En los momentos finales de la aventura, en la misión denominada “El laberinto del cenicero”, la protagonista se introduce en unas estancias que pierden su carácter convencional y se transforman en arquitecturas oníricas, que se mueven y despiezan, generando una laberíntica estructura en total dinamismo que solo se detiene al final del capítulo. La configuración de esta arquitectura imposible, del linaje de las *Carceri* de Piranesi, tiene como función incidir en el carácter surrealista de la trama general de la historia y, junto a la música *heavy metal* y la acción desenfadada del *gameplay*, marcar una de las cúspides en el desarrollo narrativo del juego. La estructura laberíntica y en movimiento de *Control* demuestra las capacidades estéticas de la arquitectura virtual bien imbricada en el concepto general del relato videolúdico.

Son los ejemplos expuestos eslabones de una cadena mucho más larga que atestigua el papel fundamental de la arquitectura en la creación de universos en el videojuego. Desde unos orígenes como elemento contextual y decorativo se ha pasado gradualmente a un uso original y expresivo de los elementos arquitectónicos que, hasta cierto punto, es además exclusivo del medio. Ante esto, los caminos de la Historia del Arte aportan contexto y herramientas de análisis de enorme utilidad en el estudio estético de estas obras.

CONSIDERACIONES FINALES

Ha sido mucho lo que la arquitectura y el arte han cambiado desde tiempos de Antemio de Tralles e Isidoro de Mileto. De lo material se ha ido pasando a lo digital en un proceso de transformación cultural en el que seguimos inmersos y que, cada vez más, tiene al videojuego en el centro de su relato. Sin embargo, a pesar de las evidentes y radicales transformaciones acaecidas en el mundo del arte, en las líneas precedentes se ha tratado de exponer como la Historia del Arte puede y debe abordar el estudio de estas nuevas realidades, incluso con métodos similares a los empleados para el estudio de obras tan tradicionales como la constantinopolitana iglesia de Santa Sofía. El método histórico-artístico es dinámico, en constante reconceptualización y en diálogo directo con las nuevas tendencias en todos los campos de la experiencia estética contemporánea. Por todo ello, parece obligado conceder en la nueva Historia del Arte un lugar destacado al mundo del videojuego. Su carácter innovador, incluso transgresor por momentos, permite no solo aplicar los marcos teóricos habituales de la disciplina histórica sino que, junto a la identificación de estilos, escuelas o autores, el análisis específico de estudios de caso permite comprender cuál es el verdadero calado narrativo y estético de la industria cultural del videojuego en relación con otras manifestaciones artísticas.

La muestra de videojuegos seleccionada no pretende ser arquetípica o generar un canon de estudio, ni mucho menos ser una

lista cerrada. Las obras aquí tratadas son un reflejo de dinámicas mucho más amplias y en las que se ha de profundizar en nuevos estudios. El ritmo de publicación de nuevos materiales es tan alto, además, que muchos de los títulos referenciados quedarán hasta cierto punto obsoletos en un futuro inmediato. Por supuesto, tampoco se han abordado todas las vías posibles, quedando fuera algunos otros enfoques relevantes como el valor de la música en el juego, las posibilidades estéticas del modo foto, o las capacidades creativas en arquitectura de juegos como *Minecraft* (Mojang Studios 2009), todos ellos susceptibles de análisis para el historiador y la historiadora del arte. Por todo ello, el presente estudio aspira más bien a plantear caminos metodológicos y vías de análisis a futuro, reivindicando la necesidad de que los estudios teóricos del videojuego y la Historia del Arte compartan espacios y que, desde los ámbitos investigadores hasta las programaciones docentes, Fidiás confronte a Miyamoto.

BIBLIOGRAFÍA

Bell, S., Sarlöv Herlin, I. & Stiles, R. (eds.) *Exploring the Boundaries of Landscape Architecture*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge, 2012.

Bonner, M. (ed.) *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg, Alemania: Heidelberg University Publishing, 2021.

Castiñeiras González, M. A. *Introducción al método iconográfico*. Barcelona, España: Ariel, 1998.

Castiñeiras López, J. “Game Studies. Methodological Approaches from the History of Medieval Art”: (English version). In *Espacio Tiempo Y Forma. Serie VII, Historia Del Arte*, no. 9, 2021: 419–440. DOI: <https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021.31815>

Dewinter, J. *Shigeru Miyamoto: Super Mario Bros., Donkey Kong, The Legend of Zelda*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury Academic, 2015.

Encabo Fernández, E., Urraco Solanilla, M. & Martos García, A. *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*. León, España: Universidad de León, 2016.

Fernández Uribe, C. A. “Formalismo y autonomía en la historia del arte”. In *Estudios De Filosofía*, vol. 21, no. 22, 2020: 57–78. https://revistas.udea.edu.co/index.php/estudios_de_filosofia/article/view/335771

García, R. “El barroquismo hispalense de Blasphemous”. *Start. Videojuegos en perspectiva. Revista independiente y atemporal*, 2021. <https://www.startvideojuegos.com/el-barroquismo-hispalense-de-blasphemous/>

García Martín, R. *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego*, (tesis doctoral). Ciudad Real, España: Universidad Castilla la Mancha, 2019. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/26616>

Hoy, M. *From Point to Pixel: A Genealogy of Digital Aesthetics*. Chicago, Estados Unidos: Dartmouth College Press, 2017.

Jiménez Alcázar, J. F. *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medieval y videojuegos*. Murcia, España: Compobell, 2016. <https://www.historiayvideojuegos.com/libro-de-la-edad-de-los-imperios-a-la-guerra-total-medieval-y-videojuegos/>

Kirkpatrick, G. *Aesthetic theory and the video game*. Manchester, Reino Unido: Manchester University Press, 2011.

Morales Vallejo, D. M. *La simulación de ciudades históricas en videojuegos de mundo abierto: la saga Assassin's Creed* (tesis doctoral). Granada, España: Universidad de Granada, 2020. <http://hdl.handle.net/10481/63918>

98 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Martín Núñez, M. & Navarro Remesal, V. “La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang”. In *L’Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, no. 31, 2021: 7-32.

Mugueta Moreno, I. “Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español”. In *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, edited by J. F. Jiménez Alcázar & G. F. Rodríguez, pp. 59-72. Murcia, España: Compobell, 2018. <https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2018/10/066.pdf>

Navarro Morales, E. “La arquitectura como elemento narrativo en *Assassins Creed II*”, In *Quaderns*, no. 13, 2018: 93-102. DOI: <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2018.13.08>

Navarro-Remesal, V. *Cine Ludens. 50 diálogos entre juego y cine*. Barcelona, España: Editorial UOC, 2019.

Oliva, M. “Autoría: La construcción discursiva de la figura del autor en los videojuegos y sus implicaciones ideológicas”. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, edited by V. Navarro-Remesal, pp. 46-54. Valencia, España: Shangrila, 2020.

Pérez Indaverea, M. A. “Espacios urbanos en el videojuego: París como escenario de tensión”. In *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 4, no. 1, 2012: 31-48. <https://webs.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen04-1/articulos03.htm>

Reinhard, A. *Archeogaming. An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Nueva York, Estados Unidos: Berghann Books, 2018.

Saéz-Soro, E., Martín-Núñez, M. & Bort Gual I. “Del cine al videojuego: ¿evolución, simbiosis o parasitismo?”. In *Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea. Actas del IV Congreso*

Internacional sobre análisis fílmico celebrado en la Universitat Jaume I 4, 5 y 6 de mayo de 2011, edited by I. Bort Guall, S. García Catalán & M. Martín Núñez, pp. 1231-1243. Madrid, España: Ediciones de las Ciencias Sociales, 2011. https://www.researchgate.net/publication/277272473_Videojuegos_trasladados_al_cine_analisis_y_caracterizacion_de_la_narrativa_audiovisual_en_ambos_medios

Sánchez-Mesa Martínez, D. “Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital”. *Cuadernos de Literatura*, vol. 12, no. 23, 2007: 13-26.

Suárez Mouriño, A. *La narración de las interacciones* (tesis doctoral). A Coruña, España: Universidade de A Coruña, 2017.

Suárez Mouriño, A. “Arquitectura. La ciudad a medida del avatar y el jugador”. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, edited by V. Navarro-Remesal, pp. 39-46. Valencia, España: Shangrila, 2020.

Vella, D. & Giaponne, K. B. R. “The City in Single player Fantasy Role Playing Games”. In *DiGRA '18 – Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*, 2018. <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-city-in-singleplayer-fantasy-role-playing-games/>

Venegas Ramos, A. “La memoria estética de Blasphemous”. *Presura*, 2019. <http://www.presura.es/blog/2019/09/23/la-memoria-estetica-de-blasphemous/>

Venegas Ramos, A. *Pasado Interactivo. Memoria e Historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz, España: Sans Soleil, 2020.

Villalobos, J. M. *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla, España: Héroes de Papel, 2014.

Weichert, S. “Towards a Language for Artistic Realism”. *DiGRA '20 – Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference:*

100 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Play Everywhere, 2020. <http://www.digra.org/digital-library/publications/towards-a-language-for-artistic-realism/>

5.

Made in Spain

la “No Historia” de las Consolas Españolas

Marçal Mora-Cantallops

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 101-125. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

Made in Spain: the “Non-History” of Spanish Video Game Consoles

RESUMEN

Avanzar hacia la construcción de una historia completa de los videojuegos españoles (y, por tanto, de la historia local) implica no sólo investigar los videojuegos producidos, sino también las consolas o máquinas diseñadas y fabricadas en España. No hacerlo

supone dejar de lado aspectos muy relevantes que son clave para entender no sólo la construcción de la industria del videojuego sino también cómo se distribuyeron y comercializaron, así como para contextualizar los diferentes periodos históricos. Por ello, este proyecto pretende recopilar la información existente y avanzar en la creación de una base de datos contrastada dedicada a las consolas españolas para que futuras investigaciones puedan aprovecharla como punto de partida para abordar el resto de las cuestiones que se derivan de su creación. Así, se identifican alrededor de cincuenta máquinas que definen la primera lista exhaustiva de consolas fabricadas en España, así como múltiples cuestiones que surgen tras el examen inicial del corpus de artefactos.

Palabras clave

Historia, consola, España, Pong, Overkal

ABSTRACT

Moving towards the construction of a complete history of Spanish video games (and, therefore, the local history) implies not only researching the video games produced, but also the consoles or machines designed and manufactured in Spain. Not doing so means leaving aside very relevant aspects that are key to understanding not only the construction of the video game industry but also how they were distributed and commercialized, as well as to contextualize the different historical periods. For this reason, this project aims to compile the existing information and to move towards the creation of a verified database devoted to Spanish consoles so that future research can take advantage of it as a starting point to address the rest of the issues that arise from its creation. Thus, around fifty machines are identified that define the first exhaustive list of consoles manufactured in Spain, as well as

multiple questions that arise after the initial examination of the corpus of artifacts.

Keywords

History, console, Spain, Pong, Overkal

INTRODUCCIÓN

La diversidad geográfica, de contextos históricos y de plataformas y videojuegos existentes difiere diametralmente de la linealidad y rigidez de la historia oficial, en la que se han obviado las historias locales, al menos hasta tiempos recientes (Swalwell 2021). Es, en gran parte, consecuencia de una historia pasada escrita en el presente por la propia industria, reporteros y coleccionistas, concentrados más en el qué y el cuándo que en el porqué, el cómo (Huhtamo 2007) o, como escribe la propia Swalwell, el dónde. Es una historia que ha sido, además, asumida por cantidad de autores, contrastando de nuevo un destacado aumento de la producción literaria con la falta de rigurosidad académica de las mismas (Navarro-Remesal 2017a), puesto que muchos de los relatos se convierten en “libros de entusiastas que son declaraciones de amor de fans que buscan legitimación cultural” y que, a menudo, destacan por mezclar la ficción (o la teatralización) con la colecta de información que raramente es cuestionada, como es el caso de *Console Wars*” (Harris 2014) o de la historia “definitiva” de los videojuegos (Kent 2010), definitivamente contenida entre barras y estrellas. Esta omisión de lo local, sin embargo, no es exclusiva de los libros de aficionados, puesto que no son pocas las publicaciones académicas que también asumen cierta uniformidad global, como detalla Newman (2019) en su artículo sobre la llegada de los videojuegos japoneses a Reino Unido; los libros de la colección de Platform Studies (Montfort y Bogost 2009), por citar un ejemplo, se sitúan en un destacado americanismo que no tan solo opta por evitar cualquier mención

a otros países, sino que incluso obvia la propia heterogeneidad de su extensa geografía.

A pesar de esta tendencia dominante, tanto las historias que se sitúan al margen del relato canónico centrado en Estados Unidos y Japón (Švelch 2018; Suominen 2020; Kirkpatrick 2017; Newman 2019) como las que se centran en los actores y los objetos que son dejados al margen de la historia oficial (Navarro-Remesal 2017b) también empiezan a recibir atención, mostrando una elevada diversidad de escenarios y peculiaridades de relevancia que justifican la necesidad de esta aproximación local al fenómeno global. Libros como *Video Games Around the World* (Wolf 2015) ponen de relieve esa tendencia, dedicando capítulos a 39 localizaciones distintas, pero siguen viéndose limitados (en espacio y contenido) al seguir intentando abarcar todo el globo. En particular, el capítulo sobre España (Garin y Manuel Martínez 2015) puede tomarse como ejemplo, al dedicar solo unas pocas líneas a la industria española de las videoconsolas en los 70, obviando hitos como la Overkal¹, que entre 1973 y 1974 se convertiría en la primera consola española y europea de la historia, e identificando erróneamente a las consolas CX de Electrónica Ripollés/Palson (1977) como similares a la Interton 2000, consola alemana de 1975 que sí contó con un equivalente español, pero llamado Teletenis Multijuegos (Togisa 1976) y fabricado en Valencia. Dichas omisiones y confusiones son, en parte, comprensibles, dado que el interés se centra en lo posterior a 1983, que consideran “canónicamente” como el primer año “importante” de la historia del videojuego español, por la aparición de la primera revista especializada y el juego La Pulga/Bugaboo (1983) – aunque se mencione brevemente la existencia de múltiples videojuegos arcade españoles previos desde 1980. Paradójicamente, Bugaboo fue lanzado antes en Reino Unido que en España, como detalla Medà-Calvet (2016a); él mismo argumenta que es necesario ver más allá de ese lanzamiento porque, entre otras cosas, “no fue creado en el vacío”, así que “los historiadores del videojuego deberían ir más allá” de fechas

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

y padres fundadores para “construir una comprensión más robusta de la historia temprana de los videojuegos” (Meda-Calvet 2016b). Que el hito en el que empieza el relato “canónico” de la industria española del videojuego sea el primer éxito exterior de un videojuego español y no el primer artefacto propio – una década anterior – es tan representativo como significativo y es algo común en la mayoría de los libros de contenido periodístico (Esteve 2012) o en las investigaciones existentes, centradas exclusivamente en la producción de *software* (Pérez 2007; Marcià Farré 2017; Esteve 2017).

Para construir una historia completa del videojuego en España es necesario, pues, no solo explorar el limitado recorrido desarrollador, sino indagar en los aspectos dejados al margen, que afortunadamente empiezan a aflorar, no solo en el ya mencionado trabajo de Medà-Calvet sobre el contexto social del videojuego en la década de los 80 en España (Medà Calvet 2018), sino también con investigaciones sobre la industria propia (Esteve y Peinado 2017), localización de consolas globales y su distribución (Mora-Cantalops 2019), o preservación “fan” de historia local (Navarro-Remesal y Mora-Cantalops 2017; Mora-Cantalops y Bergillos 2018). Sin embargo, se aprecia todavía un mercado vacío en la investigación y catalogación de la historia de la fabricación de consolas en España, que si bien fue prácticamente inexistente en la historia “canónica” post-1983, fue particularmente intensa a finales de los 70.

Así, la presente propuesta tiene un objetivo doble: por un lado, iniciar la catalogación de las consolas fabricadas en España a partir de la búsqueda de imágenes, catálogos y fuentes de la época que, junto a los paratextos físicos de las propias máquinas (cajas, manuales, certificados de garantía, inscripciones en los componentes electrónicos), contribuyan a elaborar un índice categorizado y sistemático del hardware *Made In Spain*. En este sentido, los primeros resultados muestran una cifra de aproximadamente cincuenta consolas distintas fabricadas en España a partir de 1974 y que, aunque internamente sean en su

mayoría *pongs in one chip*, son estética y externamente variados. Se identifican además varios centros de fabricación, principalmente en la Comunidad Valenciana, Barcelona y Madrid, resultando en una cifra que supera la veintena de fabricantes. Por otro lado, se pretende también identificar, mediante la propia catalogación, las preguntas más relevantes y urgentes que podrían articularse como futuras líneas de investigación para aquellos investigadores que deseen contribuir a completar, paso a paso, la historia local del videojuego en España.

METODOLOGÍA

La metodología para catalogar las consolas fabricadas en España sigue los siguientes pasos:

1. Establecer los criterios que delimitan el objeto de estudio. ¿Qué es (o qué se considera) una consola fabricada en España para los objetivos de la catalogación?
2. Establecer las características e información que se pretende obtener para catalogar cada uno de los artefactos.
3. Búsqueda tanto en recursos en línea (bases de datos, foros, blogs) como físicos (revistas especializadas, hemerotecas de la prensa, folletos, etc.) de todas las máquinas candidatas a ser incluidas en la base de datos. En este ámbito se incluye también una revisión diaria durante más de seis meses (de septiembre de 2021 a febrero de 2022) de todos los portales de compraventa de segunda mano relevantes (*eBay*, *Wallapop*, *Todocolección*).
4. Extracción y validación de los datos relevantes incluidos en las fuentes consultadas. En caso de no poder validarlos se dejan sin informar hasta que se puedan contrastar.

A continuación, se especifica con mayor detalle cada uno de los puntos anteriores.

Criterios

Antes de empezar a catalogar de forma descriptiva es importante preguntarse algo que puede parecer básico, pero es potencialmente complejo: ¿qué se cataloga? (Harpring et al. 2006). El objetivo del presente proyecto es catalogar las consolas fabricadas en España, con lo que hay que establecer los siguientes criterios:

- Consola: se considerarán los dispositivos electrónicos domésticos de entretenimiento que ejecutan juegos electrónicos y cuyo propósito principal es ese. De esta forma, se descartarán máquinas de tipo arcade o recreativo (al no ser domésticas) y computadoras u ordenadores más complejos (que suelen ser multipropósito).
- Fabricadas en España: este punto es complejo, puesto que se podría separar el diseño, la fabricación u origen de los componentes, su posterior ensamblado e, incluso, su comercialización. El objetivo de esta catalogación se centrará en las consolas diseñadas específicamente para su comercialización en España y que especifican la indicación de “hecho en España” en alguno de sus elementos – garantía, manual, caja o en la propia consola – y, por lo tanto, fabricadas por empresas locales. Como se ha indicado anteriormente, los componentes son, a menudo, comunes entre muchas de ellas y fabricados en China o en Estados Unidos. Las consolas tipo *Pong* siguen arquitecturas similares en la mayor parte de países. Así, en líneas generales, el principal elemento distintivo es el diseño local en sus formas y estética, así como soluciones particulares en su ensamblaje. Se descartan, entonces, consolas extranjeras importadas, consolas comercializadas en España por empresas extranjeras y localizaciones que no impliquen una fabricación local de la misma.

Catalogación

En la fase inicial del proyecto, y teniendo en cuenta la no existencia de una base de datos de consolas fabricadas en España, el objetivo principal de la catalogación es obtenerla. A tal fin, los elementos a catalogar que se establecen son:

- Consola (la máquina en sí).
- Elementos paratextuales:
 - Caja.
 - Manual.
 - Folleto de garantía.
 - Publicidad.

Todos ellos se pueden obtener en físico o en imagen. Es posible, además, que para algunas de las máquinas no exista alguno de los elementos (por ejemplo, caja o folleto de garantía), pero se asume que podría existir hasta que no se verifique lo contrario.

El objetivo es que, a través de los elementos anteriores, sea posible obtener, por lo menos:

- Nombre de la consola.
- Año de fabricación.
- Fabricante.
- Ciudad de fabricación.
- Observaciones adicionales.

Búsqueda

La búsqueda (y, por lo tanto, el método para ir añadiendo elementos a la base de datos) progresa a partir de la siguiente iteración:

1. Referencias en foros, páginas web y blogs a consolas españolas, mediante la búsqueda “consola(s) españolas” y “consolas fabricadas en España” en metabuscadores.
2. Revisión de revistas y hemerotecas entre 1973 y 1990 con las palabras genéricas “consola” y “juego electrónico”, y con las palabras específicas usadas por algunas de las marcas ya incluidas en el paso 1 (por ejemplo, “teletenis”, “palson” o “telejuego”).
3. Búsquedas dirigidas en los portales de compraventa de segunda mano relevantes (*eBay*, *Wallapop*, *Todocolección*) a las marcas y nombres encontrados en 1 y 2, con el objetivo de incorporar más modelos de las mismas series.
4. Por último, búsquedas genéricas en los portales de compraventa de segunda mano relevantes (*eBay*, *Wallapop*, *Todocolección*) con tres términos principales: “consola antigua”, “consola vintage”, “consola pong”. Mediante estas búsquedas se pretende incorporar a marcas y modelos no añadidos previamente en los pasos 1, 2 y 3.
5. El proceso se repite iterativamente volviendo a 1 y añadiendo cualquier ocurrencia adicional a la base de datos.

Para el presente artículo, la búsqueda se ha mantenido durante seis meses, entre septiembre de 2021 y febrero de 2022.

Extracción y Validación de Datos

Para la extracción de los datos (y su posterior validación) se han utilizado los materiales adquiridos o catalogados mediante la recopilación de imágenes. En particular, los nombres de los fabricantes y sus direcciones se pueden encontrar habitualmente en la caja, manuales y/o folleto de garantía. Adicionalmente, algunas consolas tienen elementos identificativos en la propia carcasa.

Para la fecha de fabricación (o año de puesta a la venta) se ha procedido de la siguiente forma: en primer lugar, se da prioridad a la información contenida en los materiales. De no existir, se asume la fecha de sellado de garantía (venta) como fecha conservadora pero verificada de fabricación (como hito superior). En cualquier otro caso, no se informa el campo al no poder validar la fecha.

RESULTADOS

Como resultado preliminar, se han catalogado más de 50 consolas; aproximadamente 48 de ellas cumplen con todos los criterios del *made in Spain*, mientras algunas adicionales, especialmente las más recientes, requieren de una investigación más profunda antes de poder afirmar que lo son. Se incluye también una sección dedicada a los precursores, juguetes electrónicos que actúan como vaso comunicante entre la industria juguetera española de antes de los 70 y la fabricación de consolas en España a partir de la mitad de la década de los 70.

Precursores: el Juguete Electrónico

La industria juguetera española vivió una crisis importante a partir de 1973, tras dos décadas consideradas doradas (Paya 2017), coincidiendo con la Crisis del Petróleo, pero también con multitud de otros factores:

- Transición democrática, con la apertura de mercados y los cambios en la distribución que supuso.
- Descenso del consumo interno.
- Aumento de los costes de producción.
- Conflictividad laboral.
- Presión fiscal.

Es en este momento en el que la industria juguetera española

comienza con sus primeros estudios de mercado y de marketing, que derivan, entre otros elementos, en la implantación progresiva de la electrónica en los juguetes y las primeras licencias para adaptar productos al mercado español. Algunos ejemplos notables se listan en la Tabla 1.

Nombre	Fabricante	Observaciones
Electric Tennis	Valtoy	Se trata de un <i>pong</i> electromecánico.
Ordenador	Airgam	Simula un ordenador; con tarjetas con preguntas y botones para responder, marca si es acierto o fallo.
Computer Electro	Diset	Otro juego informativo de preguntas y respuestas; originalmente de Coleco, sigue apareciendo en la parte trasera de la máquina. Adaptada por Diset.
Merlin	Borrás	Seis juegos electrónicos con una matriz de 11 LED rojos. Originalmente de Parker Brothers, adaptada al mercado español por Borrás.
Básquet	Electronics Congost	Los juegos de Mattel Electronics se estucharon e imprimieron en España de la mano de una subsidiaria de Mattel llamada Luis Congost. Fabricados en Hong Kong por la propia Mattel.

Tabla 1: Ejemplos de juguetes electrónicos distribuidos en España a finales de la década de los 70

Overkal

La Overkal² es la primera consola fabricada en España, pero también en Europa. Inspirada en la Magnavox Odyssey (1972), su fabricante fue Inter Electrónica, en Barcelona. Su manual fue depositado legalmente el 27 de diciembre de 1973 y se han encontrado ejemplares vendidos antes de verano de 1974, así que su fecha de aparición se puede situar en el primer semestre de 1974. Fue distribuida en El Corte Inglés y otros grandes almacenes de la época, así como vendida por correo. Construida únicamente

2. Marçal Mora-Cantallops y Victor Navarro-Remesal – Unearthing the first European video game console: the Spanish Overkal. Presentación grabada en History Of Games 2020 y disponible en: <https://archive.org/details/history-of-games-2020-iDRydiQVVKQ>

a partir de componentes analógicos, se añadían escenarios a los juegos usando transparencias que se instalaban en la pantalla del televisor y que se sustentaban usando su propia electricidad estática. Fue promocionada como “El tercer canal” en una época en la que solo existían dos frecuencias de canales de TV en España.

Teletenis Multijuegos

La Teletenis Multijuegos es otro sistema particular por su configuración y construcción. Se trata, de nuevo, de una consola claramente inspirada en otra, en este caso la Interton Video 2000 (1975). Fabricada por la empresa Togisa (Valencia), data de 1976 y entre sus peculiaridades se encuentran las siguientes:

- Usa cartuchos que, además, están formados por una mezcla de componentes analógicos y digitales. No son todavía memorias ROM como en el caso de la Fairchild Channel F (finales de 1976) pero son un paso intermedio entre los interruptores de las precursoras y los cartuchos ROM de las sucesoras.
- La máquina también mezcla componentes analógicos y digitales.
- Los ocho juegos listados son comunes con la Interton Video 2000. Sin embargo, dos de los ocho juegos nunca fueron lanzados.
- La conexión de antena es aérea; es decir, no usa cable.

Consolas *pong in a chip*

El grupo de consolas que implementan juegos deportivos tipo *pong* a partir de los chips diseñados para ello es el grupo más numeroso con diferencia. Se han detectado más de cuarenta artefactos en esta categoría, con una variedad de formas y diseños notable, y con fabricación entre 1977 y principios de 1980. Internamente

son consolas muy similares entre sí, basadas en los habituales GI AY-3-8500, TI TMS-1955/1965 y los demás chips de sus familias (variantes en número de juegos, color, etc.). Es interesante notar que muchas de las máquinas tienen elementos distintivos en su diseño, como la inclusión de botones táctiles, distintas formas de control, rifle o pistola para los juegos asociados, etc.

A nivel de fabricantes, existen varias marcas relevantes:

- Togisa, en Valencia, fabricantes de la serie Teletenis.
- Palson (Electrónica Ripollés), Castellón. Serie CX de consolas, entre otras.
- Maree Electrónica, Madrid. Serie Videopinball.
- Bianchi, Guipúzcoa. Serie Telesport.
- Comersa, Xirivella (Valencia). Serie Videosport.
- Furtec, origen desconocido.
- TRQ, Tarragona/Castellón. Serie Tele-juego.
- Master Electronics, Barcelona. Serie Telemaster.
- Interton Ibérica/Cordindusa, Barcelona. Serie Interton.

Existen más fabricantes, pero muchos de ellos fabricaron únicamente una consola de forma puntual. Otro elemento que considerar aquí es que existe una cantidad desconocida de consolas de este tipo vendidas en kit – los usuarios pedían los componentes y los montaban ellos mismos. Estos kits raramente tenían caja más allá de la caja de embalaje y mucho menos manual o garantía, con lo que son más difíciles de trazar. Únicamente se han encontrado algunos ejemplares con guía de montaje.

Un primer listado de consolas tipo *pong en un chip* fabricadas en España se muestra en la Tabla 2:

Fabricante	Modelo	Fabricante	Modelo
Togisa	Teletenis Compact	Palson	CX-306 Super 10 Color
Togisa	Teletenis Compact Color	Palson	CX-340
Togisa	Teletenis Mini	Palson	CX-336
Bianchi	Telesport	TRQ	Tele-juego BN-4
Bianchi	Telesport 5	TRQ	Tele-juego Color-4
Comersa	Videosport 4000	TRQ	Tele-juego Color-10
Comersa	Videosport 4000 Color	Master Electronics	Telemaster T-1000
Comersa	Videosport Junior	Master Electronics	Telemaster T-1200
Controlmetrics	Video Esport	Tele-Play	Tele-Play 8
?	DS-2	Tele-Play	Tele-Play 8C
Deportel	Deportel	TAE	Varius-Play
Movel	Electronicplay 5000	Interton/Cordindusa	Video 2400
Furtec	Furtec 4	Interton/Cordindusa	Video 2400 Color
Furtec	Furtec 5	Interton/Cordindusa	Video 2501
Furtec	Furtec 6	Aureac	Videojuego Color
Magiclick	Magiclick Teleclick	Aureac	Mini 300
Maree	Hobby Kit Video-Sport	Single	IC VG-8-C
Maree	Video Pinball	Trimen	Polijuegos
Maree	Video Pinball 10	CI Corona	Strong Sport
Palson	CX-302	Sunitron	Videojuegos Color
Palson	CX-303		

Tabla 2: Listado de consolas tipo pong fabricadas en España.

Tanto la información sobre las fechas de fabricación como la ciudad del fabricante siguen en elaboración y verificación antes de su publicación.

Consolas Signetics 2650A

En esta categoría se han identificado cuatro consolas, todas ellas basadas en este procesador de la marca Signetics, adquirida por Philips en 1975. La historia de este procesador tampoco se encuentra documentada (y no es el objetivo del presente trabajo), pero parece probable que tras la compra por parte de Philips se diseñara una arquitectura de consola de juego alrededor del

procesador desarrollado por Signetics. Esta arquitectura se ofreció a múltiples fabricantes; los dos que la utilizaron primero fueron, por separado, la alemana Interton (Interton VC 4000, de 1978) y la británica Radofin (1292 APVS, a menudo citada como de 1976 pero, dado que por aquél entonces todavía no se había desarrollado su procesador, es mucho más probable que fuese de 1979). Múltiples compañías siguieron la estela de Interton y Radofin y la mayor parte de países europeos tienen uno o varios modelos fabricados por compañías de electrodomésticos, radios o televisores. Los juegos son compatibles entre todas las máquinas – y, en gran parte, comparten ludoteca – salvo por elementos físicos, dado que algunas consolas tienen formas de cartucho y/o ranuras distintas.

En España se identifican cuatro consolas de este tipo:

Fabricante	Modelo
Palson (Electrónica Ripollés)	CX-3000
Aureac	Tele Computer
Aureac	Video Play
TRQ	TRQ H-21

Tabla 3: Consolas basadas en Signetics 2650A fabricadas en España.

Existen algunos elementos que merecen mayor atención en investigaciones futuras:

- Las dos primeras (Palson CX3000 y Aureac Telecomputer) son extrañamente idénticas salvo por el logo de la caja y el nombre de la consola.
- Es difícil de entender el motivo que existe tras las dos consolas de Aureac, que además tienen cartuchos y cajas distintas entre sí.
- Otro elemento peculiar es que ninguna de estas compañías hizo el paso natural a la siguiente arquitectura, la de las máquinas tipo Arcadia 2001, cosa

que sí hicieron muchos de los otros fabricantes europeos.

- Algunos de los juegos, como *Come-Come* (un clon de Pacman) de Palson, tienen niveles con diseños personalizados que podrían representar, en 1979, el primer ejemplo de software diseñado en España.

Consolas clónicas y otros

En esta parte, más tardía en el tiempo (de 1990 en adelante), se encuentran algunas máquinas que pueden resultar dudosas y que, por lo tanto, requieren mayor investigación. Aquí se incluirían consolas clónicas de Nintendo NES (aparecida en 1988 en España) que, si bien estarían fabricadas con componentes y arquitectura de países asiáticos como Taiwán o Hong Kong, podrían haber sido al menos ensambladas en España (consolas Mastergames o MxOnda) y dos ordenadores educativos: Super Quique Mega Duck de CEFA Toys, que incluye la consola Mega Duck en su interior, y Total PC Multimedia de Bizak, un ordenador que es en realidad una clónica de Famicom (1983), con cartuchos que imitan a los de Nintendo 64 (1996) y un mando al estilo de la primera PlayStation (1994), pero que incluye software en castellano y diseñado para el mercado español.

Finalmente, se encuentra y menciona también la consola Smach Z³, la consola/PC portátil presentada en 2015 pero nunca lanzada.

DISCUSIÓN

Esta primera aproximación y catalogación de las consolas fabricadas en España se han mencionado más de cincuenta elementos, lo que supone un corpus relevante de plataformas que seguir estudiando. Sin embargo, la cantidad de artefactos es inversamente proporcional a la cantidad de información

(contrastada o no) sobre las mismas. En el proceso de construcción de la base de datos se notan las siguientes problemáticas relacionadas con la catalogación:

- Existe una marcada dificultad de acceso a las máquinas. Las pocas imágenes disponibles tienden a ser tan escasas como de baja calidad, y la adquisición de estas supone un coste económico importante – cuando aparecen en condiciones de preservación. Hay que tener en cuenta la relevancia de los paratextos y, por lo tanto, que a menudo no es tan importante encontrar la máquina como encontrar todo lo que tenía a su alrededor (caja, manual, garantía, publicidad), que suele ser más escaso o difícil de obtener que la propia consola.
- Sin acceso a la máquina no es posible obtener información detallada de, por ejemplo, inscripciones en las placas o elementos serigrafiados en la carcasa, pero tampoco detalles sobre su funcionamiento interno. Esta parte, además, requiere de conocimiento técnico y electrónico para poder mapear y entender la arquitectura empleada y, así, poder establecer familias de consolas similares.
- Los grupos de consolas son muy desbalanceados; mientras existe un grupo de consolas tipo *pong* en un chip muy extenso, el resto de los grupos son mucho más reducidos.
- El número de fabricantes distintos es elevado, y muchos de ellos fabricaron una o varias consolas de forma anecdótica, separado de su actividad habitual. La mayoría, además, son empresas que ya hace décadas que han desaparecido, que fueron adquiridas o reconvertidas.
- Se desconoce el alcance real de las máquinas vendidas en kit; algunas se han podido incluir en la base de datos,

como la DS-2, pero sin saber quién fue el fabricante, por ejemplo.

- Los elementos anteriores hacen que la verificación de información sea costosa, lenta y, a veces, infructuosa, mientras los recursos (temporales y económicos) disponibles son limitados.

La presente catalogación inicia el proceso de documentación de las consolas fabricadas en España y, por lo tanto, también de sus fabricantes; quedan, sin embargo, muchos aspectos para la continuación de la investigación, así como investigaciones futuras, que se resumen a continuación.

Aspectos generales

En líneas generales se cuenta con un primer listado completo de consolas *made in Spain*, pero es necesario todavía completar y verificar buena parte de la información asociada, en particular la referida a fechas de aparición. Sin ellas no es posible establecer una línea temporal y, sobre todo, un esquema de relaciones entre máquinas y entre fabricantes. Se han documentado algunos materiales adicionales (como anuncios o catálogos), pero los materiales encontrados son muy probablemente una fracción muy pequeña de los existentes. Todo ello es necesario para poder abordar la historia de las consolas españolas con rigurosidad.

Industria

Es a nivel industrial donde surgen el mayor número de preguntas. Existen múltiples cuestiones sobre las vinculaciones posibles entre fabricantes. Para citar algunos casos representativos:

- Palson y Aureac presentan consolas básicamente idénticas bajo distintas marcas, similar a lo que pasa con Aureac e Interton. Mientras tanto, las máquinas de Interton las fabrica Cordindusa en España. ¿Cuál es la

relación entre todos estos fabricantes? ¿Hay algún tipo de licencias o acuerdos entre ellos?

- De forma similar, la consola de Strong Sport es idéntica – cambiando logos y marca – a las Palson CX. ¿Cuál es la relación?
- Palson tiene una consola (CX-306 Super 10) con cartuchos intercambiables que es técnicamente igual a la Videomaster Colour Cartridge (1979 en UK). Estéticamente, sin embargo, no se parecen en nada. ¿Fue una adaptación completa al mercado español? ¿O fue a la inversa? Además, la Telemaster T-1200 de Master Electronics incluye una pistola de luz fabricada (y con el logo) de Videomaster, lo que también representa una posible relación a tener en cuenta con fabricantes más allá de las fronteras españolas.
- La Magiclick Teleclick genera dudas por ser, originalmente, una consola argentina fabricada por una empresa fabricante de mecheros de cocina. En su versión española incluye otro nombre de fabricante y direcciones en España, con lo que sería necesario entrar en profundidad para conocer el alcance de tal adaptación. De ser únicamente un reempaquetado, podría dejar de considerarse consola hecha en España.

Por otro lado, se han detectado varios centros relevantes de fabricación, como la zona de Valencia/Castellón y Barcelona, que concentran la mayor parte de modelos. Existen además casos particulares (como las fabricadas en Valladolid o Guipúzcoa) que merecerían un estudio adicional como casos muy locales. Finalmente, otro aspecto relevante sería el estudio de los canales de distribución y de venta, incipientes a finales de los 70.

Tecnología

A nivel tecnológico, el siguiente paso necesario es documentar la

circuitería y arquitectura de cada una de las máquinas, empezando por su chip principal (e identificar su modelo, versión y fabricante) así como múltiples aspectos relacionados con la tensión de alimentación (fuentes internas o externas), señales generadas, audio (interno o externo), componentes utilizados, etc. Conocer el diseño de cada plataforma puede aportar más indicadores y pistas sobre las similitudes de fabricación, familias y arquitecturas populares.

En este ámbito, particularmente relevante es el estudio, aunque tenga alcance europeo, del procesador Signetics 2650 y la relación entre esta empresa, Philips, y el resto de los fabricantes implicados – Palson, Aureac y TRQ en España.

Por otro lado, en la parte más “aficionada” queda por determinar el alcance e impacto de las consolas vendidas en kit para montaje, que presentan peculiaridades en su distribución que dificulta su documentación.

Diseño

En los aspectos relacionados con el diseño es donde hay, probablemente, más variedad. Las consolas españolas listadas aquí presentan diferencias en múltiples aspectos, más allá de lo evidente, en elementos como:

- Carcasa exterior, con formas, colores y tamaños muy variados.
- Mandos extraíbles o no, con potenciómetros rotatorios o lineales, y con botones en los mandos o en la propia consola.
- Formato de cartuchos.
- Cajas y manuales, así como folletos de garantía.
- Materiales adicionales, como en el caso de la Overkal.
- Botones táctiles o pulsadores.

- Y otros elementos.

En este aspecto, además, es relevante el estudio de las fronteras entre las licencias (si las hubiese), las copias y la inspiración. Por ejemplo, la Overkal o la Teletenis Multijuegos presentan clara inspiración en la Odyssey y la Interton Video 2000, pero si se trata de inspiración, copia (total o parcial) o si existía algún tipo de licencia o acuerdo sigue siendo una incógnita. Casos parecidos se pueden encontrar en las máquinas tipo pong, mientras que el modelo de licencias de las máquinas tipo Signetics tampoco está claro. Sí es evidente que las clónicas de NES como las fabricadas por Mastergames lo hacían sin licencia, pero conocer sus relaciones con los fabricantes asiáticos también facilitaría la labor de descarte (si fuesen únicamente adaptaciones locales) o de ponerlas en valor (en caso de aportar elementos de diseño o similares).

Software

Finalmente, y como apunte menor en comparación a los aspectos anteriores, es importante mencionar también el aspecto software; Palson, por ejemplo, tiene un juego de *Pacman Come-Come* (1979) que incluye varios niveles con el laberinto en forma de las letras de Palson. Es probable que sea, al menos, de diseño español – es decir, la hipótesis es que la propia Palson fuese quién los pidiese, otra cuestión sin respuesta sería quién los desarrolló o programó. Si fuese así, podría tratarse del primer juego con participación española en el diseño, anterior a *Destroyer* (1980) o *Bugaboo* (1983). Si bien el alcance no sería el mismo que en estos ejemplos, podría ser un hito importante en la historia española del videojuego. En este ámbito también se podría estudiar el software educativo incluido en Total PC Multimedia, que si bien puede carecer del interés lúdico de los ejemplos previos, seguiría siendo software desarrollado en España para consolas y, por lo tanto, sería positivo no dejarlo al margen.

CONCLUSIONES

Para la construcción de una historia local y completa del videojuego español es necesario no solo investigar el *software*, sino también conocer y estudiar las máquinas fabricadas en España. El presente proyecto tiene como objetivo generar una base de datos inicial y contrastada que permita a los presentes y futuros investigadores seguir con el estudio detallado de estas consolas, sus diseños, arquitecturas y particularidades.

En el proceso se han revisado las dificultades del proceso, pero también la relevancia que tiene para la comprensión de la historia de los videojuegos en España desde todos sus ángulos. En este sentido, la falta de implicación de las instituciones relevantes para la preservación y documentación histórica a nivel estatal es también destacable; sería necesario, pues, un impulso desde las instituciones para dotar de recursos a la documentación general sobre la historia del videojuego en España y, en particular, a la de sus máquinas y fabricantes.

La lista de artefactos incluidos en este artículo no es una lista cerrada; nuevas incorporaciones se pueden producir a medida que se conozca la existencia de nuevas máquinas. Igual de abierta es la lista de preguntas que quedan todavía sin respuesta y que se espera que futuras investigaciones e investigadores puedan recoger y responder, avanzando hacia la construcción de una historia completa y rigurosa de la historia de los videojuegos en España.

REFERENCIAS

Esteve, J. *Ocho Quilates. Una Historia de La Edad de Oro Del Software Español (I)*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012.

Esteve, J. “La Abadía Del Crimen: Anatomy of a Cult Video Game in Spain.” In *Well Played (Special Issue on European Videogames*

of the 1980s), edited by Clara Fernandez-Vara & Bennett Foddy, vol. 6, no. 2, 2017: 32–54.

Esteve, J, Peinado, F. “FX Interactive: Growth and Decline of the Spanish Video Games Publisher.” In *CoSECivi*, pp.157–162, 2017.

Garin, M., Martínez, V. M. “Spain.” In *Video Games Around the World*, edited by Mark J. P. Wolf. Cambridge: The MIT Press, 2015. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262527163.001.0001>

Harpring, P., Lanzi, E., McRae, L. and others. *Cataloging Cultural Objects: A Guide to Describing Cultural Works and Their Images*. American Library Association, 2006.

Harris, B. *Console Wars: Sega Vs Nintendo-and the Battle That Defined a Generation*. Atlantic Books Ltd, 2014.

Huhtamo, E. “Slots of Fun, Slots of Trouble.” In *Artnodes* no. 7, 2007: 43-60. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i7.761>.

Kent, S. L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and beyond... the Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Vol. 1. Crown, 2010.

Kirkpatrick, Graeme. 2017. “How Gaming Became Sexist: A Study of UK Gaming Magazines 1981–1995.” *Media, Culture & Society* 39 (4): 453–68.

Marcia Farré, M. “Història Dels Videojocs a Lleida: Una Aproximació (1983-2015).” In *Shikar. Revista del Centre d’Estudis Comarcals del Segrià*, no. 4, 2017: 134-139.

Meda-Calvet, I. “Bugaboo: A Spanish Case of Circulation and Co-Production of Video Games.” In *Cogent Arts and Humanities* vol. 3, no. 1, 2016a: 2-19. DOI: <https://doi.org/10.1080/23311983.2016.1190440>.

Meda-Calvet, I. "Playfulness and the Advent of Computerization in Spain: The National Club of ZX81 Users." In *IFIP Advances in Information and Communication Technology* vol. 487, 2016b: 228–42. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-47286-7_16.

Medà Calvet, I. *Desarrollo, Difusión e Impacto Social y Cultural de Los Videojuegos de 8 Bits En España (1983-1992)* (tesis doctoral). Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona, 2018.

Montfort, N., Bogost, I. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Mit Press, 2009.

Mora-Cantallops, M. "Historia de La NES En España." In *La Historia de Nintendo:1983-2016 Famicom o Nintendo Entertainment System*, edited by Florent Georges, pp. 126–91. Sevilla: Héroes de Papel, 2019.

Mora-Cantallops, M., Bergillos, I. "Fan Preservation of 'Flopped' Games and Systems: The Case of the Virtual Boy in Spain." In *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* vol. 10, no. 2, 2018: 213–29. DOI: https://doi.org/doi: 10.1386/cjcs.10.2.213_1.

Navarro-Remesal, V. "Enthusiast Books and Academic Books: On Ludoliteracy and the Transference of Its Skills through the Medium of Print." In *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies* vol. 9, no. 1, 2017a: 127–34. DOI: https://doi.org/10.1386/CJCS.9.1.127_1.

Navarro-Remesal, V. "Museums of Failure: Fans as Curators of 'Bad', Unreleased, and 'Flopped' Videogames." In *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*, edited by Melanie Swalwell, Helen Stuckey, and Angela Ndalians, pp. 128–45. New York: Routledge, 2017b.

Navarro-Remesal, V., Mora-Cantallops, M. "Arqueología de Gluk Video: De Cómo Los Fans Preservan La Historia No Licenciada de

Nintendo En España.” In *Productos Transmediáticos e Imaginario Cultural: Arqueología Transmedia*, edited by María Isabel Escalas Ruiz and Patricia Trapero Llobera, 216. UIB, 2017.

Newman, J. “Slower, Squashed and Six Months Late: Japanese Videogames in the UK, 1991-2019.” In *Replaying Japan* vol. 1, 2019: 5–28. <http://researchspace.bathspa.ac.uk/12349/>.

Paya, A. “Una Breve Historia de La Industria Juguetera En España.” In *50 Años Dan Mucho Juego*, 2017: 15–36.

Pérez, Ó. *La Producció de Videojocs a Catalunya: Aspectes Sobre Els Orígens Històrics i La Situació Actual Del Sector*. Barcelona: Gedisa, 2007. <http://www.recercat.cat/handle/2072/213481>.

Suominen, J. “Popular History: Historical Awareness of Digital Gaming in Finland from the 1980s to the 2010s.” In *Teoksessa DiGRA’20—Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere. Tampere: DiGRA*. 2020: 14-17.

Švelch, J. *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. MIT press, 2018.

Swalwell, M. 2021. “Introduction: Game History and the Local.” In *Game History and the Local*, 2021: 1–15.

Wolf, M. J. P. *Video Games Around the World*. The MIT Press, 2015. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262527163.001.0001>.

6.

Una mirada a la Oscuridad

la Estética Ludoficcional desde la Dificultad
No-Mecánica

Mateo Terrasa-Torres

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 127-151. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

A Look into Darkness: Ludofictional Aesthetics from the Non-Mechanical Difficulty

RESUMEN

La dificultad está históricamente ligada al videojuego. Pero habitualmente queda tan solo apuntada como un reto diseñado para tentar las aptitudes manuales y cognitivas del jugador y hacerlo

fracasar en caso de carecer del nivel exigido. Esta mirada a la dificultad es demasiado simplista para referirse a un mecanismo puramente experiencial, por lo tanto, personal, que está atravesado por múltiples factores inciertos. La dificultad pertenece al ámbito de la estética. Entonces, con una aproximación menos constreñida, la dificultad en el videojuego puede describirse como una *resistencia* al avance, compresión y acceso al texto ludoficcional que provoca algún tipo de sufrimiento al jugador que quiere aprehenderlo, en consonancia con el *sentimiento de lo sublime* o la *paradoja del arte doloroso*. Esta perspectiva descubre nuevas vías por las que puede discurrir la dificultad en el videojuego. Algunas de ellas, se alejan de los caminos del discurso dominante del reto mecánico. Esto es, hay formas de *dificultad no-mecánicas* articuladas por la narrativa, los temas tratados, la atmósfera, los afectos, la ética, la profundidad textual o la poética. Desde una perspectiva que imbrica la dimensión mecánica y ficcional del videojuego y la performativa del jugador, en este artículo exploramos estas formas ludoficcionales de dificultad no-mecánica para ampliar el marco de pensamiento en torno a tan discutido concepto y así redirigirlo hacia terrenos más expresivos.

Palabras Clave

estética de la dificultad, reto, ludoficción, dificultad no-mecánica.

ABSTRACT

Difficulty is historically linked to video games. However, it is usually only seen as a challenge designed to tempt the player's manual and cognitive skills and to make him fail if he does not meet the required level. This is a simplistic perspective to refer to a purely experiential mechanism, therefore personal, which is crossed by multiple uncertain factors. Difficulty belongs to the sphere of aesthetics. Then, with a less constrained approach,

difficulty in video games can be described as a *resistance* to the advancement, compression, and access to the ludofictional text that causes some kind of suffering to the player who wants to apprehend it, in line with the *feeling of the sublime* or the *paradox of painful art*. This perspective uncovers new ways in which the difficulty in the video game can evolve. Some of them move away from the paths of the dominant discourse of mechanical challenge. That is, there are non-mechanical forms of difficulty articulated by narrative, themes, atmosphere, emotions, ethics, textual depth or poetics. From a perspective that imbricates the mechanical and fictional dimension of the video game and the performative dimension of the player, in this article we explore these ludofictional forms of non-mechanical difficulty to broaden the framework of thought around this much discussed concept and thus redirect it towards more expressive fields.

Keywords

difficulty aesthetics, challenge, ludofiction, non-mechanic difficulty.

LA DIFICULTAD EN EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA LEGITIMADORA O COMO VALOR EXPRESIVO

La dificultad es un elemento clave de la historia del videojuego desde sus inicios en los *salones recreativos* (Williams 2017). En el “modelo de juego clásico” de Jesper Juul (2007), el videojuego se plantea como una serie de obstáculos que desafían las habilidades del jugador en pos de alcanzar unos objetivos delimitados por unas condiciones de victoria muy claras y ser castigados severamente por sus errores. Es una mirada a la dificultad que ha azuzado postulados *meritocráticos* (Paul 2018) sobre la necesidad del esfuerzo, dedicación y sufrimiento para formar parte de una élite de jugadores, los jugadores *hardcore* (Muriel 2018), en

contraposición a unos jugadores *casuales a priori* poco habilidosos o experimentados (Juul 2010). Sin embargo, su aceptación casi sin concesiones no se corresponde con la profundidad necesaria para abordar un concepto experiencial.

Para concederle esta profundidad, primero es necesario preguntarnos ¿qué es la dificultad en el videojuego y qué elementos le dan forma? Siguiendo el discurso legitimado, la respuesta habitual se centra en perspectivas funcionales próximas al manual de diseño antes que en su expresividad. *Dark Souls* (From Software 2011) es un videojuego reconocido por su alta dificultad esgrimida por un sistema inclemente. Su oscuro mundo ludoficcional está plagado de peligros que atrapan al jugador en un *bucle de repetición* que le obliga a ver una y otra vez el mensaje “HAS MUERTO”. No obstante, como señala Daniel Vela (2015), la dificultad en *Dark Souls* busca crear una experiencia cercana al *sentimiento de lo sublime* (Kant 2005), una experiencia ambivalente entre el dolor y el placer provocado por el encuentro con una fuerza sobrecogedora que supera al sujeto al tiempo que lo atrae. La *dificultad sublime* revela la insignificancia del jugador ante una ludoficción hostil y despiadada que, al mismo tiempo, lo atrae irremediamente. Esto es, su razón de ser es más expresiva que funcional.

El éxito de *Dark Souls*, empero, parece enclaustrado por la concepción clásica de la dificultad. De este sentir nacen prácticas *metalúdicas* (Buluk y Lemieux 2017) como el *speedrun* y el *no-hit run*, performances virtuosas que modifican algunas reglas para hacer más difícil un videojuego y que son exhibidas ante otros que entienden tal proeza en plataformas de *streaming* como Twitch. Esta concepción de la dificultad es un factor de *legitimación* del videojuego y sus jugadores (Consalvo y Paul 2019), pues un videojuego difícil, y el jugador capaz de dominarlo, adquieren un halo de relevancia. El videojuego, incluso cuando se discute su valor artístico y cultural, existe dentro de un discurso centrado en la habilidad, el esfuerzo y la meritocracia, con todos los problemas que ello supone.

Esta mirada aleja al videojuego de otros medios. Como explican Mia Consalvo y Christopher A. Paul (2019, p. 83), la idea de dificultad en el videojuego es muy diferente a la complejidad de navegar el obtuso lenguaje del *Ulises* de James Joyce. Si bien es cierto que cuando se discute la dificultad de un videojuego se centra en el uso de las herramientas de su lenguaje, como hace el *Ulises* sirviéndose del lenguaje literario, lo único que parece importar es su condición lúdica. Es una idea enquistada en la forma de pensar el videojuego. En este sentido, *Dark Souls* es mejor que videojuegos más fáciles porque encaja mejor dentro de los parámetros arbitrarios del videojuego “de verdad” o *real games*. Pero la dificultad depende del ojo de quien la experimenta, es un constructo atravesado por múltiples factores que escapan de la fácil catalogación. Por ello encaja en la dimensión de la estética.

En este artículo nos centramos en las formas de dificultad que exceden al reto mecánico del ‘modelo de juego clásico’ legitimado. Partiendo de la hipótesis de que la dificultad tiene un carácter estético y transversal a toda la experiencia de juego, analizamos las formas de dificultad no-mecánicas como creadoras de sentido articuladas por el dispositivo ficcional y la performance del jugador implicado, sin obviar la dimensión mecánica del juego.

EL ALMA OSCURA DEL JUEGO, LA PARADOJA DEL DOLOR EN LA EXPERIENCIA LUDOFICCIONAL

La dificultad, sin importar su forma o procedencia, ejerce algún tipo de *resistencia* a quien la enfrenta. Una resistencia al avance, acceso o comprensión del objeto o experiencia que provoca algún tipo de *dolor* al que se otorga un valor porque, de forma similar al *placer*, el afectado por una emoción intensa siente la necesidad de darle un *sentido* (Ahmed 2015, pp. 51-52). Como (ludo)ficción el videojuego crea espacios seguros donde tener experiencias mediadas. Pero sus límites son quebradizos, no existe un *círculo mágico* impenetrable. Los jugadores deben lidiar con intensas emociones que les afectan: los videojuegos son espacios

emocionalmente inseguros (Jørgensen 2014, p. 6) proveedores de experiencias *negativas positivas* (Jørgensen 2019, p. 153) que el jugador ha aceptado voluntariamente.

Aquí se describe una paradoja, lindante con el sentimiento de lo sublime, que lleva al sujeto a buscar voluntariamente y disfrutar de emociones que normalmente son evitadas como el terror, la tristeza o la tragedia. El disfrute dentro del espacio ficcional de experiencias tortuosas, que nos remueven por dentro y ponen en peligro nuestra estabilidad emocional, pueden explicarse mediante las paradojas del *terror* (Hanich 2010, pp. 4-5) de la *tragedia* (Critchley 2014) y del *fracaso* (Juul 2013), también con la experiencia del *arte transgresor* (Mortensen y Jørgensen 2020) o, como escribe Aaron Smuts (2007), la paradoja del *arte doloroso*. En el videojuego este tipo de experiencias se articula en torno a la dificultad, que es toda complejidad, densidad, oscuridad y peligro que ejerce una resistencia al avance o comprensión del jugador provocando algún tipo de emoción negativa como frustración, ira, tristeza, miedo, tensión o estrés (Bopp, Opwis y Mekler 2018, p. 5). Y su forma de expresión no solo depende de las formas de dificultad legitimadas.

No obstante, sería erróneo obviar la dimensión lúdica de la experiencia ludoficcional, por ello es importante incorporar al análisis tanto los factores mecánicos y ficcionales que afectan a la experiencia, así como la performance del jugador en tanto que ejecutor e intérprete del texto ludoficcional. Es decir, pensar en el videojuego implica hacerlo como objeto estético en diálogo constante con el jugador en su papel de sujeto estético. Siguiendo los postulados de Roman Ingarden (1964) un objeto artístico solo alcanza el rango estético cuando es confrontado a un sujeto, pues los valores estéticos exceden a la propia materialidad de la obra. El sentimiento estético vira el interés de las propiedades del objeto, sin olvidarse de ellas, a sus efectos subjetivos. Esto es, la experiencia estética es un *espacio dialéctico*. Por ello el sentimiento estético vertebrata la experiencia de la dificultad en el videojuego, pues esta no puede existir sino en confrontación

entre un jugador y un videojuego que, en su virtuosa dedicación en resistirse a su avance, incita a la observación detenida de los aspectos más relevantes de la obra e interpretarlos para descifrar su *función poética* (de la Calle 2018, pp. 222-223). Una función que en la dificultad nace de la “complejidad, densidad, indeterminación, opacidad y abstracción”, así como de desafíos “afectivos de incomodidad, frustración o incertidumbre” (Jagoda 2018, p. 200). Por lo tanto, incorporar esta dimensión estética nos dirige a una *estética de la dificultad* ludoficcional.

LOS RETOS DE LA DIFICULTAD NO-MECÁNICA

La dificultad en el videojuego está afectada por múltiples factores mecánicos, ficcionales y performativos. Por lo que no deberíamos pensar en ella tan solo desde lo mecánico. La *dificultad mecánica* congrega aquellas resistencias que aumentan la dificultad sirviéndose de mecanismos lúdicos. Obstáculos y desafíos diseñados para que el jugador interactúe con ellos directamente y que estos reaccionen si es pertinente. Abordado de forma más específica, el reto mecánico incluye los retos de *habilidad*, como enfrentamientos y plataformas, de *coordinación y reflejos* en los videojuegos de ritmo, los retos *cognitivos* en la resolución de puzzles y videojuegos tácticos, los sistemas de puntuación y clasificación que demandan *esfuerzo y dedicación* para mejorar y la *percepción y orientación* en la exploración del mapa, además de todos aquellos procesos de azar que devienen en *incertidumbre* en el transcurso de la partida. Como puede observarse, las resistencias que plantea la dificultad mecánica se adscriben a los postulados del modelo de juego clásico de Juul y la dificultad legitimada de Consalvo y Paul.

Algunos autores proponen una ruptura con la mirada univoca del discurso dominante mediante una aproximación a la dificultad más abierta y próxima a su dimensión estética. Patrick Jagoda (2018) propone tres formas de dificultad en el videojuego: la dificultad *mecánica* tradicional, la dificultad *interpretativa* que lee el

videojuego desde el análisis textual y la dificultad *afectiva* centrada en la dimensión emocional de la obra y cómo esta afecta al jugador. Julia Ayumi Bopp, Klaws Opwis y Elisa Mekler (2018) formulan una clasificación articulada por los retos *cognitivos*, de *coordinación física*, de *toma de decisiones*, el tratamiento de *temas difíciles*, las *emociones intensas*, el *reto social* y el *operativo* que recoge desafíos provocados por *bugs* y *glitches*, niveles mal diseñados, mecánicas que no funcionan correctamente o un mal mapeado del mando. Por su parte, Alena Denisova, Paul Cairns, Christian Guckelsberger y David Zendle (2020) dividen los retos en: *cognitivos*, *emocionales*, *performativos* y de *toma de decisiones*. Como puede observarse, en estos estudios se propone un mayor peso a la experiencia afectiva del jugador mediante la toma de decisiones o el tratamiento de temas complejos. Por último, Alex Mitchell, Litting Kway, Tiffany Neo y Yuin Theng Sim (2020) abordan la dificultad desde “formas que normalmente no están asociadas con los videojuegos” que denominan *gameplay poética*. Estos estudios profieren de un contexto proclive a profundizar en las complejidades de la experiencia ludoficcional en general y en la estética de la dificultad en particular.

Partiendo de estos estudios, proponemos la *dificultad no-mecánica* como concepto aglutinador de las formas de dificultad más intangibles, pues carecen de la fisicidad de lo mecánico. Aunque es problemático definir un concepto tan relevante desde la dicotomía, sobre todo porque no existe una separación definida, su denominación obedece a la necesidad de destacar aquellos rasgos no legitimados de la dificultad. Esto es, lo no-mecánico, toda resistencia formulada desde lo afectivo, narrativo, textual o poético.

En esta tesitura, las siete formas de dificultad propuestas se significan principalmente en los elementos ficcionales del videojuego. La *ficción* otorga un sentido a las mecánicas y construye *mundos ludoficcionales* (Planells de la Maza 2015) abstractos o figurativos mediante el acabado artístico y la creación de atmósferas a partir de su condición audiovisual, la construcción

narrativa si la hubiere o el acercamiento a diversas temáticas y los afectos que todos estos elementos evocan.

Estos factores ficcionales están puntuados por la implicación del jugador que el videojuego demanda, sobre todo en la concepción de la dificultad no-mecánica. Abordar los procesos de implicación e identificación del jugador es una tarea compleja con múltiples aristas que dependen de una multiplicidad de factores que, además, cambian a lo largo del juego, incluso en una misma sesión. El jugador puede tener diferentes modos de implicación en función de lo que el juego demanda en cada momento (Taylor, Kampe y Bell 2015) y de la propia situación del jugador, de sus intereses y su contexto, que afecta a su atención de forma similar que la descrita por Julian Hanich (2010, p. 39) para el espectador cinematográfico que está distribuida entre el artefacto –película/videojuego–, el cuerpo del sujeto –espectador/jugador– y su entorno. En este *triángulo* (Terrasa-Torres 2021) relacional entre la dimensión mecánica, la construcción del universo ficcional y discursivo y el papel del jugador en un contexto, toma forma la experiencia estética ludoficcional.

RESULTADOS: SIETE FORMAS DE DIFICULTAD NO-MECÁNICA

En este apartado nos detenemos a describir las siete formas de dificultad detectadas a partir de la teoría ofrecida en los apartados anteriores y la propia experiencia personal, pues no podemos huir de nuestros gustos ni de nuestras vivencias (Tosca 2020, p. 56). Para ello, adoptamos una metodología de *close reading* y el *play testing*, respaldada por las fuentes apuntadas, de un conjunto de videojuegos contemporáneos, del 2009 al 2020, en los que se han identificado *resistencias no-mecánicas* que afectan significativamente a la experiencia del jugador. Con esta selección se busca dar forma a una constelación contemporánea de la dificultad no-mecánica.

Es importante incidir en que, de la misma forma que no puede analizarse por separado la dimensión mecánica, ficcional y performativa del videojuego, estas siete formas no-mecánicas no pueden entenderse por separado. Por ello, en las descripciones se observarán múltiples concomitancias. Son conceptos separados artificialmente para destacar aspectos concretos que definen la experiencia de la dificultad. Las siete formas de dificultad no-mecánica propuestas no conforman una taxonomía, sino que obedecen a ilustrar las complejidades intrínsecas a la experiencia del jugador que sobrepasan los retos legitimados. Estas son: la *narrativa*, el *tema*, la *atmósfera*, los *afectos*, la *ética*, la *interpretación textual* y la *poética*.

Complejidad Narrativa

La primera parada en este recorrido a las formas de dificultad no-mecánicas atiende a la complejidad en la narrativa ludoficcional. Esto es, la complejidad en el modo en que el videojuego utiliza sus recursos estilísticos y enunciativos para transmitir una historia, ideas o afectos. Dependiendo del uso de estos recursos, se pueden conseguir unos efectos u otros, tanto en profundidad y complejidad del relato como en la dimensión emocional y afectiva (Pérez Latorre 2020). La forma en que abordamos la complejidad narrativa en el videojuego bebe de la teoría cinematográfica y televisiva. Argumenta Antonio Loriguillo (2019, pp. 868-869) que los mecanismos del *puzzle* y *mind-game film* tensionan y retuercen los pilares de la narrativa canónica: la cronología y causalidad del relato y la fiabilidad de los personajes focalizadores. Con ello se fuerza una ambigüedad en el relato que desorienta al espectador, que debe esforzarse más para desenmarañar la trama.

De modo similar, estos dispositivos, estructuras y retóricas narrativas pueden adaptarse al lenguaje ludoficcional y complicar la lectura del relato. *13 Sentinels: Aegis Rim* (Vanillaware 2019) es un puzzle narrativo autoconsciente que desordena las piezas del relato para desorientar al jugador obligándole a ordenarlas

e interpretarlas para avanzar. Como si de un puzle se tratara, el dispositivo ludonarrativo se despliega ante el jugador poco a poco hasta que es capaz de completar la imagen del relato. Las resistencias de *13 Sentinels: Aegis Rim* residen en lo narrativo porque fuerzan al jugador a comprender un relato deslavazado y ambiguo.

Nier: Automata (PlatinumGames 2017) es un relato de ciencia ficción metafísica tejido por múltiples perspectivas que obedecen a la mostración de diferentes miradas que solo se descubren en progresivas iteraciones del relato. A esto se suma el dispositivo metatextual con la obra previa de su director, Yoko Taro, y con nuestra tradición filosófica. Aunque *Nier: Automata* propone un reto mecánico clásico, lo engarza en una oscura narrativa que suma nuevas capas de complejidad.

Temáticas Difíciles

El tema abordado por un texto es algo más abstracto que la historia o la narración. Es la materia o asunto abordado, la ideas o ideas principales que desarrolla, creando imaginarios y estructuras de sentido propias que varían entre contextos socioculturales. En el videojuego es habitual articular los temas en torno al conflicto y la llamada a la aventura, aunque también pueden abordar temáticas más profundas, filosóficas o con un mayor compromiso social. Aunque esto es visto en ciertos contextos y comunidades como contrario a la condición de entretenimiento del videojuego, incluso cuando en estas mismas comunidades se habla del medio como ‘cultura’.

Más allá de estas discusiones estériles, cuando el videojuego profundiza en temáticas complejas o marcadas por la ambigüedad afecta a la experiencia del jugador, la hace más difícil (Bopp, Opwis y Mekler 2018, p. 7) porque implica un mayor compromiso emocional e intelectual con los acontecimientos en los que participa. En *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow 2017) el jugador explora el hogar vacío, donde los recuerdos propios y de

otros miembros de la familia se expresan como recuerdos jugables que incorporan estructuras y estéticas del trauma como mecánicas jugables. Mediante esta imbricación entre mecánicas y narrativas, el juego aborda la tragedia de una familia marcada por la fatalidad.

Otros ejemplos pueden ser *North* (Outlands 2016), centrado en la experiencia del refugiado en un entorno hostil y hermético, *Distraint* (Jesse Makkonen 2015), que habla de la precariedad en un mundo construido sobre la mentira del capitalismo, o *That Dragon, Cancer* (Numinous Games 2016), que despliega mediante una serie de viñetas jugables muy personales el proceso de aceptación de la próxima muerte de un hijo. Ninguno de estos juegos ofrece un reto digno de tal nombre, pero consiguen hacerse difíciles para el jugador implicado intelectual o afectivamente en estos textos ambiguos, tristes o dolorosos en los que participa activamente.

Densidad y Oscuridad Atmosférica

Todo mundo ficcional construye atmósferas que transmiten sensaciones que no se adhieren exactamente a lo artístico, tonal o narrativo, aunque todo ello está imbricado. Se trata de un concepto intangible y difícil de concretar, adscrito a lo sensorial y experiencial, a emociones que se respiran de los espacios y objetos –reales o ficcionales–, que envuelven sin manifestar una forma propia. Las atmósferas ludoficcionales están especialmente ligadas a la dimensión audiovisual que dispone un tono, crea el ritmo y activan sensaciones que afectan emocional e intelectualmente al jugador.

La atmósfera como forma de dificultad no-mecánica describe la densidad, complejidad y oscuridad de los mundos ludoficcionales. El survival horror es un perfecto ejemplo de ello, pues crean universos opresivos y tensos sirviéndose principalmente de dispositivos audiovisuales, aunque lo narrativo y mecánico también es relevante. El horror se constituye de espacios oscuros y solitarios, de amenazas soterradas y ocultas, de una dirección

artística que hace que los espacios sean difícilmente habitados. *Resident Evil VII* (Capcom 2017) construye una atmósfera de horror en la que se respira indefensión. Recorrer los pasillos del hogar de los Baker requiere de un esfuerzo que no se corresponde con la dificultad puramente mecánica, porque construye una tensa atmósfera de peligro constante. Precisamente, a medida que esta indefensión se hace menor, la atmósfera se torna menos tensa y terrorífica, aunque la oscuridad y los peligros permanecen. La cámara en primera persona (Martín Núñez 2020, p. 84) construye una sensación de claustrofobia, desasosiego e incertidumbre utilizando un encuadre cerrado que, sumado de la escasa o nula iluminación, no permite ver el espacio en rededor, dando forma a un fuera de campo similar al dispuesto por las cámaras fijas del *Resident Evil* original (Capcom 1996).

Una tendencia de diseño sugerente para hablar de las atmósferas como formas de dificultad no-mecánica es aquella que ejemplifica *Paratopic* (Arbitrary Metric 2018). Este juego apuesta por la fealdad y lo grotesco sirviéndose de recursos técnicos y audiovisuales de la primera PlayStation, que en su momento eran punteros, para crear atmósferas enrarecidas y extrañas.

Complejidad Emocional y Afectiva

Hasta el momento hemos circulado en torno a la dimensión emocional del videojuego, pues todas las formas comentadas sugieren un rango emocional negativo que afectan a la experiencia del jugador. Pero siguiendo los estudios que sustentan este ensayo, consideramos necesario abordar directamente la dimensión emocional de la dificultad no-mecánica. Este punto, por lo tanto, trata de cómo el videojuego afecta emocionalmente al jugador de forma directa. El principal interés de los videojuegos narrativos articulados por decisiones como *Life is Strange* (DontNod Entertainment 2015) no está en cómo estas decisiones afectan al devenir de la trama, que en muchas ocasiones son poco significativas, sino a cómo afectan al jugador. Como está obligado

a decidir, las consecuencias de sus acciones recaen sobre sus hombros, por lo que tomar estas decisiones supone un esfuerzo emocional.

Todo reto afectivo también es importante en videojuegos lineales que abogan por la intensidad dramática, como *The Last of Us: Parte II* (Naughty Dog 2020). No obstante, consideramos más relevante centrar la atención en la mostración de la violencia en lugar de en las estructuras dramáticas. El grado de realismo alcanzado –al contrario que *Paratopic*– por el juego de Naughty Dog implica que la violencia de las muertes de las que el jugador es responsable –aunque obligado– provoque incomodidad al jugador. Es muy diferente los efectos de la violencia pixelada de *Hotline Miami* (Dennaton Games 2012) que el hiperrealismo en los rostros de las víctimas de Ellie o Abby que *The Last of Us: Parte II* insiste en mostrar al jugador. Cuando esta agarra a un enemigo por la espalda, la cámara adquiere autonomía para imponer la mirada ante una cruda violencia que lo acerca, aunque guardando las distancias, a las texturas y tono de cintas como *Martyrs* (Pascal Laugier, 2008) o *Irreversible* (*Irréversible*, Gaspar Noe, 2002). Una instrumentalización de la violencia que puede generar malestar.

Dificultad ética

El peso de las decisiones de los jugadores en *Life is Strange*, aunque tienen una dimensión ética, reside en la implicación emocional. Y el discurso ético cerrado de *The Last of Us Parte II* solo puede ser interpretado, pues el jugador carece de poder para modificar la ludoficción. La ética como dificultad no-mecánica obliga al jugador a posicionarse éticamente mediante decisiones de las que es difícil discernir algo positivo dentro de un rango ético gris casi negro que afecta significativamente el devenir de la ludoficción. Incluso en ocasiones sin saber si se está decidiendo o qué se está decidiendo. *This War of Mine* (11 bit studios 2014) arroja al jugador a un escenario bélico donde lo obliga a decidir

el futuro de una comunidad de supervivientes mediante un puzzle ético en el que toda decisión tiene resultados negativos elija lo que elija. En *Frostpunk* (2018) 11 bit studios arrastra al jugador de nuevo a un universo hostil donde toda decisión le lleva a un camino oscuro. En este caso, la gestión del último reducto humano durante un apocalipsis glaciario lo obliga constantemente a tomar decisiones terribles por la supervivencia humana. Sitúa al jugador en un delicado equilibrio donde es imposible prosperar, pues los recursos son escasos y cualquier decisión puede llevar a la muerte de decenas de supervivientes. Muestra el fracaso humano a cámara lenta que pone en duda los típicos placeres lúdicos (Chang 2019, p. 191).

En ambos casos, decidir implica tomar una posición ética y emocional como sujeto e intérprete del mundo del juego. La dimensión ética es un conjunto de valores que afectan al comportamiento de los jugadores que funciona como herramienta de análisis de estos mismos valores (Sicart 2009, p. 4). Esto incita al jugador a tomar consideraciones morales como parte de la experiencia a partir de sus propias creencias y convicciones, siempre dentro de los márgenes que permite el sistema, y a reflexionar sobre el significado de sus acciones en el mundo de juego. En *This War of Mine*, aunque es posible, es difícil pensar de modo egoísta en la supervivencia del grupo porque el resto de supervivientes también se ven afectados por las acciones del jugador. Incluso su grupo se verá afectado anímicamente, lo cual repercute en su rendimiento, si comete acciones reprobables. Es decir, el juego dirige hacia una forma de juego menos operativa, centrada en la explotación de los sistemas en busca de una mejora y estabilidad, para ofrecer el camino del sufrimiento constante de la precariedad donde no existe la promesa de estabilidad y los problemas nunca acaban (Doyle-Myerscough 2019, p. 3).

Interpretación Textual

El videojuego es un artefacto cultural con valores que invitan

a pensarlo desde el análisis textual. Esto despierta la dimensión interpretativa que depende, más allá del propio objeto ludoficcional –*metalúdica* (Karhulahti 2015, pp. 6-8)–, de los intereses del jugador, su cultura e intención ante el texto. Se trata de un *jugador emancipado* (Farca 2016) cuyos intereses trascienden el propio artefacto y lo interpreta críticamente, que está entrenado en la interpretación de imágenes ludoficcionales que leen el videojuego como artefacto cultural. De esta interpretación nace el “*diseñador (de juego) implícito*” (Mosselaer y Gualeni 2020), una conceptualización del diseñador que el jugador construye en su interpretación del juego y a la que infiere todas las intenciones que lee en la obra concreta. Esta forma de pensar el –y en el– videojuego incorpora nuevas capas de complejidad en la que se imbrica el artefacto lúdico con expresiones literarias, artísticas y discursivas (Jagoda 2018, pp. 212-213).

Kentucky Route Zero (Cardboard Computer 2013-2020) versa sobre cómo la realidad erosiona y desgasta la vida de las personas, los espacios y las comunidades y describe el derrumbe del individuo frente al tiránico capitalismo en un relato que enlaza con el gótico sureño, el surrealismo y el absurdo. El juego trabaja una compleja atmósfera de silencios y elipsis de las que emergen espacios para la interpretación. En *Kentucky Route Zero* no hay que dominar ninguna habilidad específica asociada al modelo de juego clásico, pero sí es para leer unas imágenes y escritura que reflexiona sobre los límites del lenguaje del videojuego. *Disco Elysium* (ZA/UM 2019) es otro texto ludoficcional difícil que establece un discurso intelectualmente elevado y utiliza un lenguaje complejo y plagado de referencias literarias y filosóficas que se benefician del jugador emancipado capaz de leerlas. Son juegos donde el diseñador implícito establece un conjunto de resistencias al avance interpretativo del jugador.

La Dificultad Poética

La *función poética* de una obra artística y cultural nos invita a pensar en su complejidad para expresar imágenes e ideas significativas que trascienden del propio objeto y afectan al sujeto que las experimenta. Bajo el sello de la dificultad poética abordaremos aquellos elementos que Mitchell, Kway, Neo y Sim (2020) denominan *gameplay poética* para describir los mecanismos utilizados por el videojuego para generar *extrañamiento* desnaturalizando los procesos ludoficcionales aceptados como norma. Lo poético es una expresión “cuyos códigos se giran sobre sí mismos para generar estructuras inesperadas y sorprendentes con una lógica formal para producir significados ambiguos más próximos a lo emocional y lo sensorial” (Marta Martín 2022, p. 4). Entonces, en este espacio tienen cabida las expresiones que reflexionan directamente sobre el videojuego utilizando sus mecanismos y reglas que evocan nuevos discursos.

The Path (Tale of Tales 2009) reduce las posibilidades de interacción del videojuego como medio expresivo, mostrando las bondades de la inacción en el videojuego, y de la desobediencia del jugador ante el sistema, pues se considera un fracaso cumplir el objetivo principal de seguir el camino. La obligatoriedad de la interacción en el videojuego y de seguir unos objetivos son normas no discutidas que, al revelar el artificio, invitan a pensar en el lenguaje ludoficcional. *The Stanley Parable* (Galactic Café 2013) juega con los códigos que el jugador conoce, con la idea de libertad y con la obediencia al sistema para revelar que incluso no seguir las normas está contemplado por el sistema. Esto es, no existe libertad como tal dentro de un sistema tan medido como el videojuego.

En coordenadas muy alejadas, el género *fumblecore* se caracteriza por complicar los sistemas de control para hacer que sea impreciso controlar a los avatares. En *Manual Samuel* (Perfectly Paranormal 2016) los verbos que controla el jugador son respirar y expirar

para no ahogarse o pestañear para que no se le sequen los ojos, caminar y mantener recta la columna para poder moverse por el escenario o utilizar objetos con las manos para cumplir los objetivos propuestos. Bajo una superficie ligera y cómica, juegos como este evidencian que la funcionalidad y transparencia de los sistemas de control es una convención que puede –y debe– ser discutida.

A modo de cierre de esta sección, apporto una tabla resumen con los principales hallazgos de la propuesta (Tabla 1).

Dificultad no-mecánica		
Formas	Descripción	Ejemplos
Complejidad narrativa	Formas de dificultad articuladas por mecanismos narrativos que amplifican la ambigüedad de un relato que requiere de esfuerzo para ser ordenado e interpretado.	<i>13 Sentinels: Aegis Rim</i> <i>Nier: Automata</i>
Temáticas difíciles	Aproximaciones más comprometidas y/o profundas a temáticas con un mayor calado social, emocional y filosófico que evocan emociones negativas alejadas de los postulados habituales del medio.	<i>What Remains of Edith Finch</i> <i>That Dragon, Cancer</i> <i>North</i> <i>Distraint</i>
Densidad y oscuridad atmosférica	La incorporación del jugador en mundos densos, oscuros y difíciles de habitar que provocan sensaciones de tensión, opresión y desasosiego.	<i>Resident Evil VII</i> <i>Paratopic</i>
Complejidad emocional y afectiva	Mecanismos de progresión dramática que buscan provocar un poderoso impacto emocional en el jugador implicado.	<i>Life is Strange</i> <i>The Last of Us: Parte II</i>
Dificultad ética	Construcciones ludoficcionales que obligan al jugador a posicionarse ante un complejo puzle ético.	<i>This War of Mine</i> <i>Frostpunk</i>
Interpretación textual	Las capas de significación que invitan al jugador implicado a interpretar el videojuego como artefacto cultural desde el análisis textual.	<i>Kentucky Route Zero</i> <i>Disco Elysium</i>
Dificultad poética	El uso de códigos ludoficcionales que giran y reflexionan sobre el propio lenguaje para evocar significados ambiguos que invitan a pensar en su complejidad.	<i>The Path</i> <i>The Stanley Parable</i> <i>Manual Samuel</i>

Tabla 1: Resumen de Hallazgos Principales

HACIA UNA ESTÉTICA DE LA DIFICULTAD EN EL VIDEOJUEGO

La dificultad es un concepto *transversal* a la experiencia de juego,

una resistencia al avance, acceso y comprensión del texto ludoficcional que provoca algún tipo de dolor al jugador que la hace significativa. Por ello no puede medirse solo desde las características mecánicas y lúdicas, pues si la experiencia es una confrontación entre sujeto y objeto está atravesada tanto por la dimensión ficcional y la unicidad de la performance del jugador. En esta confrontación se dictan los postulados del juego como *experiencia estética*.

Las siete formas de dificultad propuestas tienen el objetivo de ampliar el marco de pensamiento sobre la dificultad en el que predomina el reto mecánico. Estas siete formas de dificultad no-mecánica se centran en unas oscuridades y peligros que afectan profundamente al jugador, provocando algún tipo de dolor al que se le otorga un valor significativo. Pero esto no puede ser medido ni esquematizado, porque la dificultad nos obliga a adentrarnos en los terrenos de la estética. Jugar nunca es cuantitativamente difícil, incluso si hablamos desde el puro diseño, la dificultad no puede ser reducida a unos factores numéricos. Siempre se puede escapar algo relevante. Son los jugadores que aceptan la experiencia estética, desde todo un sistema poético, quienes la valoran como difícil. Por eso no puede reducirse a unos retos mecánicos. Dependen de todo un sistema de relaciones poéticas que tienen un valor, que dejan una huella, una herida. Algo que marca, una razón por la que jugar.

BIBLIOGRAFÍA

11 bit Studios. *This War of Mine* [PC]. 11 bit studios, 2014.

11 bit studios. *Frostpunk*. [PC]. 11 bit studios, 2018.

Ahmed, S. *La política cultural de las emociones*, México: Universidad autónoma de México, 2015.

Arbitrary Metric. *Paratopic* [PC]. Arbitrary Metric, 2018.

Boluk, S., Lemieux, P. *Metagaming: Playing, competing*,

spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2017.

Bopp, J.A., Opwis, K., Mekler, E.D. “‘An odd kind of pleasure’: Differentiating emotional challenge in digital games”. In *Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings*, 2018.

Capcom. *Resident Evil* [PlayStation]. Capcom, 1996.

Capcom. *Resident Evil VII* [PlayStation 4]. Capcom, 2017.

Cardboard Computer. *Kentucky Route Zero* [PC]. Cardboard Computer, 2013-2020.

Chang, A. *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, 2019.

Consalvo, M, Paul, C. A. *Real Games. What’s Legitimate and What’s Not in Contemporary Videogames.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2019.

Critchley, S. *Tragedia y modernidad.* Madrid: Trotta, 2014.

De la Calle, R. “Mikel Dufrenne Fenomenología de la Experiencia Estética” In *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, no. 8, 2018.

Denisova, A., Cairns, P., Guckelsberger, C., Zendle, D. “Measuring perceived challenge in digital games: Development & validation of the challenge originating from recent gameplay interaction scale (CORGIS)”. In *International Journal of Human Computer Studies*, vol. 137, 2020: 102383.

Dennaton Games. *Hotline Miami.* [PC]. Devolver Digital, 2012.

DontNod Entertainment. *Life is Strange* [PlayStation 4]. Square Enix, 2015.

Doyle-Myerscough, K. “The Path That Lies Ahead: Intimacy Through Overwhelmedness in The Legend of Zelda: Breath of the Wild”. In *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, 2019.

Farca, G. “The Emancipated Player”. In *Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 2016.

From Software. *Dark Souls* [PlayStation 3]. Bandai Namco Games, 2011.

Galactic Cafe. *The Stanley Parable* [PC]. Galactic Cafe, 2013.

Giant Sparrow. *What Remains of Edith Finch* [PlayStation 4]. Annapurna Interactive, 2017.

Hanich, J. *Cinematic emotion in horror films and thrillers: The aesthetic paradox of pleasurable fear*, New York: Routledge, 2010.

Ingarden, R. “Artistic and Aesthetic Values”. In *The British Journal of Aesthetics*, 1964: 189-213.

Jagoda, P. “On Difficulty in Digital Games: Mechanics, Interpretation, Affect”. In *Critical Inquiry*, vol. 45, no. 1, 2018: 199-233.

Jesse Makkonen. *Distraint* [PC]. Jesse Makkonen, 2015.

Jørgensen, K. “Devil’s Plaything: On the Boundary between Playful and Serious”. In *Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference*, 2014.

Jørgensen, K. “When Is It Enough? Uncomfortable Game Content and the Transgression of Player Taste”. In *Transgression in Games and Play*, edited by Jørgensen, Kristine, Karlsen, Faltin. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2019.

Juul, J. "Without a Goal". In *Videogame/Player/Text*, edited by Krzywinska, Tanya, Atkins, Barry. Manchester: Manchester University Press, 2007.

Juul, J. *Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2010.

Juul, J. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2013.

Kant, I. *Crítica del juicio*. Buenos Aires: Losada, 2005.

Karhulahti, V-M. "Hermeneutics and ludocriticism", In *Journal of Games Criticism*, vol. 2, no. 1, 2015: 1-23.

Loriguillo-López, A. "La comunicabilidad de lo ambiguo: una propuesta narratológica para el análisis de la ficción televisiva compleja". In *Revista Sigma*, no. 28, 2019: 867-901.

Martín Núñez, M. "Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego". In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, edited by V. Navarro-Remesal, pp. 80-86. Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte, 2020.

Martín Núñez, M. "Entre la narración, la poética y la cinética: la complejidad discursiva en el fotolibro español contemporáneo". In *Bulletin of Spanish Studies*, 2022: 1-37.

Mitchell, A., Kway, L., Neo, T., Sim, Y.T. "A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay". In *Game Studies*, vol. 20, no. 2, 2020.

Mortensen, T. E., Jørgensen, K. *The Paradox of Transgression in Games*, New York: Routledge, 2020.

Mosselaer, N.V. Gualeni, S. "The Implied Designer and the Experience of Gameworlds". In *Proceedings of DiGRA 2020*, 2020.

150 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Muriel, D. *Identidad gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Madrid: Anait Games, 2018.

Naughty Dog. *The Last of Us: Parte II* [PlayStation 4]. Sony Computer Entertainment, 2020.

Numinous Games. *That Dragon, Cancer* [PC]. Numinous Games, 2016.

Outlands. *North* [Nintendo Switch]. Sometimes You, 2016.

Paul, C. A. *The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst*. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, 2018.

Pérez-Latorre, Ó. “El demonio del gameplay emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos”, In *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, no. 31, 2021: 71-84.

Perfectly Paranormal. *Manual Samuel* [Nintendo Switch]. Curve Digital, 2016

Planells de la Maza, A. J. *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*, Madrid: Cátedra, 2015.

PlatinumGames. *Nier: Automata* [PLATAFORMA]. Square Enix, 2017.

Sicart, M. *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2009.

Smuts, A. The Paradox of Painful Art. In *The Journal of Aesthetic Education*, vol. 41, no. 3, 2007: 59-76.

Tale of Tales. *The Path* [PC]. Tale of Tales, 2009.

Taylor, N., Kampe, C., Bell, K. “Me and Lee: Identification and

the Play of Attraction in The Walking Dead”. In *Game Studies*, vol. 15, no. 1, 2015. <http://gamestudies.org/1501/articles/taylor>

Terrasa-Torres, M. *El alma oscura del juego: teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional* (tesis doctoral). Universitat de les Illes Balears, 2021.

Tosca, S. “Bio(ludo)grafía. Videojuego, vida, método”. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, edited by V. Navarro-Remesal, pp. 55-63. Asociación Shangrila Textos Aparte, 2020.

Vanillaware. *13 Sentinels Aegis Rim* [PlayStation 4]. Atlus, 2019.

Vela, D. “No Mastery Without Mystery: Dark souls and the ludic sublime”. In *Game Studies*, vol. 15, no. 1, 2015. <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>

Williams, A. *History of Digital Games: developments in art, design and interaction*. Boca Raton, Florida: Taylor & Francis, 2017.

ZA/UM. *Disco Elysium* [PC]. ZA/UM, 2019.

Antonio Catalán

Investigador independiente en analogic game studies
Licenciado en Diseño y producción gráfica – ISEC (Lisboa),
Master en Arte y cultura contemporánea – UOC
acv.games2@gmail.com

Jaume Esteve

Facultad Ciencias de la Información – Universidad Complutense
de Madrid
Avenida Complutense 3
28040 Madrid
0034688907979
jesteve83@gmail.com

Javier Castiñeiras López

Universidad de León
jcasl@unileon.es

Alejandro Lozano

Universidad de Salamanca
Alejandro.lm@usal.es

Marçal Mora-Cantalops

Universidad de Alcalá
Plaza de San Diego, s/n
28801 Alcalá de Henares (Madrid)
marcal.mora@uah.es

Federico Peinado

Facultad de Informática – Universidad Complutense de Madrid
Calle del Profesor José García Santesmases 9
28040 Madrid

154 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells
de la Maza

0034653226142

email@federicopeinado.com

Mateo Terrasa-Torres

Investigador independiente

mateoterrasatorres@gmail.com

About ToDiGRA

Transactions of the Digital Games Research Association (ToDiGRA) is a quarterly, international, open access, refereed, multidisciplinary journal dedicated to research on and practice in all aspects of games.

ToDiGRA captures the wide variety of research within the game studies community combining, for example, humane science with sociology, technology with design, and empirics with theory. As such, the journal provides a forum for communication among experts from different disciplines in game studies such as education, computer science, psychology, media and communication studies, design, anthropology, sociology, and business. ToDiGRA is sponsored by the Digital Games Research Association (DiGRA), the leading international professional society for academics and professionals seeking to advance the study and understanding of digital games.

Further information on DiGRA is available at
<http://www.digra.org>

Further information on ToDiGRA is available at <http://todigra.org>

About ETC Press

The ETC Press was founded in 2005 under the direction of Dr. Drew Davidson, the Director of Carnegie Mellon University's Entertainment Technology Center (ETC), as an open access, digital-first publishing house.

What does all that mean?

The ETC Press publishes three types of work: peer-reviewed work (research-based books, textbooks, academic journals, conference proceedings), general audience work (trade nonfiction, singles, Well Played singles), and research and white papers

The common tie for all of these is a focus on issues related to entertainment technologies as they are applied across a variety of fields.

Our authors come from a range of backgrounds. Some are traditional academics. Some are practitioners. And some work in between. What ties them all together is their ability to write about the impact of emerging technologies and its significance in society.

To distinguish our books, the ETC Press has five imprints:

- **ETC Press:** our traditional academic and peer-reviewed publications;
- **ETC Press: Single:** our short “why it matters” books that are roughly 8,000-25,000 words;
- **ETC Press: Signature:** our special projects, trade books, and other curated works that exemplify the best work being done;
- **ETC Press: Report:** our white papers and reports

produced by practitioners or academic researchers working in conjunction with partners; and

- **ETC Press: Student:** our work with undergraduate and graduate students

In keeping with that mission, the ETC Press uses emerging technologies to design all of our books and Lulu, an on-demand publisher, to distribute our e-books and print books through all the major retail chains, such as Amazon, Barnes & Noble, Kobo, and Apple, and we work with The Game Crafter to produce tabletop games.

We don't carry an inventory ourselves. Instead, each print book is created when somebody buys a copy.

Since the ETC Press is an open-access publisher, every book, journal, and proceeding is available as a free download. We're most interested in the sharing and spreading of ideas. We also have an agreement with the Association for Computing Machinery (ACM) to list ETC Press publications in the ACM Digital Library.

Authors retain ownership of their intellectual property. We release all of our books, journals, and proceedings under one of two Creative Commons licenses:

- **Attribution-NoDerivativeWorks-NonCommercial:** This license allows for published works to remain intact, but versions can be created; or
- **Attribution-NonCommercial-ShareAlike:** This license allows for authors to retain editorial control of their creations while also encouraging readers to collaboratively rewrite content.

This is definitely an experiment in the notion of publishing, and we invite people to participate. We are exploring what it means to "publish" across multiple media and multiple versions. We believe this is the future of publication, bridging virtual and physical

media with fluid versions of publications as well as enabling the creative blurring of what constitutes reading and writing.