

Lifeplay, Embrión, Síntesis y amigos a mogollón

Por: Luis Navarrete | 18 de febrero de 2013

El próximo mes de marzo el [Aula de Videojuegos](#) de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla cumple un año. En su versión *blog*, éste que ustedes leen, somos aún más jóvenes, pues celebraremos nuestro primer aniversario en mayo de 2013. Aunque no es habitual hacer recuento de los éxitos y fracasos de una empresa en tan corto período de tiempo, **me van a permitir que extraiga algunos de los pequeños objetivos conseguidos hasta el momento** (otros los narraremos más adelante). Las adversidades enfrentadas, así como los proyectos malogrados, los contaremos en otra ocasión, cuando sean asimilados y hayamos aprendido la lección. Estamos en ello, créannos.

Ya les anunciábamos al comienzo de nuestra andadura que además de **reflexionar libremente sobre videojuegos**, nos entregaríamos con denuedo a la **praxis del medio**, ya fuese en forma de **investigaciones o de desarrollo de videojuegos**, propios o surgidos en el entorno del Aula. Y así ha sido. Como muestra un botón.

LIFEPLAY

[LifePlay](#) es una revista académica de ámbito internacional surgida en el Aula que pretende fomentar la **investigación, reflexión e intercambio de ideas** sobre videojuegos. **Investigadores y profesionales** tienen en este medio una plataforma idónea para expresar sus ideas y puntos de vista sobre uno de los ámbitos interdisciplinarios más apasionantes de todos los tiempos. **Nos interesan todas las perspectivas desde las que puede abordarse nuestro objeto de estudio**. Por este motivo, al comité editorial de la revista le interesan de igual modo los **acercamientos teóricos y los prácticos**, los que se relacionan con el videojuego a través de disciplinas afines y cercanas, como la ludología y la narratología, o de otras aparentemente más lejanas como la psicología, la sociología o el psicoanálisis. Abundando en esta cuestión, nos sentimos realmente orgullosos de haber incluido en nuestra revista un apartado dedicado al **capítulo técnico** de los videojuegos, un lugar donde la praxis pueda convertirse en objeto de reflexión, un espacio **para comprobar el estado de los avances tecnológicos** que posibilitan la evolución del lenguaje videolúdico.



LifePlay se divide en **cuatro áreas fundamentales**. En primer lugar destaca el **DOSSIER**, artículos monográficos con temática decidida por el consejo editorial de la revista cuyos parámetros se publican en la **llamada de artículos [Call for Papers]** efectuada cada cuatrimestre [[aquí pueden ver el primero](#)]. En segundo lugar destaca el apartado **TÉCNICA**, dedicado a la vertiente más tecnológica de los videojuegos en cualquiera de sus aspectos tocantes a la programación, motores gráficos, librerías específicas para la creación de juegos, etc. **La convocatoria para este tipo de artículos no se hace a través de una llamada de artículos** determinada, permaneciendo siempre abierta para cualquier investigador. En tercer lugar aparece **MISCELÁNEA**, un apartado dedicado especialmente a jóvenes investigadores que deseen participar en una revista de investigación de prestigio internacional. **Tampoco existe una llamada de artículos específica para este tipo de publicaciones**, permaneciendo siempre abierta y sujeta al flujo de artículos recibidos. Finalmente, el apartado **RESEÑA** trata de servir a la comunidad internacional en la puesta al día de la bibliografía más importante del sector.

EMBRION

Embrion. La Gran Pregunta, es el primer proyecto de videojuego surgido en el entorno del *Aula de Videojuegos*. En octubre del año pasado el Aula puso en marcha la primera edición del curso titulado **Introducción a la teoría, el guión y el diseño de videojuegos**; este espacio académico reunió a **un grupo de jóvenes e ilusionados amantes del videojuego** que conformados bajo el nombre de *Brainside* están viviendo el sueño –muy real en su caso- de convertirse en desarrolladores de juegos. Lo que comenzó como un *Mod* del juego *Amnesia* ha cobrado **entidad propia y apunta a convertirse en uno de los videojuegos más innovadores del panorama indie**. Como ellos mismos confiesan, sus fuentes de inspiración se encuentran en *Dead Space* o en el citado *Amnesia* pero el concepto de *Embrion* va mucho más allá del *survival horror* al uso, **incorporando elementos revolucionarios en la historia y en su jugabilidad**.

La implicación de *Brainside* con el *Aula de Videojuegos* es absoluta y su filosofía creativa y colaborativa (no en balde sus componentes son miembros de las **facultades de Comunicación y Bellas Artes** y de la **Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática**) se muestra como el camino idóneo para conformar un tejido industrial capaz de enfrenar las vicisitudes y tribulaciones del sector. **En la actualidad, *Brainside* ha convertido a *Embrion* en el proyecto más ambicioso de crowdfunding de la historia del videojuego en nuestro país**, con una campaña en *Verkami* donde se busca la financiación en masa de los 125.000 euros necesarios para llevar a cabo un juego de estas características. La capacidad de trabajo de *Brainside* es un hecho innegable, sus límites no pueden avistarse desde el planeta tierra y, en consecuencia, estamos convencidos de su éxito, en éste y en futuros proyectos.

SÍNTESIS

Otro pequeño logro del *Aula de Videojuegos* es la firma de un contrato con la prestigiosa editorial *Síntesis* para dirigir una **colección de libros sobre videojuegos**. En la actualidad, el Aula y la editorial trabajan en **una veintena de libros que esperan ver la luz en los próximos dos años**. El objetivo de este proyecto académico es **normalizar en nuestro país la reflexión sobre el medio**, intentando alcanzar metas ya sobrepasadas en otras latitudes para evitar la desvinculación de España con el debate serio sobre juegos. Esta desconexión nos parece preocupante si comparamos nuestra situación con la de otros países occidentales, fundamentalmente de habla inglesa. **La teoría del videojuego vive, siente y reflexiona en este idioma, el debate se forja fuera de nuestras fronteras lingüísticas y urge, a la mayor brevedad, un arduo esfuerzo por conectar la investigación en España con esta disciplina emergente asentada desde hace más de una década en países anglosajones**. Obviamente, el escollo principal no es idiomático, más bien responde a la inexistencia de una tradición crítica sobre el nuevo medio, subrayada, como tantas otras veces en nuestro país, por una negligencia de carácter industrial. **No olvidemos que el videojuego es, sobre todo, una fuente de riqueza**.

La colección está dividida en cinco series: **Culturas del Videojuego, Diseño y Creación de Videojuegos, Autores y Maestros del Videojuego, Plataformas de Videojuegos y Producción de Videojuegos**. En nuestra humilde opinión, un hito bibliográfico que sólo ha hecho empezar y que debemos mimar con paciencia y trabajo.

AMIGOS A MOGOLLÓN

Sin duda alguna, es en este apartado donde más cómodos nos sentimos. Desde que comenzamos a andar todo han sido parabienes y hemos conseguido el **reconocimiento de muchas personas a través de redes sociales, correos personales, visitas al Aula o participación en interaulas**. Sería imposible nombrarlas a todas, pero para ellas va nuestro más profundo agradecimiento. Finalmente, **nada de esto tendría sentido sin los alumnos que trabajan a diario** en el *Aula de Videojuegos*. Para ellos nuestro reconocimiento porque son el corazón del Aula. Después de los exámenes de febrero el *Aula de Videojuegos* vuelve con más fuerza que nunca, nuevas actividades y unos deseos irrefrenables de jugar. En otra ocasión les contaremos estas experiencias. Un abrazo a todos.

Muchas gracias amigo de Euskadi. Pienso que tu comentario es un indicio más de que las universidades españolas van por detrás de la realidad; con un poco de suerte, para *The Last of Us 9* todas las facultades de Comunicación tendrán un Aula de Videojuegos. Un abrazo desde el Sur.

Publicado por: [Luis Navarrete](#) | 18/02/2013 20:07:46

Aula de videojuegos

El Aula de Videojuegos es un proyecto académico surgido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su objetivo principal es fomentar un espacio multidisciplinar erigido sobre las diversas perspectivas teórico-prácticas concitadas en los últimos años alrededor del videojuego. Nuestros intereses combinan la praxis y el desarrollo de juegos con la reflexión crítica y el análisis de uno de los modos de expresión más apasionante de todos los tiempos.

SOBRE LOS AUTORES



Luis Navarrete. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

El Aula de Videojuegos es un proyecto surgido en el marco de su asignatura *Guión de Videojuegos*, impartida en el Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual. [@AdVNavarrete](#).



David Acosta. Investigador en el área de Innovaciones Tecnológicas Audiovisuales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, CEO de la agencia de comunicación Innn, y un apasionado jugador y reflexionador en torno al mundo del videojuego.



J.J. Vargas. Profesor de la Universidad de Sevilla y crítico de videojuegos en prensa generalista. Actualmente estudia el videojuego desde una perspectiva antropológica y psicoanalítica, lo que explica que le ponga tan nervioso hablar con *gamers* como con detractores del medio.



Carlos Ramírez. Licenciado en Periodismo y Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Trabajo como guionista en la desarrolladora Revolution System Games. He escrito en Mundogamers, Marca Player, Giant Magazine y Pocket Invaders. [@carlosRmrz](#).



Carlos G. Gurpegui. Alumno de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Alumno encargado de Miscelánea en la revista académica LifePlay. Jugador desde hace años e interesado por las relaciones del videojuego con otros ámbitos como los juegos de rol y la literatura. [@Gur_pegui](#).



Rafael Cruz Durán. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Dedicado al videojuego en su faceta periodística en todo tipos de ventanas posibles. ¿Un juego? Shadow of the Colossus. ¿Un maestro? Tetsuya Mizuguchi. [@RafaelCruzDuran](#).