

Ir a tecnología

¿Un aula de videojuegos? Un acercamiento académico al videojuego.

Por: **Luis Navarrete** | 23 de mayo de 2012

Si la Historia de los Medios Audiovisuales nos ha enseñado algo es que nada surge por generación espontánea. No existen los visionarios. Así, el nacimiento del cine a finales del siglo XIX es interpretado como la conjunción de inventos anteriores fraguados en distintos lugares gracias a una nueva cosmovisión del espacio originaria del humanismo renacentista. El mismo argumento es válido para el videojuego: la convergencia tecnológica lo hace posible y la revolución digital lo actualiza haciéndolo corpóreo y presente, cercano.

Hoy nace para el gran público el [Aula de Videojuegos](#) de la [Facultad de Comunicación](#) de la [Universidad de Sevilla](#). Tampoco estamos ante un hecho espontáneo. La autoría de este ilusionante proyecto debemos buscarla en el contexto tecnológico y teórico que ha hecho posible que su institución no sea concebida como un acto de irracionalidad por las mentes prácticas de los gestores universitarios. Podríamos decir que su nacimiento no es mérito nuestro, se lo debemos a una serie de coincidencias enmarcadas en un paradigma teórico que la ha hecho viable. En el siglo XIX, un estudiante de cualquier Universidad europea sólo podía investigar aquello vinculado con la invisibilidad. Así, si un joven pretendía dedicar un estudio a un autor determinado era requisito imprescindible que el autor estuviera muerto. La muerte se transfiguraba en este caso en símbolo de relevancia académica. En consecuencia, la mayor parte de las cosas que se consideraban dignas para el estudio de las humanidades no eran visibles, como los cómics de Alan Moore o *Mass Effect*, sino invisibles, como Cervantes, el concepto de soberanía o la idea de la dialéctica hegeliana.

Sin embargo, uno de los grandes logros de la teoría cultural actual ha sido el establecimiento de la dignidad para el estudio de elementos pertenecientes a la cultura popular. Como nos ha demostrado [Terry Eagleton](#), hoy se admite de modo general que la vida cotidiana es tan intrincada, insondable, oscura y, en ocasiones, tediosa como Wagner, y por tanto susceptible de ser investigada. En

el pasado, la prueba irrefutable de lo que merecía ser investigado era con bastante frecuencia lo fútil, monótono y esotérico que tal materia fuera. Hoy día, en algunos círculos la clave es que se trate de algo que hacemos con nuestros amigos por las tardes. Digamos que la sociedad actual, y el capitalismo es uno de los grandes responsables de este hecho, ha borrado los límites entre lo que se ha considerado tradicionalmente serio y lo secularmente definitorio del placer y del ocio. Sus barreras se han diluido.

Pero no nos engañemos, pues por otro lado parece lógico que cuando la Universidad escoge para su estudio un objeto perteneciente a la cultura popular, sea el cine, el cómic o el videojuego, rápidamente introduzca una serie de elementos ligados a su investigación formal que muy pronto lo alejan de su seno. A pesar del logro conseguido por la teoría cultura actual, la diferencia entre el gusto popular y el gusto culto sigue existiendo. Es justamente aquí donde debemos dar cuenta de la investigación sobre el videojuego. El investigador y crítico de videojuegos debe ser consciente del contexto que hace posible su existencia, aunque difícilmente pueda hacer nada para cambiarlo. Como investigadores universitarios dedicados al videojuego, somos hijos de ese fenómeno disolvente que borra los límites entre las parcelas de lo riguroso y del ocio, pero al mismo tiempo tratamos de evitarlo introduciendo una serie de conceptos que remarquen nuevamente esa diferencia. Más allá de toda impostura, ¿acaso no es lo que hacemos cuando interpretamos el videojuego desde la narratología, la ludología o la sociología? Estamos ante una paradoja, pero de momento nos basta con señalarla para indicar que desterramos cualquier posición elitista en el programa teórico de este *blog*. Lejos de toda pusilanimidad, sencillamente nos mostramos como lo que somos, un grupo de universitarios.

Ese es nuestro sello. Por otro lado, como comprobará el lector de este *blog* a lo largo del tiempo, nuestros planteamientos no sólo se construyen sobre esquemas teóricos. Ciertamente, el Aula de Videojuegos pretende un acercamiento efectivo al [desarrollo de videojuegos](#) con algunas de las tecnologías más innovadoras. Digamos que nos agrada el establecimiento de un diálogo entre nuestra idea sobre ese objeto inteligente que es el videojuego y su

corporeidad práctica. Sobre estos logros también daremos cuenta en esta publicación.

Terminamos con un sincero agradecimiento a la versión digital del periódico [El País](#) por la confianza que ha depositado en el [Aula de Videojuegos](#). La oportunidad que nos ha brindado con la publicación de este blog, para dar a conocer nuestras ideas y trabajos, sólo puede ser valorada como una apuesta en firme por la Universidad, lo que no es poco en los tiempos que corren. Así mismo, también damos las gracias a la [Facultad de Comunicación](#) de la [Universidad de Sevilla](#), a su [Departamento de Comunicación Audiovisual](#) y al *Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual*. Muchas gracias a todos, bienvenidos y bien hallados.

[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](#).