

DAVID FERRAGUT Y ALFONSO GARCÍA LAPEÑA (EDS.)

ENSAYOS Y ERRORES

ARTE, CIENCIA Y FILOSOFÍA
EN LOS VIDEOJUEGOS

Anait ©

Publicado por **ANAITGAMES**
www.anaitgames.com
editorial@anaitgames.com

Diseño de portada: Ruben Córdoba Schwaneberg
Corrección: M^a Ángeles Lapeña Aragüés
Traducción de *Simulación versus narrativa*: Natalia Burriel Cano

© 2019 AnaitGames
© de los artículos 2019 los autores

Las imágenes y marcas registradas que aparecen en este libro son propiedad de sus respectivos dueños.

ISBN: 978-84-947029-6-9
Depósito legal: DL B 25085-2019

Ensayos y errores se terminó de imprimir en Madrid en octubre de 2019.

Reservados todos los derechos.

INTRODUCCIÓN

Alfonso García Lapeña y David Ferragut

9

Nota de los editores

27

¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO?

Alfonso García Lapeña

29

LA PRODUCCIÓN DE EFECTOS:
UN ACERCAMIENTO AL GÉNERO LUDOLÓGICO

David Ferragut

49

SIMULACIÓN VERSUS NARRATIVA:
INTRODUCCIÓN A LA «LUDOLOGÍA»

Gonzalo Frasca

67

CÓMO CREAR UN VIDEOJUEGO

Alejandro Ríos

97

PRO-GAMER: EL VIDEOJUEGO COMO FORMA DE VIDA

Roberto Corral

111

NO HAY NADA QUE SEA MÁS REAL QUE UN VIDEOJUEGO

Jordi Vallverdú y Yosuke Nakano

135

LA COMPLEJIDAD SE HA COMIDO MI VIDEOJUEGO

Ignacio Fábregas

157

REALIDAD Y FICCIÓN
EL VIDEOJUEGO *PORTAL* COMO PRODUCTO FILOSÓFICO
Jorge Fernández Gonzalo
179

VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE:
CUATRO PERSPECTIVAS PARA UN REPLANTEAMIENTO DE LA DIDÁCTICA
Alessio Ceccherelli y Emiliano Ilardi
195

EL VIDEOJUEGO DE CIENCIA FICCIÓN COMO ACCIÓN POLÍTICA
Fernando Ángel Moreno
215

PLAYLIST: EPIC VIDEO GAME MUSIC
Daniel Moreno Roldán
233

I AM ERROR, O CUANDO EL VIDEOJUEGO HABLA DE SÍ MISMO
Alejandro Lozano
249

VIDEOJUEGOS Y ARTE: *PARALLEL I-IV*
Alba Giménez
267

VIAJES AL OTRO MUNDO VIRTUAL
Roger Ferrer
291

Sobre los autores
308

SOBRE LOS AUTORES

ALFONSO GARCÍA LAPEÑA es graduado en filosofía por la Universitat de Barcelona, en administración y dirección de empresas por ESADE y ha cursado el primer ciclo de física en la Universitat de Barcelona. En la actualidad es miembro del grupo de investigación LOGOS, donde es doctorando con una tesis en filosofía de la ciencia.

DAVID FERRAGUT es graduado en Humanidades y especializado en filosofía; colabora como profesor sobre nuevos medios artísticos en la Universitat Autònoma de Barcelona. Su trabajo como investigador en la Universitat de Girona se centra en la relación entre el pensamiento y el cine minimalista.

GONZALO FRASCA, Ph.D, es investigador y diseñador de videojuegos reconocido tanto por su trabajo en juegos serios como por la creación y difusión de la ludología. Actualmente es jefe de diseño en DragonBox, premiado estudio pedagógico por sus series de videojuegos de matemáticas. Recientemente, DragonBox ha colaborado con el Campeón Mundial de Ajedrez, Magnus Carlson, para crear un método de aprendizaje de este deporte dirigido a niños pequeños. DragonBox School cubre todo el programa de matemáticas y está siendo utilizado en escuelas de Finlandia, Noruega y Francia. En el pasado, fue Productor Senior en Cartoon Network. Ha creado docenas de videojuegos para empresas como Pixar, Disney, Warner Bros. y Lucasfilm.

SOBRE LOS AUTORES

ALEJANDRO RÍOS JEREZ estudió Informática en la Universidad Politécnica de Catalunya y posteriormente cursó el máster en Diseño y Creación de Videojuegos, también en la UPC. Es profesor de Informática en los ciclos formativos de grado superior desde 1999 y en 2014 participó en el diseño del ciclo formativo de desarrollo de videojuegos que inició Escola Pia de Catalunya. Desde entonces ha sido profesor de este ciclo y socio en ViOD Games Studio, un pequeño estudio de videojuegos que desarrolla soluciones gamificadas para la educación, la seguridad y la salud. Además, desde 2010 es profesor en la UPC en el Grado de Ingeniería Informática y está realizando la tesis doctoral en simulación de avatares y comportamiento humano en entornos de realidad virtual.

ROBERTO CORRAL JIMÉNEZ es streamer y jugador profesional de Age of Empires II, donde se le conoce bajo el nickname de TaToH. Actualmente está considerado uno de los tres mejores jugadores del mundo. En 2018 entró a formar parte de Team Secret, una marca global de esports que aglutina a equipos profesionales de varios videojuegos, como Dota 2, Rocket League o Fortnite. A su vez, es programador y está estudiando matemáticas en la Universidad Complutense de Madrid.

JORDI VALLVERDÚ, Ph.D., M.Sci., B.Mus, B.Phil, es Profesor Agregado de Filosofía de la Ciencia en la UAB y se dedica al estudio de la epistemología y la cognición, con especial énfasis en las emociones, la computación y los debates de género. En tanto que investigador, pertenece al grupo Tecnocog (como Investigador Principal del pro-

yecto *Innovación epistemológica: el caso de las ciencias biomédicas*), al proyecto de Recercaixa *AppPhil* y al SGR (Apoyo a Grupos de Investigación) sobre *Filosofía de la Salud Pública* - GEHUCT. Su docencia se extiende también de forma masiva a la plataforma Coursera, en la que cuenta con más de 100.000 estudiantes.

YOSUKE NAKANO es estudiante de doctorado, cuya tesis está siendo dirigida por el profesor Jordi Vallverdú en el Departamento de Filosofía de la Universitat Autònoma de Barcelona. Su principal interés es la Filosofía de las Ciencias Cognitivas; está interesado también en la Filosofía japonesa y la Inteligencia Artificial. Es aficionado a los cómics y a los animes: considera que estas actividades de su juventud, junto a jugar a videojuegos, han influido en su trabajo en la filosofía.

IGNACIO FÁBREGAS es doctor por la Universidad Complutense de Madrid. Aunque, según dicen, su caligrafía podría hacerle pasar por un doctor «de verdad» (en medicina), en realidad su doctorado es en matemáticas, no en algo útil. Actualmente se dedica a la investigación teórica (¡a qué si no!) en ciencias computacionales, es decir, los fundamentos matemáticos de la informática. Una vez se quedó dormido mientras hacía una demostración y soñó que tenía tiempo para jugar, leer, ver cine y escribir un artículo para un libro de AnaitGames.

JORGE FERNÁNDEZ GONZALO es profesor de filosofía en la Universidad Complutense de Madrid, y autor de cinco poemarios y de varios ensayos. Entre ellos, destacan los títulos *Filosofía zombi* (2011, Finalista del Premio Anagrama de Ensayo); *Pixelar a Platón* (2015,

SOBRE LOS AUTORES

Micromegas); *Homo Public. Economías del Yo en la era Internet* (2015, Premio de Ensayo Fray Luis de León); *Iconomaquia. Imágenes de guerra* (2017, Premio Málaga de Ensayo) y *La resta risible* (2019, Premio Valencia de ensayo).

EMILIANO ILARDI enseña *Sociología de la cultura y Narratología y Digital Storytelling* en la Universidad de Cagliari. Sus principales líneas de investigación son la sociología del imaginario (sobre todo de los Estados Unidos), el *digital storytelling* en el ámbito de la didáctica y la comunicación del Cultural Heritage.

ALESSIO CECCHERELLI enseña *Didáctica General* en la Universidad de Roma Tor Vergata. Sus principales líneas de investigación son la sociología del arte y la literatura, el *storytelling* en el ámbito de la didáctica y de la comunicación social y el estudio de las potencialidades formativas que pueden ofrecer las nuevas tecnologías.

FERNANDO ÁNGEL MORENO es profesor e investigador de Teoría del Lenguaje Literario en la Universidad Complutense de Madrid. Entre sus libros, destacan los ensayos *La ideología de Star Wars* (Escolar y Mayo, 2017) y *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción: Poética y Retórica de lo Prospectivo* (Sportula, 2014), y la novela *El cielo bajo el suelo* (con Gabriel Díaz, El Transbordador, 2019). Ha obtenido diversos premios por su trabajo como editor y ensayista.

DANIEL MORENO ROLDÁN es artista visual y músico. Ha mostrado su obra a nivel nacional e internacional en la Fundació Joan Miró, Museu Nacional de Catalunya, Spinnerei (Alemania) y The Room-

mates (Londres). Es miembro y cofundador del *Club de Videojocs*, un colectivo interesado por los videojuegos más allá del entretenimiento y es uno de los integrantes del proyecto de música electrónica SOSUN.dance. Trabaja como productor musical y diseñador de sonido de forma independiente para diversas productoras, con las que ha realizado proyectos para LlumBCN, Festival Grec o BCN Poesia.

ALBA GIMÉNEZ es investigadora y docente en el European Centre for Documentary Research (usw, Reino Unido, 2016-actual). Está trabajando en una tesis doctoral sobre el artista y cineasta Harun Farocki (1944-2014). Graduada en Bellas Artes por la UB (2013) y máster en filosofía por la UNED (2015), donde también trabaja como profesora-tutora. Ha publicado *How to Deal with Bad New Days: Alexander Kluge and the Revival of Modernism in Contemporary Film* en Forma (2018) y *The Act of Killing* y *The Look of Silence: La brutalidad como metáfora* en Re-Visiones.

ALEJANDRO LOZANO es doctor en Filosofía con especialidad en Estética y Teoría de las Artes y profesor de Estética en la Universidad de Salamanca, donde es a su vez miembro del Grupo de Investigación en Estética y Teoría de las Artes. Su principal línea de trabajo es la estética de las nuevas tecnologías y los imaginarios tecnológicos en las sociedades contemporáneas. Asimismo, ha publicado diversos artículos y colaborado en monografías con estudios en torno a la estética de los videojuegos y el papel del juego en las culturas contemporáneas. ROGER FERRER es doctor en Humanidades por la Universitat de Girona. En su tesis investigó las relaciones entre el pensamiento mágico-simbólico y el arte. Está especializado en los procesos de conversión

SOBRE LOS AUTORES

de ideas que toman cuerpo mediante imágenes, aquellas formas visuales que sirven para difundirse con una gran eficacia comunicativa. Su estudio, transdisciplinar, une la estética con la antropología, la filosofía y los estudios religiosos.

RUBEN CÓRDOBA SCHWANEBERG es diseñador gráfico de profesión y trabaja como Creativo y Director de Arte y Diseño en el estudio Kotoc. Su proyecto personal *Disonyando* es un estado constante de cerebro, corazón y manos, de donde emergen las Poesofías visuales: obras lo bastante figurativas para sugerir significados, lo bastante abstractas como para que quien observa decida el sentido, o el sin-sentido, de la obra.