

José Luis Molina González

En su tercer número, *LifePlay*, Revista Académica Internacional sobre Videojuegos, plantea un análisis complejo pero necesario sobre las relaciones entre el arte y los videojuegos. Su innegable y forzosa vinculación debido a su presentación como producto audiovisual, proyecta un discurso muy desarrollado que ha llegado incluso a su inclusión dentro de contextos de alta repercusión cultural como es el caso de la exposición [The Art of Videogames](#) (2012) en el Smithsonian American Art Museum. Además, otros centros de reconocido prestigio dentro del arte contemporáneo como del [MoMA](#) de Nueva York, han adquirido varios videojuegos como parte de su colección. Sin duda, las relaciones existentes entre objeto (juego) y usuario (jugador), posibilitan, como nunca antes a ocurrido, un nivel de interactividad sin precedentes. En este sentido, la transferencia de emociones entre creador y espectador llegan a ser mucho más profundas de lo que nunca han sido. Éste ha sido un elemento buscado desde las primeras vanguardias del siglo XX, cuando los cuadros y esculturas comienzan a fragmentarse para convertirse en híbridos desconocidos que buscan el suelo, el techo y las paredes para así transformarse en instalaciones que compartan, al menos, el propio espacio del espectador. Como bien apunta María Luján Oulton en su charla [“El arte en juego”](#), los videojuegos permiten explorar prácticamente todos los aspectos tratados por el arte a nivel histórico y posiblemente algunos más, ya que se pueden abordar un gran espectro de relaciones de la comunicación humana. Desde aspectos puramente estéticos y visuales, pasando por elementos psicológicos, sociales y políticos, hasta llegar a profundizar en la propia ontología del lenguaje.

No obstante, la asimilación de videojuegos y arte no ha sido bien acogida por todos. De este modo, críticos como [Roger Ebert](#) han manifestado su desacuerdo con algunas declaraciones como la siguiente: “Que yo sepa, nadie dentro o fuera de la industria ha sido capaz de nombrarme un juego digno de comparación con los grandes dramaturgos, poetas, cineastas, novelistas y compositores. Que un juego puede aspirar a una importancia artística como una experiencia visual, lo acepto. Pero para la mayoría de los jugadores, los videojuegos representan una pérdida de esas preciosas horas que tenemos disponibles para hacernos más cultos, civilizados y empáticos”. Con estas palabras podemos observar como la polémica esta servida y merecerá, posiblemente, más de una revisión por parte de nuestra revista.

El número que hoy nos ocupa, dispone de un buen número de apartados, que tratan aspectos heterogéneos pero siempre con algún tipo de contacto con el eje central de nuestra reflexión entre arte y videojuegos.

En primer lugar contaremos con una nueva entrega de la sección INTERVENCIÓN, donde cuatro miembros del Aula de Videojuegos de la Universidad de Sevilla (Luis Navarrete Cardero, Carlos Ramírez Moreno, Juan J. Vargas-Iglesias y quien suscribe estas líneas) debatirán sobre las relaciones entre videojuegos y estética y su capacidad de innovación en dicho campo.

A continuación, en la sección DOSSIER, contamos con el artículo de la Dra. Lara Sánchez Coterón, quien presenta la corriente del *proceduralismo* como teoría predominante en el ámbito del diseño y el estudio de los juegos digitales.

Un aporte significativo para conocer las alianzas que el videojuego mantiene con otros medios audiovisuales y sus influencias se presenta en el apartado MISCELÁNEA, donde el profesor Joaquín Marín Montín realiza un análisis sobre Videojuegos y Televisión, haciendo hincapié, en este caso, en el tratamiento que ambos medios realizan de los contenidos deportivos.

La sección RESEÑAS cuenta, en esta ocasión, con el análisis que realiza la profesora Mónica Barrientos-Bueno sobre una serie de ensayos del libro *“Escritos sobre Post-Arte. Para una fenomenología de la muerte del en la cultura”*, del autor Manuel Ruiz Zamora, que parece encajar perfectamente con el debate planteado en la revista sobre la posición del arte en las sociedades líquidas de nuestro tiempo.

Por último, en la sección de ANÁLISIS, el investigador Carlos Ramírez Moreno, revisa el videojuego *Kiwaka*, de la compañía portuguesa Landka, planteando importantes reflexiones sobre la convivencia entre los aspectos lúdicos, de diseño y educativos,..., y las dificultades que se presentan para su desarrollo en perfecta comunión.

Desde LifePlay esperamos que los contenidos del presente número sirvan como un primer acercamiento de nuestra revista a las relaciones existentes entre Videojuegos y Arte, como siempre, desde la pluralidad ideológica de quienes participan en la misma.