

PLAYING CULTURE

el videojuego
como objeto cultural

<vicente j. p rez valero
y fran mateu>
eds. & coords.

**GAME[IN]G
PROBLEMS**

**LA
POSTA
FUNDACI N**



LIBRO_CATÁLOGO:

Editores y Coordinadores: Vicente J. Pérez Valero y Fran Mateu.

Edita: Fundación La Posta. ©

<http://fundacionlaposta.org/>

Colabora: Grupo de Investigación Masiva, dentro del Centro de Investigación en Artes UMH. Departamento de Arte_Universidad Miguel Hernández de Elche.

PLAYING CULTURE. El videojuego como objeto cultural: 1ª edición (abril 2022).

ISBN: 978-84-09-39248-3

Diseño de cubierta y maquetación: Vicente J. Pérez Valero.

Impreso en TRUYOL, S.A. (Madrid).

Impreso en España.

EXPOSICIÓN GAME[IN]G PROBLEMS:

Comisariada por:

Damià Jordà Bou y Francisco Cuéllar Santiago, a partir de un proyecto de Mario-Paul Martínez.

Diseño gráfico y expositivo: Vicente J. Pérez Valero.

Dirección de contenidos audiovisuales: Mario-Paul Martínez y Fran Mateu.

Equipo de producción:

Fernando Fernández Torres, Guillermo López Aliaga, Arly Jones y Elisa Martínez.

Dirección y programación de diseño de escenarios:

José Luis Maravall Llagaria, Marco Francés y Adrián Montilla.

Dirección de diseño de personajes: Mario-Paul Martínez y Esther Terol.

Diseñadores de escenarios y personajes:

Elena Ferrándiz, Lucía Galiana, Guillermo Guzmán, Luna Mentuy, Carmen Mira, Julián Muñoz, Celia Poveda y Soledad Sanz.

Producción de píldoras audiovisuales:

Juan Briones, Kevin Díaz, Elena Ferrándiz, Lucía Galiana, Elba Gómez-Balmaceda, Guillermo Guzmán, Luna Mentuy, Ignacio Mico, Carmen Mira, Luis Morelló, Fran Mateu, Julián Muñoz, Jorge Pérez, Celia Poveda y Soledad Sanz.

Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada mediante ningún tipo de medio o sistema, sin autorización previa por escrito del editor y de sus autores.

© De los textos, de las imágenes y de las obras, sus autores, 2022.

Colaboran:



_PLAYING CULTURE

el videojuego como objeto cultural


**<vicente j. pérez valero
y fran mateu>
eds. & coords.**

**<Vicente J. Pérez Valero, Fran Mateu, Damià Jordà Bou,
Francisco Cuéllar Santiago, Mario-Paul Martínez,
Guillermo López Aliaga, María Luján Oulton,
Michelle Lucy Copmans, Elisa Martínez,
Guillaume Montagnon, Thibault Philippette,
Maude Bonenfant, Arly Jones, José Luis Maravall Llagaria,
Kevin Díaz Alché y Fernando Fernández Torres>**

índice

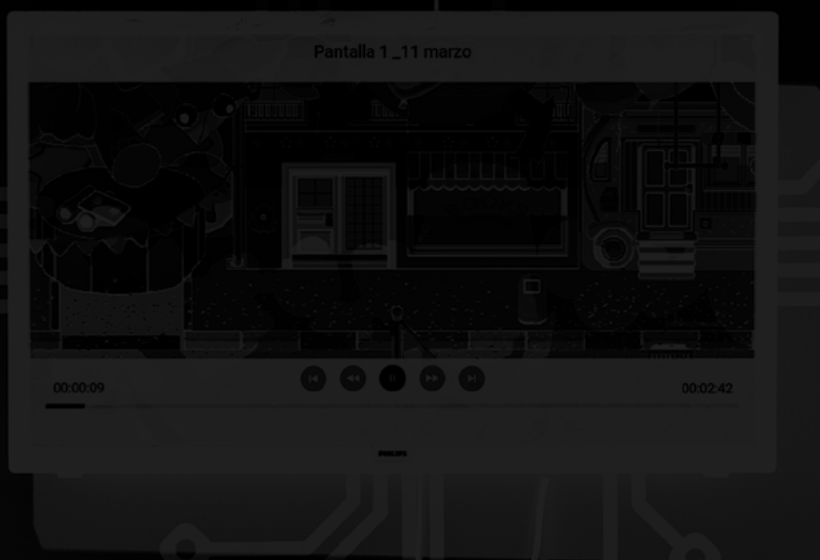
- _Expandiendo la cultura: El turno del videojuego / Expanding Culture: The turn of video game**
Vicente J. Pérez Valero y/& Fran Mateu 007
- _GAME[in]G PROBLEMS. El videojuego como objeto cultural en el espacio expositivo del arte / GAME[in]G PROBLEMS. The video game as a cultural object in the exhibition space of art**
Damià Jordà Bou y/& Francisco Cuéllar Santiago.. 023
- _GAME[in]G PROBLEMS**
Grupo de Investigación MASSIVA Research Group ... 043
- _Del cine interactivo al *Docu Game* / From interactive cinema to *Docu Game***
Mario-Paul Martínez y/& Guillermo López Aliaga 055
- _Museos y videojuegos. Dentro y fuera de la pantalla / Museums and video game. On and off the screen**
María Luján Oulton..... 075
- _Una aproximación al videojuego como patrimonio cultural / An approach to video games as cultural heritage**
Michelle Lucy Copmans y/& Elisa Martínez 101
- _Los videojuegos, una historia en peligro: una mirada francesa al tema / Video games, an endangered history: a french take on the subject**
Guillaume Montagnon..... 115
- _Ludología mediática / Mediatic ludology**
Thibault Philippe y/& Maude Bonenfant 125

_De la caverna al <i>pixel art</i>. Dos estrategias en la creación de escenarios para proyectos audiovisuales / On stage, from the cavern to <i>pixel art</i> . Two strategies in the creation of scenarios for audiovisual projects	
Arly Jones y/& José Luis Maravall Llagaria	135
_Representación de los personajes LGTBIQ+ en el videojuego contemporáneo / Representation of LGTBIQ+ characters in contemporary video game	
Kevin Díaz Alché y/& Fernando Fernández Torres ...	157
_BONUS: 50 HITOS EN LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO / 50 MILESTONES IN THE HISTORY OF VIDEO GAME	177



_Expandiendo la cultura: El turno del videojuego

Vicente J. Pérez Valero
Fran Mateu



¿Los videojuegos son cultura?

Si la especie humana fuese devastada de la noche a la mañana, y miles de años después un grupo de extraterrestres llegase a nuestro planeta, cuando estos explorasen los restos de todo aquello que envolvía a nuestra civilización, una de sus conclusiones sería que el videojuego fue un eslabón importante de nuestra cultura. Para Umberto Eco (2000a[1976], p. 44), la cultura es principalmente comunicación, es decir, un sistema de significaciones cuya consecuencia es que la humanidad y la sociedad únicamente existen cuando se establecen procesos de comunicación y relaciones de significación. Raymond Williams (1998, p. 48), por su parte, describe la cultura como el trabajo intelectual y creativo donde, de forma detallada, el pensamiento y la experiencia humana se registran de diversas formas. Ante estas premisas, los videojuegos no únicamente encajarían como cultura, es decir, como proceso de comunicación según la propuesta de Eco sino que, además, su carácter interactivo e inmersivo los provee de relaciones de significación que se extrapolan a los nuevos escenarios de la cibercultura, que Darley (2002, p. 15) agrupa en lo que denomina «cultura visual digital»; si bien es cierto que los videojuegos se articulan y categorizan bajo su propio lenguaje (Ryan, 2006, p. 28). Todo ello, sin olvidar la actual cultura participativa, que genera demandas especiales respecto a la interpretación, reconfiguración y construcción de videojuegos (Raessens, 2011, p. 383), los cuales Jiménez Alcázar (2015, p. 24) define como «una forma de expresión y, como tal, una manifestación cultural». Se trata, por tanto, de la «cultura *software*», que se ha convertido en el nuevo lenguaje universal para interactuar en sociedad (Lozano, 2011, pp. 109-110).

-PLAYING CULTURE el videojuego como objeto cultural

Aunque en la actualidad la industria del videojuego se puede legitimar sin dobleces como cultura dentro del territorio mediático, también ha sido denostada desde sus inicios, especialmente por factores como su vínculo con la cultura popular (cuyo recorrido ha ido de la mano junto al arte, sobre todo a partir de este siglo XXI), las connotaciones que esta representa en cuanto a su consumo por las clases medias y bajas de la sociedad, la dudosa reputación de los salones recreativos del siglo pasado o la asociación de las primeras videoconsolas domésticas a los juguetes infantiles (de hecho, en los centros comerciales compartían espacio en las estanterías junto a estos). Es por ello que, junto a otros aspectos como la supuesta peligrosidad de su consumo, el estatus cultural del videojuego en ocasiones pueda resultar problemático (Juul, 2010, p. 151). En lo concerniente al análisis cultural del videojuego, Muriel y Crawford (2018, pp. 3-5) lo defienden por tratarse de una realidad contemporánea que encarna algunos de los aspectos más relevantes de nuestra sociedad. Además, ambos autores afirman que existe una cultura del videojuego que crece y se consolida cada vez más y que, por ello, se debe investigar el valor de los videojuegos como una herramienta para comprender la cultura de un modo más amplio mediante una exploración de «la cultura de los videojuegos», «los videojuegos en la cultura» y «los videojuegos como cultura». En este sentido, la expresión *video game culture* es relativamente reciente, encontrando su primera presencia en una publicación de 1996 en *The Washington Post* (Amdur, 1996, en Shaw, 2010, p. 416), pocos años antes de que los *game studies* iniciaran su andadura como campo académico emergente (Aarseth, 2001).

La cultura de la lúdica digital, no obstante, y como sucede con el resto de culturas, es plural, dinámica y siempre con sus matices y continuos debates, ya que la cultura es una tendencia entre disciplinas, no una disciplina en sí misma (Miller, 2006, p. 12). Así, es plural porque, al igual que no podemos hablar de la cultura española del mismo modo que de la cultura belga o francesa, el desarrollo de videojuegos también es muy heterogéneo según las idiosincrasias y regulaciones del país de origen (Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith y Pajares Tosca, 2008, p. 140), pese a que en términos globales, y desde un enfoque sociológico, estos empezaran a ser relevantes a partir de la década de 1980 (Kirkpatrick, 2011, p. 7). Y dentro de esta pluralidad, además, se engloban los diferentes géneros videolúdicos, perfiles de jugadores, prensa o literatura especializada, gamificación académica e industrial, desarrollo de *hard* y *soft skills*, etc. Asimismo, la cultura del videojuego es dinámica porque los videojuegos han evolucionado, y lo seguirán haciendo de la mano de la tecnología y de nuestro constructo social, a lo largo de las próximas décadas. Se trata de algo inherente a la propia Historia y a sus culturas identitarias, pues en los juegos se da una interacción lúdica, dentro de los diferentes contextos culturales, que relaciona tanto a los juegos como a los jugadores (Mäyrä, 2008, p. 36). De hecho, Huizinga (2000[1938], p. 220) sostiene que el juego es una parte intrínseca de la cultura, no algo separado de ella.

Además, la cultura siempre ha implicado al juego, el cual es incluso más antiguo que la propia cultura (Wolf, 2017, p. 127). Del mismo modo, el trabajo de Jenkins (2006a; 2006b) intenta situar a los videojuegos en una cultura de la convergencia en un sentido más amplio, ya que, asimismo, el juego como tal es «un método reglado de comunicación y socialización que integramos en nuestra cultura» (Escribano, 2020, p. 21), pues este «no es una actividad específica, sino una de las dimensiones humanas» (Eco, 2000b, p. 111).

Respecto a los matices y debates, afirmar que todo videojuego es cultura da lugar a que, por ende, cualquier película o fotografía también lo sea por tratarse de un proceso comunicativo, intelectual y creativo. Dentro de este tercer aspecto, el debate puede surgir, a nuestro parecer, por otro factor: el arte. Mirzoeff (2003, p. 47) sostiene que «el arte es cultura tanto en el sentido de la *high culture* como en el sentido antropológico del artefacto humano». En este sentido, todo arte es un proceso cultural, pero no todo proceso cultural tiene que ser necesariamente artístico. El videojuego como arte se sitúa en tela de juicio una y otra vez. De hecho, cuando un crítico cinematográfico tan consolidado como Roger Ebert (2005) afirma que los videojuegos no son arte, situándolos por debajo del cine o de la literatura, se genera un tipo de debate muy diferente a cuando Hideo Kojima, uno de los diseñadores de videojuegos más célebres de la industria, también comparte la opinión de Ebert. En este sentido, Kojima señala que «el arte es lo que encontramos en los museos, ya sea una pintura o una escultura. Lo que yo hago [...] es dirigir el museo» (Kojima en López, 2006). Por ello, cabe reflexionar, más allá de que algunos videojuegos puedan considerarse arte y otros no, si estos se sirven de las herramientas y recursos del arte para que emerja la partida como manifestación cultural. No obstante, y pese a las palabras de Kojima, no debemos olvidar acontecimientos tan significativos como el del prestigioso MoMA de Nueva York, que en 2012 adquirió más de una docena de videojuegos para su colección permanente (Antonelli, 2013; Wood, 2019, p. 10), además de la presencia de estos en multitud de eventos, museos, exposiciones, congresos, etc., consagrándose como objetos, artefactos o dispositivos que, sean más artísticos o menos, forman parte de nuestro patrimonio cultural.

Pese a las dificultades, a día de hoy los videojuegos se han consagrado bajo un nuevo estatus cultural por méritos propios, encontrando en España su hito más evidente (aunque llegado de forma tardía) en el año 2009, cuando el Congreso de los Diputados los declaró «industria cultural» de manera unánime, pudiendo «acceder a ayudas institucionales de promoción, financiación e internacionalización» (Morales Corral, 2012, p. 20). Otros hechos posteriores también han propiciado el reconocimiento y desarrollo cultural del videojuego dentro de nuestras fronteras, como la entrega, en el año 2012, del Premio Príncipe de Asturias en Comunicación y Humanidades al diseñador y «padre»

_PLAYING CULTURE el videojuego como objeto cultural

de los videojuegos modernos Shigeru Miyamoto¹, figura clave de *Nintendo* y fundador de franquicias como *Donkey Kong*, *Super Mario* o *Zelda*; o la celebración de la *Gamescom* del año 2018. En este segundo caso, se trata de la feria de contenido electrónico e interactivo más importante de Europa, desarrollada en Alemania, y que aquel año contó con España como país invitado. José Guirao, el por aquel entonces Ministro de Cultura y Deporte, sostuvo: «Los videojuegos son cultura, historia, diseño, arte y música. El sector de los videojuegos tiene un gran futuro en España, considerado un pilar angular de la economía» (Guirao en Oleaga, 2018). Asimismo, otro acontecimiento de especial importancia nos sitúa en el año 2021, cuando el Ministerio de Cultura y Deporte aprobó la tramitación de «un anteproyecto de ley por el cual los videojuegos pasarían a ser una tipología concreta objeto de Depósito Legal, en vez de estar recogidos dentro de una categoría genérica» (Martínez, 2021), lo cual favorece a su futura preservación.

Regresando al concepto de «industria cultural», iniciado en la Escuela de Frankfurt por Horkheimer y Adorno (1998 [1944]), este ha evolucionado desde su contexto como representación crítica de los medios de comunicación de masas, hasta aquellos elementos culturales independientes «que admiten una reproducción masiva para ser introducida en el mercado con objeto de encontrar rentabilidad económica en su venta» (Bustamante, 2003, en Morales Corral, 2012, pp. 18-19). Así, y al igual que sucede con el cine, los cómics o la música, los videojuegos se circunscriben dentro de esta definición, también como cultura material (Galloway, 2006, p. 33; García Raso, 2017, pp. 10-11), además de contar con una facturación en España que, según datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), ya sobrepasa los 1.700 millones de euros y muestra un crecimiento interanual cercano al 20% (AEVI, 2020, p. 6). A tales efectos, cabe añadir que, a nivel mundial, entre los años 2020 y 2021 la industria del videojuego se convirtió en una de las más relevantes y menos afectadas por la COVID-19, alcanzando en 2021 unos ingresos de 180.300 millones de dólares (unos 159.000 millones de euros), suponiendo un 1'4% más que el año anterior (Reyes, 2021). El desarrollo de nuestra cultura como sociedad global, por tanto, no puede desprenderse de la preservación, impacto y evolución de la industria del videojuego. Por ello, con estos breves aspectos expuestos, deseamos recordar y dar muestra del valor patrimonial que supone este sector cultural.

_Nuevas propuestas en torno al videojuego y su legitimación cultural

Los videojuegos, sin grandilocuencias ni aspavientos, poco a poco van ganando esa extraña batalla de la incompreensión contra aquellos sectores y personalidades

1_La gala de ceremonia se encuentra disponible en <https://youtu.be/qTcHQNbDpMQ>

que aún los asocian a simples productos de entretenimiento provistos de un germen disipador de todo tipo de interés cultural. Por ello, en este libro hemos querido reunir a una serie de investigadores e investigadoras, de carácter internacional, para que aporten diferentes propuestas y visiones que permitirán refrendar a este sector tan importante de la industria cultural y afianzar, de este modo, el lugar legítimo que merece.

El primer capítulo que nos encontramos es *Game[in]g Problems. El videojuego como objeto cultural en el espacio expositivo del arte*, de Damià Jordà Bou y Francisco Cuellár Santiago, comisarios del proyecto expositivo homónimo, *Game[in]g Problems*, celebrado en la Fundación La Posta desde el 11 de marzo al 16 de abril de 2022, en el que se abordan los antecedentes, controversias y problemas que la ideación y el montaje de este tipo de exposiciones conllevan. Bajo las preguntas «¿propician la consideración de los videojuegos como un producto cultural de pleno derecho?» y «¿se reconoce su capacidad de, como objeto cultural, hablar de nuestra sociedad y enfrentarse a sus controversias?», Jordà Bou y Cuellár Santiago tratan de acercarnos a la problemática del reconocimiento, preservación y divulgación del videojuego como objeto artístico, más allá de como programa informático o producto de mercado. De igual forma, se analizan propuestas de arte contemporáneo relacionadas con los videojuegos, catalogadas como expresiones del llamado *Media Art*. Combinando aspectos divulgativos y estéticos, *Game[in]g Problems* pretende acercar al espectador de La Posta a este universo planteando una reflexión transversal, que transita desde el reconocimiento como cultura hasta su apreciación como arte. La propuesta artística y documental es también un proyecto en construcción, una exposición que desgrena un proceso inconcluso, un proyecto de investigación del Grupo de Investigación Massiva, integrante del Centro de Investigación en Artes de la Universidad Miguel Hernández de Elche, que junto con parte de su estudiantado se encuentra inmerso en un desarrollo que se abre, se muestra y se adapta al espacio de la Fundación La Posta: la creación de un producto híbrido entre el videojuego y el documental cinematográfico.

El siguiente bloque de este libro lo ocupa el catálogo de la exposición *Game[in]g Problems. Una aproximación al videojuego como objeto cultural y artístico. Un proyecto de investigación en desarrollo*, compuesto por un cronograma de los 25 ítems más importantes en la historia del videojuego –con un estudio más desarrollado dentro de este libro, en el apartado *Bonus: 50 hitos en la historia del videojuego*– y la (des)articulación del propio *Docu Game* en píldoras audiovisuales, entrevistas documentales y paneles donde se muestran los escenarios y personajes que servirán de soporte y guía a través de todo el contenido.

Enlazando con lo anterior, los investigadores Mario-Paul Martínez y Guillermo López Aliaga indagan en su texto *Del cine interactivo al Docu Game* sobre cómo

-PLAYING CULTURE el videojuego como objeto cultural

acometer el videojuego, desde una perspectiva amplia y desde un formato más cercano al propio medio: trabajando en la rama del *Docu Game*; un tipo de documental interactivo, a modo de juego digital, que permitirá hacer del espectador también una persona jugadora, y que ayudará a resolver, también y durante la propia partida, dos cuestiones fundamentales: «¿es el videojuego cultura?». Y, en ese caso, «¿qué estamos haciendo para proteger su patrimonio?». Para entender el origen y naturaleza de un género audiovisual como el *Docu Game*, Martínez y López Aliaga documentan diferentes aproximaciones al mismo desde producciones audiovisuales interactivas, el documental interactivo, los *Newsgames* y *Serius Games*, y las *películas jugables*. Para el proyecto expositivo *Game[in]g Problems*, Mario-Paul Martínez ha concebido un «juego documental» titulado *Tiki's Journey – The Docu Game*, tomando el marco de investigación y creación abierto por el largometraje documental *Arcadeología* (2021), que ya exploraba la preservación del legado del videojuego en España, pero abriendo una nueva perspectiva de entendimiento de la cultura y el patrimonio del videojuego, siendo directamente partícipe de la misma, y abordando el problema desde la investigación teórico-práctica.

Ampliando el campo del videojuego como objeto cultural, María Luján Oulton (Buenos Aires y Barcelona), directora de la exhibición *Game on! El arte en juego* y co-fundadora de la organización *Game Arts International Assembly* (GAIA), nos presenta su trabajo *Museos y videojuegos. Dentro y fuera de la pantalla*, en el que parte de un juego que ya no solo ocupa la esfera del entretenimiento, sino gran parte de nuestras vidas. El videojuego, como proyección actual del juego, se alza como paradigma tecnocultural para introducirse en los *gaps* de nuestra vida cotidiana: entre ellos, el museo. Oulton desgrana los diferentes estadios –solapados y convivientes en un diálogo continuo– que han conformado la relación de los videojuegos con los espacios expositivos del arte: *game art*, donde los videojuegos ingresan al círculo del arte; un segundo período donde son los videojuegos los protagonistas, sin necesidad de mediación alguna y donde aparece la categoría de los *art games*; y el momento actual, donde los videojuegos son creados y producidos para esos espacios de exhibición artística. De esta forma, los videojuegos han conquistado los espacios de museos y galerías, reconfigurándolos en torno a la participación, reanimando el debate curatorial y creando un circuito propio dentro de las industrias culturales.

El capítulo titulado *Una aproximación al videojuego como patrimonio cultural*, de Michelle L. Copmans (investigadora en la Universidad Católica de Lovaina, Bélgica) y la investigadora Elisa Martínez, entra de lleno en la conservación de los videojuegos en España. En el mismo se explora, en primer lugar, la evolución histórica de los videojuegos para, posteriormente, acotar el término *patrimonio cultural*. En segundo lugar, Copmans y Martínez ponen de relieve los diferentes actores –mayoritariamente

privados– que han actuado en el ámbito de la conservación y la patrimonialización de los videojuegos en España. La última parte del texto está dedicada a la reciente iniciativa pública de conservación a través de la Biblioteca Nacional de España que, como hemos citado anteriormente, garantiza la conservación y legitimación de este patrimonio en lo sucesivo, pero que necesitará del sector de la industria del videojuego y del coleccionismo privado para completar la Historia del videojuego.

Para aportar una perspectiva externa a la cuestión de la conservación del patrimonio cultural del videojuego, Guillaume Montagnon, autor de *Une Histoire du jeu vidéo en France - 1960/1991: Des labos aux chambres d'ados*, nos ofrece una reflexión acerca de la conservación de los videojuegos en Francia, a través de su texto *Los videojuegos, una historia en peligro: una mirada francesa al tema*, que analiza las dificultades que entraña la conservación, no solo del código de los videojuegos, sino de los soportes en los que se sustenta y los dispositivos necesarios, para tener la reproducción, en las mismas condiciones y momento histórico en que se crearon, de esos videojuegos. En su aportación, Montagnon apunta que es cierto que en los últimos 20 años ha habido movimientos institucionales para la conservación del patrimonio de los videojuegos, pero que, hoy por hoy, necesita de la aportación del coleccionismo privado y, aún así, no podrán conservarse todos los títulos.

Por otro lado, en el ámbito de una investigación académica más abierta, Thibault Philippette (Universidad Católica de Lovaina) y Maude Bonenfant (Universidad de Quebec en Montreal) nos muestran una aproximación hacia el término *Ludología mediática*, a través del capítulo con el mismo nombre. En él demuestran que, aunque el término se asoció a principios de los años 2000 a los videojuegos, gracias a los investigadores que en aquella época vieron un campo de estudio a expandir, la disciplina de la ludología abarca más allá del mismo, proporcionando un espacio para cuestionar el lugar de lo lúdico en la esfera más amplia de las prácticas mediáticas contemporáneas. La propuesta se articula a través de cinco ejes que nos llevan desde el planteamiento y el diseño de las mecánicas de juego, hasta una reflexión más política que implica la búsqueda del lugar en el que queremos al juego en nuestras sociedades, pasando por la creación de nuevas profesiones.

Desde otro punto de vista, más práctico, el cineasta Arly Jones y el investigador y artista José Luis Maravall Llagaria nos ofrecen una visión del videojuego desde su concepción a través de las entrañas técnicas y procedimentales con el capítulo *De la caverna al pixel art. Dos estrategias en la creación de escenarios para proyectos audiovisuales*. En el mismo, Jones aborda el tema de la caverna, tanto en el sentido físico como metafórico en el que enmarcar la ficción cinematográfica, para hablar sobre la narrativa de los escenarios en producciones audiovisuales, que pueden ir desde el cine convencional al videojuego, pasando, por supuesto,

_PLAYING CULTURE **el videojuego como objeto cultural**

por la animación. En la segunda parte del texto, Maravall Llagaria se encarga de analizar y describir el caso práctico diseñado y realizado con entornos *pixel art* para el escenario de *La Gran Placa*, perteneciente al citado *Tiki's Journey – The Docu Game*, creado para *Game[in]g Problems*. Para entender el *pixel art* como medio expresivo, se deben tener en cuenta los siguientes elementos definitorios: las convenciones en la descripción del espacio y de la escala; los arquetipos en la representación de personajes y objetos; la composición modular basada en la repetición de unidades mínimas visuales; el tratamiento «discreto» de la línea y del color; y, finalmente, la autorreferencia a otros títulos de *pixel art* para proponer el análisis sobre el propio medio.

Por último, la propuesta de los investigadores Kevin Díaz Alché y Fernando Fernández Torres, a través del capítulo titulado *Representación de los personajes LGTBQ+ en el videojuego contemporáneo*, sitúa al videojuego como vector importante en la representación que se hace de las realidades que integran al colectivo LGTBQ+, ya que la ficción audiovisual influye de una manera directa en la percepción que se tiene del mismo por parte del público. El estudio que ofrece el texto de la representación tradicional de los personajes LGTBQ+ en la industria del videojuego tradicional, así como el análisis cualitativo de casos de videojuegos contemporáneos como *The Last of Us II*, *Night in the Woods*, *If Found...* y *Essays on Empathy*, permiten deducir que la diversidad sexo-afectiva y de género ha conseguido abrirse camino también en el videojuego. Aún así, continúan siendo las desarrolladoras independientes quienes realizan apuestas más arriesgadas, en las que las historias, los personajes y las propias mecánicas del juego actúan como simuladores de identidades LGTBQ+.

La importancia de preservar el videojuego por su valor cultural

A través de la compilación de estos capítulos presentados, incluyendo el apartado dedicado al catálogo de la exposición *Game[in]g Problems*, en *Playing Culture* se ha pretendido proporcionar una visión propia sobre los aspectos culturales, artísticos, lúdicos o académicos del videojuego. Todos ellos resaltan la importancia de la preservación del mismo, además de su reivindicación como cultura, llegando incluso a considerarse como una expresión artística, al igual que las creaciones corales de la cinematografía. El videojuego como pieza artística de exhibición, el *Docu Game*, el abordaje del videojuego en museos y galerías de arte, el videojuego como patrimonio cultural en España y fuera de nuestras fronteras, los estudios sobre ludología, la faceta más técnica a través del *pixel art* o la proyección social en el videojuego, solo forman parte de nuestra aportación a los estudios académicos sobre la cultura del videojuego o *game studies*; pero esta Historia, que apenas atesora unas décadas de antigüedad, no ha hecho más

que comenzar, así como las imbricaciones que tendrá en un futuro, no muy lejano, a través de los metaversos o quién sabe qué medios o plataformas. Solo así conseguiremos que el grupo de extraterrestres al que hacíamos alusión al inicio, estudie los restos de nuestra civilización bajo un profundo sustrato, abonado y enriquecido por siglos y siglos en los que habrá permeado el videojuego como objeto cultural.

Referencias

- Aarseth, E. J. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). Recuperado de <https://cutt.ly/yLu7Hs0>
- AEVI (2020). *El Anuario del Videojuego*. Asociación Española de Videojuego. Recuperado de <https://bit.ly/3fcwZ13>
- Antonelli, P. (2013). *Why I brought Pac-Man to MoMA*. TED Talks. Recuperado de <https://cutt.ly/7lu4lnW>
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Ebert, R. (27 de noviembre de 2005). *Why did the chicken cross the genders?* Chicago Sun-Times. Recuperado de <https://bit.ly/3ty7ZtN>
- Eco, U. (2000a). *Tratado de Semiótica General* [1976]. Barcelona, España: Lumen.
- Eco, U. (2000b). *Entre mentira e ironía*. Barcelona, España: Lumen.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J. y Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. Nueva York y Oxford: Routledge.
- Escribano, F. (2020). *Homo Alien. Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo*. Sevilla, España: Héroes de Papel.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- García Raso, D. (2017). *Yacimiento píxel. Los videojuegos como cultura material*. Madrid, España: JAS Arqueología.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. W. (1998). *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos Filosóficos* [1944]. Madrid, España: Trotta.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens* [1938]. Madrid, España: Alianza.
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. Nueva York, Estados Unidos: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. Nueva York, Estados Unidos: New York University Press.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2015). *Catálogo de la exposición «Videojuegos y Edad Media»*. Historia y Videojuegos. Recuperado de <https://cutt.ly/TlxJoiY>

-PLAYING CULTURE **el videojuego como objeto cultural**

- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester, Reino Unido: Manchester University Press.
- López, A. (24 de enero de 2006). *Kojima: «Creo que los videojuegos no son arte»*. Vida Extra. Recuperado de <https://bit.ly/3rfUNqG>
- Lozano, J. (2011). *Cultura software*. *Revista de Occidente*, 365, pp. 108-113. Recuperado de <https://bit.ly/3KhFC97>
- Martínez, V. (4 de agosto de 2021). *Los videojuegos tendrán su propia tipología en el Depósito Legal para garantizar su conservación*. AnaitGames. Recuperado de <https://bit.ly/3FxJXS1>
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Londres, Reino Unido: SAGE Publications Ltd.
- Miller, T. (2006). *What it is and what it isn't: Introducing... Cultural Studies*. En Miller, T. (Ed.), *A companion to cultural studies* (pp. 1-19). Massachusetts, Estados Unidos: Blackwell Publishers.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Morales Corral, E. (2012). *El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria*. *Derecom*, 11, pp. 17-33. Recuperado de <https://cutt.ly/klrtYUX>
- Muriel, D. y Crawford, G. (2018). *Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Oleaga, J. (21 de agosto de 2018). *Guirao: «Los videojuegos son impulsores de valores e ideas, igual que las películas o los libros»*. Diario ABC. Recuperado de <https://cutt.ly/tltS5r6>
- Raessens, J. (2011). *Computer games as participatory media culture*. En Raessens, J. y Goldstein, J. (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 373-388). Massachusetts, Estados Unidos: The MIT Press.
- Reyes, E. (30 de diciembre de 2021). *El mercado de videojuegos generó 180,300 MDD en 2021*. Leonardo Network. Recuperado de <https://bit.ly/33sqkgC>
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis, Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Shaw, A. (2010). *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*. *Games and Culture*, 5(4), pp. 403-424. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>
- Williams, R. (1998). *The analysis of culture*. En Storey, J. (Ed.), *Cultural theory and popular culture* (pp. 34-37). Georgia, Estados Unidos: Prentice Hall.
- Wolf, M. J. P. (2017). *Video games as American popular culture*. *Quaderns de Cine*, 12, pp. 119-128. DOI: <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.10>
- Wood, K. (2019). *Display Mode: Exhibiting Video Games as Art, History*. *New Art Examiner*, 34(2), pp. 7-11. Recuperado de <https://bit.ly/3K0sBAj>

EXPANDING CULTURE: THE TURN OF VIDEO GAME

Vicente Javier Pérez Valero and Fran Mateu

Are video games culture?

If the human species were devastated overnight, and thousands of years later a group of extraterrestrials arrived on our planet, when they explored the remains of everything that enveloped our civilization, one of their conclusions would be that the video game was an important part in our culture. For Umberto Eco (2000a [1976], p. 44), culture is primarily communication, that is, a system of meanings, the consequence of which is that humanity and society only exist when processes of communication and relations of meaning are established. Raymond Williams (1998, p. 48), for his part, describes culture as the intellectual and creative work where, in detail, human thought and experience are recorded in various forms. Given these premises, video games would not only fit in as culture, that is, as a communication process according to Eco's proposal, but also, their interactive and immersive character provides them with relations of meaning that are extrapolated to the new scenarios of cyberculture, which Darley (2002, p. 15) groups in what he calls «digital visual culture»; although it is true that video games are articulated and categorized under their own language (Ryan, 2006, p. 28). All this, without forgetting the current participatory culture, which generates special demands regarding the interpretation, reconfiguration and construction of video games (Raessens, 2011, p. 383), which Jiménez Alcázar (2015, p. 24) defines as «a form of expression and, as such, a cultural manifestation». It is, therefore, «software culture», which has become the new universal language for interacting in society (Lozano, 2011, pp. 109-110).

Although nowadays the video game industry can be legitimized as culture within the media territory, it has also been reviled since its beginnings, especially due to factors such as its link with popular culture (whose path has gone hand in hand with art, especially since the 21st century) the connotations it represents in terms of its consumption by the middle and lower classes of society, the dubious reputation of the arcades of the last century, or the association of video games with the popular culture of the past century, and the connotations it represents in terms of its consumption by the middle and lower classes of society, the dubious reputation of the arcades of the last century or the association

of the first domestic video game consoles with children's toys (in fact, in shopping centers they shared space on the shelves alongside them). This is why, along with other aspects such as the supposed dangerousness of its consumption, the cultural status of video games can sometimes be problematic (Jүүл, 2010, p. 151). Regarding the cultural analysis of video games, Muriel and Crawford (2018, pp. 3-5) defend it as a contemporary reality that embodies some of the most relevant aspects of our society. Furthermore, both authors argue that there is a video game culture that is growing and consolidating more and more and that, for this reason, the value of video games as a tool for understanding culture more broadly should be investigated through an exploration of «video game culture», «video games in culture» and «video games as culture». In this sense, the term *video game culture* is relatively recent, first appearing in a 1996 publication in *The Washington Post* (Amdur, 1996, in Shaw, 2010, p. 416), a few years before *game studies* began as an emerging academic field (Aarseth, 2001).

The culture of digital games, however, as with other cultures, is plural, dynamic and always with its nuances and continuous debates, since culture is a trend between disciplines, not a discipline in itself (Miller, 2006, p. 12). Thus, it is plural because, just as we cannot speak of Spanish culture in the same way as we speak of Belgian or French culture, the development of video games is also very heterogeneous according to the idiosyncrasies and regulations of the country of origin (Egenfeldt-Nielsen, Heide Smith and Pajares Tosca, 2008, p. 140), despite the fact that in global terms, and from a sociological approach, they began to be relevant from the 1980s onwards (Kirkpatrick, 2011, p. 7). This plurality also includes the different video game genres, player profiles, specialized press or literature, academic and industrial gamification, development of *hard* and *soft skills*, etc. Likewise, video game culture is dynamic because video games have evolved, and will continue to evolve hand in hand with technology and our social construct, over the coming decades. It is inherent to history itself and to its identity cultures, because in games there is a playful interaction, within different cultural contexts, that relates both games and players (Mäyrä, 2008, p. 36). Indeed, Huizinga (2000 [1938], p. 220) argues that play is an intrinsic part of culture, not something separate from it. Moreover, culture has always involved play, which is even older than culture itself (Wolf, 2017, p. 127). Similarly, Jenkins' (2006a; 2006b) work

_PLAYING CULTURE

_video game as cultural object

attempts to situate video games in a culture of convergence in a broader sense, since, likewise, play as such is «a regulated method of communication and socialisation that we integrate into our culture» (Escribano, 2020, p. 21), as it «is not a specific activity, but one of the human dimensions» (Eco, 2000b, p. 111).

In terms of nuances and debates, the assertion that any video game is culture implies that any film or photograph is also culture because it is a communicative, intellectual and creative process. Within this third aspect, the debate may arise, in our view, from another factor: art. Mirzoeff (2003, p. 47) argues that «art is culture both in the *high culture* sense and in the anthropological sense of the human artifact». In this sense, all art is a cultural process, but not every cultural process is necessarily artistic. The video game as art is repeatedly called into question. In fact, when such an established film critic as Roger Ebert (2005) claims that video games are not art, placing them below cinema or literature, it generates a very different kind of debate than when Hideo Kojima, one of the industry's most celebrated video game designers, also shares Ebert's opinion. In this sense, Kojima points out that «art is what you find in museums, whether it's a painting or a sculpture. What I do [...] is run the museum» (Kojima in López, 2006). Therefore, it is worth reflecting, beyond the fact that some video games can be considered art and others not, whether they make use of the tools and resources of art in order for the game to emerge as a cultural manifestation. Nevertheless, and despite Kojima's words, we must not forget significant events such as that of the prestigious MoMA in New York, which in 2012 acquired more than a dozen video games for its permanent collection (Antonelli, 2013; Wood, 2019, p. 10), as well as the presence of these in a multitude of events, museums, exhibitions, congresses, etc., establishing themselves as objects, artifacts or devices that, whether they are more or less artistic, form part of our cultural heritage.

In spite of the difficulties, video games have now been consecrated as a new cultural status on their own merits, finding their most obvious milestone in Spain (albeit belatedly) in 2009, when the Spanish Congress of Deputies unanimously declared them a «cultural industry», giving them «access to institutional aid for promotion, financing and internationalization» (Morales Corral, 2012, p. 20). Other subsequent events have also led to

the recognition and cultural development of video games within our borders, such as the presentation in 2012 of the Prince of Asturias Award for Communication and Humanities to the designer and «father» of modern video games Shigeru Miyamoto¹, a key figure in *Nintendo* and founder of franchises such as *Donkey Kong*, *Super Mario* and *Zelda*; or the celebration of *Gamescom* in 2018. In the latter case, it was the most important electronic and interactive content fair in Europe, held in Germany, and that year Spain was the guest country. José Guirao, the then Minister of Culture and Sport, said: «Video games are culture, history, design, art and music. The video games sector has a great future in Spain, considered a cornerstone of the economy» (Guirao in Oleaga, 2018). Likewise, another particularly important event took place in 2021, when the Ministry of Culture and Sport approved the processing of «a draft bill by which video games would become a specific typology subject to Legal Deposit, instead of being included in a generic category» (Martínez, 2021), which favours their future preservation.

Returning to the concept of «culture industry», initiated in the Frankfurt School by Horkheimer and Adorno (1998 [1944]), this has evolved from its context as a critical representation of the mass media, to those independent cultural elements «that admit mass reproduction in order to be introduced in the market with the aim of finding economic profitability in their sale» (Bustamante, 2003, in Morales Corral, 2012, pp. 18-19). Thus, as with cinema, comics or music, video games fall within this definition, also as material culture (Galloway, 2006, p. 33; García Raso, 2017, pp. 10-11), in addition to having a turnover in Spain that, according to data from the Spanish Video Games Association (AEVI), already exceeds 1.7 billion euros and shows a year-on-year growth of close to 20% (AEVI, 2020, p. 6). To this effect, it should be added that, on a global level, between 2020 and 2021, the video game industry became one of the most relevant and least affected by COVID-19, reaching revenues of 180.3 billion dollars (around 159 billion euros) in 2021, representing 1.4% more than the previous year (Reyes, 2021). The development of our culture as a global society, therefore, cannot be separated from the preservation, impact and evolution of the video game industry. Therefore, with these brief aspects, we wish to recall and demonstrate the heritage value of this cultural sector.

¹The gala ceremony is available at <https://youtu.be/qTcHQNbDpMQ>.

New proposals on video games and their cultural legitimization

Video games, without grandiloquence or fuss, are gradually winning the strange battle of incomprehension against those sectors and personalities who still associate them with simple entertainment products with a germ that dissipates any kind of cultural interest. For this reason, in this book we have brought together a series of international researchers to contribute different proposals and visions that will allow us to endorse this very important sector of the cultural industry and thus consolidate the legitimate place it deserves.

The first chapter we come across is *Game[in]g Problems. The video game as a cultural object in the exhibition space of art*, by Damià Jordà Bou and Francisco Cuellár Santiago, curators of the exhibition project with the same name, *Game[in]g Problems*, held at the Fundación La Posta from 11 March to 16 April 2022, which deals with the background, controversies and problems involved in devising and mounting this type of exhibition. Under the questions «Do they promote the consideration of video games as a cultural product in their own right?» and «Is their capacity, as a cultural object, to talk about our society and confront its controversies recognised?», Jordà Bou and Cuellár Santiago try to bring us closer to the problem of the recognition, preservation and dissemination of video games as an artistic object, beyond as a computer programme or market product. Similarly, they analyze contemporary art proposals related to video games, catalogued as expressions of so-called *Media Art*. Combining informative and aesthetic aspects, *Game[in]g Problems* aims to bring the spectator of La Posta closer to this universe by proposing a transversal reflection, which moves from recognition as culture to its appreciation as art. The artistic and documentary proposal is also a project under construction, an exhibition that unravels an unfinished process, a research project of the Massiva Research Group, part of the Arts Research Centre of the Miguel Hernández University of Elche, which together with part of its student body is immersed in a development that opens up, is shown and adapted to the space of the La Posta Foundation: the creation of a hybrid product between the video game and the cinematographic documentary.

The next section of this book is the catalogue of the exhibition *Game[in]g Problems. An approach to the video game as a cultural and artistic object. A research project in*

development, consisting of a chronogram of the 25 most important items in the history of the video game –with a more developed study in this book, in the section *Bonus: 50 milestones in the history of the video game*– and the (dis)articulation of the *Docu Game* itself in audiovisual pills, documentary interviews and panels showing the scenarios and characters that will support and guide you through the content.

In their text *From interactive cinema to Docu Game*, researchers Mario-Paul Martínez and Guillermo López Aliaga investigate how to approach the video game from a broad perspective and from a format closer to the medium itself: working on the *Docu Game* branch; a type of interactive documentary, like a digital game, which will allow the spectator to also become a player, and which will help to resolve, also and during the game itself, two fundamental questions: «is the video game culture?». And, if so, «what are we doing to protect its heritage?». To understand the origin and nature of an audiovisual genre such as the *Docu Game*, Martínez and López Aliaga document different approaches to it from interactive audiovisual productions, the interactive documentary, *Newsgames* and *Serious Games*, and *playable films*. For the exhibition project *Game[in]g Problems*, Mario-Paul Martínez has conceived a «documentary game» entitled *Tiki's Journey - The Docu Game*, taking the framework of research and creation opened by the documentary feature film *Arcadeología* (2021), which already explored the preservation of the video game legacy in Spain, but opening a new perspective of understanding the culture and heritage of the video game, being directly involved in it, and approaching the problem from the theoretical-practical research.

Expanding the field of video games as cultural objects, María Luján Oulton (Buenos Aires and Barcelona), director of the exhibition *Game on! El arte en juego* and co-founder of the organisation *Game Arts International Assembly* (GAIA), presents her work *Museums and video games. On and Off the Screen*, in which she takes as her starting point a game that no longer only occupies the sphere of entertainment, but a large part of our lives. The video game, as a current projection of the game, rises as a technocultural paradigm to enter into the gaps of our everyday life: among them, the museum. Oulton describes the different stages –overlapping and coexisting in a continuous dialogue– that have shaped the relationship between video

-PLAYING CULTURE -video game as cultural object

games and art exhibition spaces: *game art*, where video games enter the circle of art; a second period where video games are the protagonists, without the need for any mediation, and where the category of *art games* appears; and the present moment, where video games are created and produced for these art exhibition spaces. In this way, video games have conquered the spaces of museums and galleries, reconfiguring them around participation, reviving the curatorial debate and creating their own circuit within the cultural industries.

The chapter entitled *An approach to video games as cultural heritage*, by Michelle L. Copmans (researcher at the Catholic University of Leuven, Belgium) and researcher Elisa Martínez, goes into the conservation of video games in Spain. The paper first explores the historical evolution of video games and then goes on to define the term *cultural heritage*. Secondly, Copmans and Martínez highlight the different actors –mostly private– that have acted in the field of the conservation and heritage of video games in Spain. The last part of the text is devoted to the recent public conservation initiative through the National Library of Spain which, as mentioned above, guarantees the conservation and legitimization of this heritage in the future, but which will need the video game industry and private collectors to complete the History of the video game.

To bring an external perspective to the question of the conservation of the cultural heritage of video games, Guillaume Montagnon, author of *Une Histoire du jeu vidéo en France - 1960/1991: Des labos aux chambres d'ados*, offers us a reflection on the conservation of video games in France, through his text *Video games, and endangered history: A french take on the subject*, which analyses the difficulties involved in preserving not only the code of video games, but also the supports on which they are based and the devices needed to reproduce these video games in the same conditions and at the same historical moment in which they were created. In his contribution, Montagnon points out that it is true that in the last 20 years there have been institutional movements for the conservation of video game heritage, but that, at present, it needs the contribution of private collectors and, even so, not all titles can be preserved.

On the other hand, in the field of more open academic research, Thibault Philippette (Catholic University of Louvain) and Maude

Bonenfant (University of Quebec in Montreal) show us an approach to the term *Mediatic Ludology*, through the chapter with the same name. In it they show that, although the term was associated in the early 2000s with video games, thanks to the researchers who at that time saw a field of study to be expanded, the discipline of ludology goes beyond it, providing a space to question the place of play in the broader sphere of contemporary media practices. The proposal is articulated along five axes that take us from the approach and design of game mechanics, to a more political reflection that involves the search for the place we want for play in our societies, through to the creation of new professions.

From another, more practical point of view, the filmmaker Arly Jones and the researcher and artist José Luis Maravall Llagaria offer us a vision of the video game from its conception through its technical and procedural entrails in the chapter *On stage, from the cavern to pixel art. Two strategies in the creation of scenarios for audiovisual projects*. In it, Jones tackles the theme of the cavern, both in the physical and metaphorical sense in which to frame cinematographic fiction, to talk about the narrative of scenarios in audiovisual productions, which can range from conventional cinema to video games, including, of course, animation. In the second part of the text, Maravall Llagaria analyses and describes the case study designed and produced with *pixel art* environments for the setting of *The Great Motherboard*, belonging to the aforementioned *Tiki's Journey - The Docu Game, created for Game[in]g Problems*. To understand *pixel art* as an expressive medium, the following defining elements must be taken into account: the conventions in the description of space and scale; the archetypes in the representation of characters and objects; the modular composition based on the repetition of minimal visual units; the «discrete» treatment of line and colour; and, finally, the self-reference to other *pixel art* titles to propose the analysis of the medium itself.

Finally, the proposal by researchers Kevin Diaz Alché and Fernando Fernández Torres, through the chapter entitled *Representation of LGTBQ+ characters in contemporary video game*, situates the video game as an important vector in the representation of the realities that make up the LGTBQ+ collective, since audiovisual fiction has a direct influence on the public's perception of it. The study offered by the text of the traditional representation

of LGBTQ+ characters in the traditional video game industry, as well as the qualitative analysis of cases of contemporary video games such as *The Last of Us II*, *Night in the Woods*, *If Found...* and *Essays on Empathy*, allow us to deduce that sex-affective and gender diversity has also made its way into video games. Even so, it is still the independent developers who are making the most daring bets, in which the stories, the characters and the game mechanics themselves act as simulators of LGBTQ+ identities.

The importance of preserving video games for their cultural value

Through the compilation of these chapters, including the section dedicated to the catalogue of the exhibition *Game[in]g Problems*, the aim of *Playing Culture* has been to provide a personal vision of the cultural, artistic, ludic and academic aspects of video games. All of them highlight the importance of its preservation, as well as its vindication as a culture, even considering it as an artistic expression, like the choral creations of cinematography. The video game as an artistic exhibition piece, the *Docu Game*, the approach to the video game in museums and art galleries, the video game as cultural heritage in Spain and beyond our borders, studies on ludology, the more technical side through *pixel art* or the social projection in the video game, are only part of our contribution to academic studies on the culture of the video game or *game studies*; but this history, which is only a few decades old, has only just begun, as well as the imbrications that it will have in the not too distant future, through *metaverses* or who knows what media or platforms. Only in this way will we get the group of extraterrestrials to which we alluded at the beginning to study the remains of our civilization under a deep substratum, fertilized and enriched by centuries and centuries in which video games have permeated as a cultural object.

Playing Culture. El videojuego como objeto cultural, aborda dos aspectos dentro de la lúdica digital: ¿el videojuego es cultura? y, de ser así, ¿qué estamos haciendo para preservarlo? Para dar respuesta, el presente volumen tiene una doble función.

Por un lado, se acoge, en forma de catálogo, la exposición *Game[in]g Problems. Una aproximación al videojuego como objeto cultural y artístico. Un proyecto de investigación en desarrollo*, inaugurada en la Fundación La Posta de Valencia por el Grupo de Investigación Massiva de la Universidad Miguel Hernández. Este proyecto expositivo, en el que también participan estudiantes de esta misma universidad, trata de acercarnos a la problemática del reconocimiento, preservación y divulgación del videojuego como artefacto cultural, yendo más allá de su consumo como producto de entretenimiento.

Por otro lado, este libro también aporta una serie de capítulos, elaborados por investigadoras e investigadores de carácter internacional, que estudian esta problemática desde diferentes esferas, como el diálogo entre el museo y el videojuego, o su estado actual como parte de nuestro patrimonio. Asimismo, también se desea dar cabida a aspectos más creativos que conectan al videojuego con otros géneros y procesos artísticos, como es el caso de *Tiki's Journey – The Docu Game*, título de un «juego documental» presentado en esta misma exposición.

El videojuego se puede legitimar como parte de nuestra cultura, y, por ello, es necesario llevar a cabo acciones que favorezcan su preservación y patrimonialización. De este modo, dentro de varias décadas, las futuras generaciones podrán seguir jugando con una cultura que, si somos prudentes, seguirá estando presente entre nosotros.

Colaboran:

 UNIVERSITAT
Miguel Hernández

 CÍA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

 D.A.
DEPARTAMENTO
DE ARTE

 MASIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN DMA