

Conferencia:

Creatividad y Videojuegos. El jugador como creador.

Carlos González Tardón. Licenciado en Psicología.

www.carlosgonzalezardon.com

En *Ars Games 2007: Redefining Arts & Videogames*.

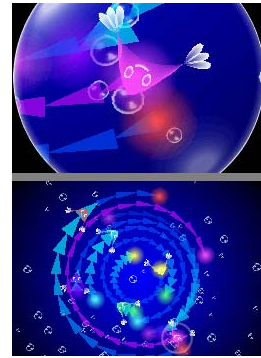
Salón de Actos de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense.

Viernes 16 de Noviembre de 2007 de 11:00 a 12:00

Habitualmente, cuando se habla de creatividad en videojuegos se suelen referir a la creatividad del que ha realizado el programa, sin tener en cuenta a la parte fundamental, que diferencia los videojuegos de cualquier otra forma de arte, el videojugador. Sin jugador no puede haber juego. Esto se debe a que el programador crea la potencialidad pero es el jugador quien lo pone en práctica y quien realmente hace del juego una expresión artística.

Esta conferencia se dirige a exponer cómo el videojugador se convierte en un creador y cómo expresa su creatividad a través de la interacción con los videojuegos.

Existen ejemplos evidentes de juegos en los que el usuario se convierte en un artista y genera productos clásicos de la creatividad. Uno de ellos es el *Electroplankton* (ver imagen). Este videojuego permite crear música "jugando" con seres simulados que generan sonidos. La música emerge de las elecciones y modificaciones del jugador sobre los organismos musicales que se presentan, dando como resultado una experiencia visual y musical realmente interesante.



Electroplankton, 2006*



New Super Mario Bros, 2006*

Evidentemente, nadie duda de que producir música e imágenes es un comportamiento creativo, pero ¿es creativo jugar con el *Super Mario* (ver imagen)? Sí, una definición clásica de videojuego es "una serie de decisiones interesantes". Desde este punto de vista, un videojuego no es otra cosa que un conjunto de retos nuevos y originales, que presenta el programador, y que el jugador debe resolver con un número limitado de opciones y su propia habilidad. Este es

un claro ejemplo de una situación de resolución de problemas. De la misma forma que un pintor tiene sus materiales y, por medio de su habilidad y sus decisiones, crea un lienzo, el jugador con su habilidad y una serie de herramientas predefinidas, acaba una pantalla, elimina a una decena de soldados, genera una familia o enseña a su perro virtual a sentarse y dar la patita. La única diferencia es el tipo de problema a resolver y que la sociedad lo acepte como una situación creativa o no.

En esta conferencia trataremos distintos juegos que exigen diferentes grados o tipos de creatividad, como el "The Sims", "The Movies", "Half Life", "Electroplankton" o "Fifa 07".

Joseph Beuys dijo que hasta pelar una patata puede ser artístico si se hace con intención y los más 8,8 millones de videojugadores españoles tienen mucha intención cuando juegan con videojuegos. Es probable que actualmente los videojuegos sean la manifestación más clara de uno de los anhelos de Beuys "cada hombre, un artista".

Carlos González Tardón nació en Madrid en 1982 y se licenció en Psicología por la Universidad de Barcelona en 2004. Actualmente prepara en dicha universidad su tesis doctoral sobre la inmersión en videojuegos. Ha trabajado en el diseño de diversos modelos de vida artificial, inteligencia artificial y robótica, publicando diversos artículos y ponencias en congresos en estos campos. Su línea actual de investigación se desarrolla en el campo de la interacción humano-ordenador, sobre todo en lo que tiene que ver con el uso de videojuegos, con varias publicaciones ya realizadas. Ha participado en varios audiovisuales y performances presentados en el Théâtre National de Toulouse, la Fondation Orient-Occident de Rabat, el Instituto Cervantes de Nueva York, el Círculo de Bellas Artes de Madrid y el Palau de la Música de Barcelona, entre otros lugares. También ha impartido diferentes seminarios y talleres en lugares como el Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial del CSIC, el Instituto Cervantes de Rabat y su centro homónimo en Casablanca. Puede obtener más información así como los artículos publicados en www.carlosgonzalezardon.com

*Todas las imágenes de este documento son propiedad de Nintendo España S.A. Obtenidas a través de Nintendo Media Room <https://www.nintendo-europe-media.com/> Todos los derechos de reproducción están sujetas a su licencia de uso.