

Els videojocs: una nova forma de cultura

Presentació

La raó per la qual vaig escollir aquest tema va ser, en primer lloc, perquè els videojocs són una part molt important del meu dia a dia. No vull dir, ni de bon tros, que m'hagin canviat la manera de ser o de veure el món que m'envolta, però sí que han sigut tota la meva vida un mitjà per escapar de l'univers que no em feia sentir bé i transportar-me, per dir-ho d'alguna manera, a un altre on em sentia especial, forta, valenta i qualsevol cosa que no hagués aconseguit ser en aquell moment en la vida real.

Així doncs, sabia que volia fer alguna cosa relacionada amb els videojocs i intentar donar resposta a la pregunta: «Els videojocs són art elevat? Seran recordats? Són intemporals? Diuen alguna cosa rellevant sobre la vida o la humanitat que serà rellevant d'aquí uns anys?».

En la meva opinió, la millor manera de comprendre la seva evolució és comparant-los a un altre art que també va ser qüestionat durant molt de temps: el cinema. Vol dir això que els videojocs són versions avançades de Dragon's Lair, on el metratge et diu on has d'anar i que si no ho fas, perds? És certament innegable que alguns, o molts, jocs són molt semblants a això, així que, com esperen els videojocs convertir-se en una forma d'art si només són una versió diluïda d'una altra forma d'art? És una pregunta relativament fàcil de respondre. Els videojocs tenen una distinció



molt clara respecte del cinema, la pintura, la música i altres formes d'art: la llibertat d'elecció. En la seva majoria, no pots decidir el que passa en una pel·lícula, un llibre o una peça musical. Acaba quan acaba i tu només ho observes. Però els videojocs, per definició, tenen desenllaços variats.

Així que, en resposta a la pregunta: els videojocs són art elevat? Jo diria que si hi ha gent que no veu que la resposta és «sí», ho veuran amb el temps, perquè encara que no hi hagi cap joc que els hagi convençut, les possibilitats que evolucionen amb la tecnologia sens dubte els hi portaran. Malgrat que no veig les persones que no opinen igual com a menys intel·ligents o influents, els que creuen que els videojocs no poden evolucionar haurien de mantenir les ments obertes a les possibilitats que crea el mitjà.

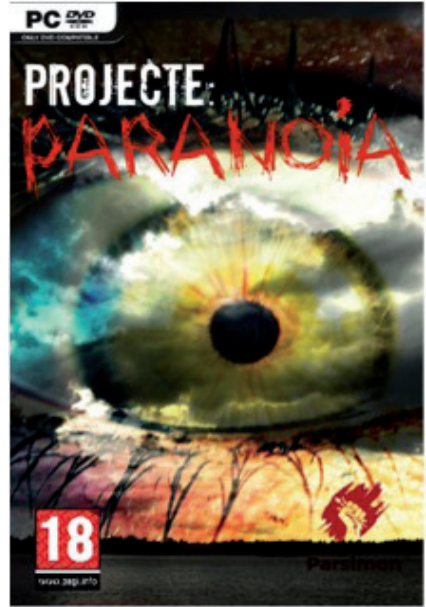
És per tota aquesta reflexió que vaig decidir centrar-me en la història i l'evolució dels videojocs al llarg del temps i, sobretot, en la novel·la visual, la més gran imitació del cinema. Posteriorment, en una revista anomenada Micromania vaig poder llegir un article sobre el prototip dels videojocs i vaig pensar que seria molt interessant veure fins a quin punt un videojoc creat per mi podia arribar a expressar i fer sentir als qui el veiessin alguna emoció o deixar en ells algun tipus d'impacte, de la mateixa manera que ho podrien fer un llibre o una pel·lícula. Veient que òbviament em manca la formació necessària per programar un videojoc que aspira a tant, vaig decidir fer un simple prototip i, així, aprendre també el que hi ha darrere d'una cosa que m'ha acompanyat durant tota la meua vida, i que espero que ho segueixi fent.

Metodologia

Vaig decidir començar establint el que era un videojoc i els diversos gèneres que en podríem trobar, amb l'objectiu de poder nombrar-los més endavant en el treball sense problemes de comprensió per part dels lectors. Seguidament, vaig fer una llarga investigació sobre tota la història dels videojocs i de les seves plataformes per arribar a saber en quin punt els videojocs havien començat a ser alguna cosa més que només mitjans d'entreteniment. Una vegada aquest procés estava explicat, em vaig centrar en les novel·les visuals i el fenomen causat a la plataforma de vídeos Youtube, per demostrar aquest canvi amb més profunditat. A continuació, vaig arrodonar la part teòrica amb algunes curiositats sobre els videojocs i el món que s'ha creat al seu voltant, i, finalment, vaig explicar el procés que vaig seguir per decidir fer un prototip i per dur-lo a la pràctica i el resultat final.

Cos del treball

Un videojoc és un joc electrònic que implica la interacció humana mitjançant diversos perifèrics per generar una resposta visual en un dispositiu de vídeo. El seu



objectiu principal al llarg dels anys ha estat entretenir i ser una sortida de la vida corrent de cada persona per submergir-se en mons de fantasia, acció i qualsevol cosa que puguem arribar a imaginar.

A partir d'aquí, aquests es divideixen en diversos gèneres. Alguns dels més importants són els d'esports, els de carreres, els de terror, de supervivència, els de lluita, els simuladors de vida, els shooters o els de disparar, els d'aventures o els de trenca-closques, etc., entre d'altres.

La història dels videojocs es divideix també en diverses etapes. La primera conté els orígens i els predecessors, i s'estén des del primer ordinador del 1940 —el z3 electromecànic— fins a la creació de la primera consola —la Odyssey— el 1972, passant per la creació del primer videojoc Spacewar!, del 1962. Arran d'això sorgeix la segona etapa, on neix una nova indústria en la qual apareixen els arcade o recreatives, així com noves consoles com la Intellivision el 1980 o la Collecovision el 1982. Posteriorment, en la tercera etapa, parlariem de la dècada de 1980, quan es va produir el crac dels videojocs de 1983 causat per l'alta producció de jocs mal dissenyats. Malgrat això, la recuperació de la indústria es va veure impulsada per la creació de noves consoles i sagues que perdurarien fins avui dia i que tindrien un gran impacte en la indústria.

A partir d'aquí les etapes restants reben el nom de la generació de consoles corresponent. La tercera és la dels 8 bits i està associada a consoles com la Nintendo Entertainment System o la Commodore 64, així com amb el naixement de la famosa saga The Legend of Zelda. A la dècada de 1990 trobaríem la quarta generació de consoles, la dels 16 bits, amb consoles com la Turbografx-16 o la Genesis; i la cinquena generació, amb 32/64 bits, ha portat a la primera rivalitat entre la Nintendo 64, la PlayStation de Sony i la Sega Saturn de Sega.

De l'any 2000 fins avui dia, hem passat per tres generacions de consoles més: la sisena generació, liderada per la GameCube de Nintendo, la PlayStation 2 de Sony i la Xbox de Microsoft; la setena, liderada per la Wii de Nintendo, la PlayStation 3 de Sony i la Xbox 360 de Microsoft; i la vuitena, en la qual encara ens trobem, liderada per la WiiU de Nintendo, la PlayStation 4 i la Xbox One de Microsoft.

Una vegada repassada la història completa dels videojocs voldria fer un incís en el gènere de la novel·la visual, en la qual els gràfics acostumen a ser estàtics i la jugabilitat és limitada, però són jocs molt flexibles i amb finals molt variats a causa de la gran quantitat d'eleccions. Això, sumat a la gran quantitat de visualitzacions que reben els vídeos de Youtubers —persones que treballen fent vídeos pel web Youtube— jugant a aquest tipus de jocs, és, en la meua opinió, la més gran prova que els videojocs han deixat de ser un mitjà d'entreteniment per passar a ser alguna cosa més.

Una vegada aclarit tot l'anterior, el prototip en què he treballat ha estat creat sota el nom d'un simulacre d'empresa independent: Parsimon. El nostre videojoc es diu Projecte: PARANOIA i és un joc força curt en primera persona però que té una història en què hem treballat molt i de la qual estem molt orgullosos. El resultat final ha estat un prototip en què figuren personatges, esbossos i escenaris, la interfície del jugador, els controls, el disseny de personatges, i escenaris i els menús del joc, la història completa acompanyada de les diverses eleccions que farien canviar el curs de la història i, bàsicament, l'evolució d'una idea cap a un prototip preparat per lliurar-lo a qualsevol empresa per rebre finançament.

Conclusions

Una vegada superada la part dels orígens i la història, escriure sobre els diferents gèneres, parlar sobre els meus videojocs preferits i aprendre més sobre ells, i també poder parlar sobre la influència dels videojocs, la seva transformació en una nova forma de cultura, etc., ha sigut molt entretingut d'escriure i, realment, em fa alegrar d'haver triat un tema amb el qual gaudeixo tant.

Potser la part més complicada de la realització d'aquest prototip ha sigut escriure cada acte detalladament, però ha sigut amè i divertit al mateix temps. Jo realment

gaudeixo escrivint històries i, encara que aquestes han estat escrites més o menys com una obra de teatre, la dinàmica és força semblant a la que segueixo quan escric per a mi, així que tampoc no ha sigut molt dur.

Resumint, ha sigut un treball molt gratificant i enriquidor que m'ha aportat molt aprenentatge i m'ha fet entendre una part d'aquesta indústria que és una part tan important de la meua vida.

Bibliografia

Per fer la recerca d'aquest treball he utilitzat tres llibres: *Extra Life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*; *Highscore: La historia ilustrada de los videojuegos* i *Videojuegos: Una nueva forma de cultura*. A part de la gran ajuda d'aquests llibres també val la pena mencionar la revista *Micromanía* de la qual vaig treure la idea de realitzar un prototip. Quant als articles en línia, he consultat uns documentals de curta durada anomenats *Angry Video Game Nerd*, en els quals s'analitzaven diverses consoles de les que he parlat, concretament l'Atari 5200, Tiger Electronic Games, *Plumbers Don't Wear Ties*, Sega 32X, Philips CDi, Atari Jaguar i Virtual Boy. Un altre documental de curta durada que he consultat ha estat *Are Video Games Art?* de *Nostalgia Critic*. Finalment, tots els webs que he utilitzat han estat: *Yomemi Imemy* per a l'apartat de curiositats; *Game Development*, per consultar com fer un prototip amb exemples; *Kotaku*, per a la informació sobre les novel·les visuals; la Wikipedia anglesa, per al concepte de videojoc i els diferents gèneres que podríem trobar, i la Wikipedia espanyola, per complementar la història dels llibres.