



Roda de premsa: dimecres, 18 de desembre, a les 11 h
Inauguració: dimecres, 18 de desembre, a les 19 h

Barcelona, 19 de novembre del 2019. El CCCB presenta l'exposició «**Gameplay. Cultura del videojoc**», del 19 de desembre del 2019 al 3 de maig del 2020. La mostra ha estat comissariada per **Óliver Pérez Latorre**, professor a la UPF dels graus de Comunicació Audiovisual, Publicitat i Relacions Públiques i Enginyeria Informàtica, i **Jérôme Nguyen**, expert en ciències de la comunicació, ludòleg i comissari i investigador en formació a ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. «Gameplay. Cultura del videojoc» és una adaptació ampliada de «Gameplay. The next level», concebuda i presentada en primer lloc a ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. La mostra compta amb la col·laboració de la Fundació Banc Sabadell.

«Gameplay» fa un viatge als orígens dels videojocs, n'analitza el llenguatge i posa en valor l'impacte que han tingut tant en la cultura popular digital com en l'art i en la societat. L'exposició està pensada com un espai lúdic i de reflexió on es podrà jugar i (re)descobrir la cultura del videojoc.

Des de la seva popularització als anys setanta i vuitanta, els videojocs s'han desenvolupat com a mitjà expressiu i d'entreteniment i han passat a ocupar un espai central en l'imaginari de milions de persones, de tal manera que avui en dia no es poden entendre la societat i la cultura contemporànies sense relacionar-les amb el videojoc.

La mostra també proposa una reflexió sobre la creixent videoludificació de la societat: des dels jocs dels telèfons mòbils, passant pels *youtubers* i els esports electrònics (*e-sports*), fins als anomenats *serious games*, videojocs formatius amb aplicacions que van més enllà de l'entreteniment.

«Gameplay» incorpora l'obra d'artistes com Mary Flanagan, Joan Leandre, Harun Farocki, Lawrence Lek, LaTurbo Avedon, Mónica Rikić i Blast Theory, entre d'altres.

Amb 28 punts de joc, des de les primeres màquines recreatives i jocs d'ordinador històrics fins a noves propostes immersives, «Gameplay» està pensada com una exposició per jugar i alhora entendre la cultura del videojoc i gaudir-ne amb esperit crític.

L'exposició para atenció a la producció catalana, especialment a obres pioneres, creacions *indie* recents i artistes locals, com també a projectes d'universitats.

Recorregut de l'exposició

La mostra proposa al visitant (re)descobrir i (re)jugar la cultura del videojoc a través de cinc àmbits:

Nivell_1. *Replay*. Orígens del videojoc

El videojoc té tres arrels tecnològiques: els jocs d'ordinador, les màquines *coin-op* (de pagament per partida) i les consoles, però la història dels orígens del videojoc és una història en què l'evolució tecnològica s'entrellaça amb canvis socials, la formació dels primers gèneres característics del mitjà i la gènesi de nous imaginari juvenils, en els quals Nintendo havia d'esdevenir un nou Disney. Aquesta època seminal de la cultura del videojoc (anys setanta i vuitanta) s'ha relatat habitualment des del prisma del Japó i els EUA, però els creadors i les companyies pioneres d'Espanya i Catalunya hi van tenir un paper interessant, a reivindicar.

Continguts: L'èxit de Pong (1972) com a producte comercial de masses; jocs mítics dels anys setanta i vuitanta japonesos i estatunidencs; les primeres consoles domèstiques; els paral·lelismes visuals entre el cinema mut i els videojocs; l'edat d'or del videojoc espanyol.

Nivell_2. Narratives líquides

El videojoc és un mitjà ludonarratiu, en què els creadors poden articular el disseny de regles i mecàniques de joc (patrons d'interacció), la narrativa no lineal i la representació de mons imaginari per, en última instància, brindar-nos experiències interactives singulars. Alhora, el llenguatge i la cultura del videojoc han estat sempre estretament lligats a les seves fèrtils relacions amb les narratives populars i els jocs analògics. Tanmateix, en l'imaginari popular s'associa el videojoc al plaer de decidir, en relació amb una certa retòrica de la decisió característica de la publicitat sobre videojocs: «(En els videojocs) ets lliure, tot depèn de tu».

Continguts: Els jocs de taula i de rol, l'imaginari popular, la ciència-ficció, els superherois del còmic i el manga com a font d'inspiració dels videojocs; les regles dels videojocs; els videojugadors davant la presa de decisions i l'enfrontament amb la derrota. Obres de Mary Flanagan i Joan Leandre.

Nivell_3. Art i assaig lúdic

La innovació i l'experimentació estètica en el camp del videojoc responen a complexos encreuaments entre art, tecnologia i joc. En els darrers anys, una nova fornada de creadors independents, autors d'*indie games*, estan explorant estils de videojoc alternatius, contraposats als convencionals o desmarcats d'aquests. Paral·lelament, alguns videojocs que han deixat empremta en l'imaginari del mitjà es basen en conceptes de joc més aviat senzills però alhora trencadors, que recorren a tecnologies, interfícies i/o formes d'interacció que semblen proposar-nos simplement jugar per jugar, però d'una manera diferent i captivadora.

Continguts: Referents dels videojocs *indie* (Limbo, Journey, What Remains of Edith Finch, Gris); en aquest àmbit també hi trobem un parc videolúdic on es pot jugar mitjançant pantalles de gran format.

Nivell_4. Trencant el cercle màgic

Històricament, els videojocs han rebut la crítica de ser un mitjà escapista, de transcórrer dins d'un cercle màgic que els separa de la vida real. No obstant això, i cada cop més, tenen una incidència crucial en la manera com molta gent percep i interpreta el món. Aquesta incidència del videojoc en l'imaginari social no és simple o monodireccional: els videojocs reflecteixen les tensions i les preocupacions de l'època, de manera que en alguns aspectes poden reforçar ideologies dominants (o fins i tot afavorir visions retrògrades), però també poden transmetre discursos alternatius, missatges feministes o ecologistes, i vehicular reflexions crítiques sobre diversos temes, inclosos el mateix capitalisme tecnològic i la indústria del videojoc.

Continguts: L'esperit capitalista ressona en molts videojocs populars, però també poden ser un espai cultural d'activisme: vídeos feministes; nous rols de gènere; el paper de la dona en el videojoc contemporani; el potencial del videojoc per a l'empatia amb accent social. Obres de LaTurbo Avedon, Paolo Pedercini i Anna Anthropy.

Nivell_5. Ludòpolis. Vides gamificades

La societat contemporània s'ha videoludificat. El videojoc s'ha filtrat en la vida de la gent a diferents nivells i en molt diversos àmbits: el disseny gamificat impregna avui en dia tota mena de xarxes socials i apps digitals, i fins i tot els entorns laborals, i els videojocs s'utilitzen cada cop més per a l'educació i l'entrenament professional. En paral·lel, el públic consumidor s'ha anat ampliant, i els usos i gaudis del videojoc s'han diversificat: l'afició als jocs per a mòbil, el fenomen *youtuber* i els *e-sports* (competicions de videojocs) són tres vectors clau de l'expansió del videojoc en l'entreteniment contemporani.

Continguts: Videojocs educatius, militars, per a la pràctica de l'arquitectura, per a l'entrenament d'operacions quirúrgiques o per promoure la socialització de menors amb autisme. Obres de Roc Herms, Harun Farocki, Lawrence Lek, Mónica Rikić i Blast Theory.

Activitats

El CCCB presenta un extens programa d'activitats, amb debats, tallers, propostes audiovisuals i continguts digitals, que aportaran diferents perspectives a la reflexió sobre la naturalesa dels videojocs, sobre l'espai que ocupen en el nostre imaginari actual i sobre el seu impacte en la societat.

Per a més informació i material gràfic consulteu aquest [enllaç](#)

Produeix

CCCB Centre de Cultura
Contemporània
de Barcelona

////// < III zkm karlsruhe

Amb el suport de

Sabadell
Fundació

Mitjà col·laborador

ara.cat **EUROPAM**

Servei de Premsa del CCCB | Mònica Muñoz-Castanyer

T. 93 306 41 23 | premsa@cccb.org | <http://www.cccb.org/es/conecta/premsa>