



Rueda de prensa: miércoles, 18 de diciembre, a las 11 h  
Inauguración: miércoles, 18 de diciembre, a las 19 h

**Barcelona, 19 de noviembre de 2019.** El CCCB presenta la exposición «**Gameplay. Cultura del videojuego**», del 19 de diciembre de 2019 al 3 de mayo de 2020. La muestra ha sido comisariada per **Óliver Pérez Latorre**, profesor en la UPF de los grados de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas e Ingeniería Informática, y **Jérôme Nguyen**, experto en ciencias de la comunicación, ludólogo y comisario e investigador en formación en ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. «Gameplay. Cultura del videojuego» es una adaptación ampliada de «Gameplay. The next level», concebida y presentada en primer lugar en ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe. La muestra cuenta con la colaboración de la Fundación Banco Sabadell.

«Gameplay» realiza un viaje a los orígenes de los videojuegos, analiza su lenguaje y pone en valor el impacto que han tenido tanto en la cultura popular digital como en el arte y en la sociedad. La exposición está pensada como un espacio lúdico y de reflexión donde podremos jugar y (re)descubrir la cultura del videojuego.

Desde su popularización en los años setenta y ochenta, los videojuegos se han desarrollado como medio expresivo y de entretenimiento y han pasado a ocupar un espacio central en nuestro imaginario, de tal modo que hoy en día no se pueden entender la sociedad y la cultura contemporáneas sin relacionarlas con el videojuego.

La muestra también propone una reflexión acerca de la creciente videoludificación de la sociedad: desde los juegos de los teléfonos móviles, pasando por los *youtubers* y los deportes mediáticos (*e-sports*), hasta los llamados *serious games*, videojuegos formativos con aplicaciones que van más allá del entretenimiento.

«Gameplay» incorpora la obra de artistas como Mary Flanagan, Joan Leandre, Harun Farocki, Lawrence Lek, LaTurbo Avedon, Mónica Rikić y Blast Theory, entre otros.

Con 28 puntos de juego, desde las primeras máquinas recreativas y juegos de ordenador históricos hasta nuevas propuestas inmersivas, «Gameplay» está pensada como una exposición para jugar y al mismo tiempo entender la cultura del videojuego y disfrutar de ella con espíritu crítico.

La exposición presta atención a la producción catalana, especialmente a obras pioneras, creaciones *indie* recientes y artistas locales, así como a proyectos de universidades

## **Recorrido de la exposición**

---

La muestra propone al visitante (re)descubrir y (re)jugar la cultura del videojuego a través de cinco ámbitos:

### **Nivel\_1. Replay. Orígenes del videojuego**

El videojuego tiene tres raíces tecnológicas: los juegos de ordenador, las máquinas *coin-op* (de pago por partida) y las consolas, pero la historia de los orígenes del videojuego es una historia en que la evolución tecnológica se entrelaza con cambios sociales, la formación de los primeros géneros característicos del medio y la génesis de nuevos imaginarios juveniles, donde Nintendo se convertiría en un nuevo Disney. Esta época seminal de la cultura del videojuego (años setenta y ochenta) ha sido relatada habitualmente desde el prisma de Japón y EEUU, pero los creadores y compañías pioneras de España y Cataluña tuvieron en ella un papel interesante, que debe reivindicarse.

Contenidos: El éxito de Pong (1972) como producto comercial de masas; juegos míticos de los años setenta y ochenta japoneses y estadounidenses; las primeras consolas domésticas; los paralelismos visuales entre el cine mudo y los videojuegos; la edad de oro del videojuego español.

### **Nivel\_2. Narrativas líquidas**

El videojuego es un medio ludonarrativo, en el que los creadores pueden articular el diseño de reglas y mecánicas de juego (patrones de interacción), la narrativa no lineal y la representación de mundos imaginarios para, en última instancia, brindarnos experiencias interactivas singulares. Al mismo tiempo, el lenguaje y la cultura del videojuego han estado siempre estrechamente ligados a sus fértiles relaciones con las narrativas populares y los juegos analógicos. Sin embargo, en el imaginario popular se asocia el videojuego al placer de decidir, en relación con una cierta retórica de la decisión característica de la publicidad sobre videojuegos: «(En los videojuegos) eres libre, todo depende de ti».

Contenidos: Los juegos de mesa y de rol, el imaginario popular, la ciencia ficción, los superhéroes del cómic y el manga como fuente de inspiración de los videojuegos; las reglas de los videojuegos; los videojugadores ante la toma de decisiones y el enfrentamiento con la derrota. Obras de Mary Flanagan y Joan Leandre.

### **Nivel\_3. Arte y ensayo lúdico**

La innovación y la experimentación estética en el campo del videojuego responden a complejos entrecruzamientos de arte, tecnología y juego. En los últimos años, una nueva hornada de creadores independientes, autores de *indie games*, están explorando estilos de videojuego alternativos, contrapuestos a los convencionales o desmarcados de ellos. Paralelamente, algunos videojuegos que han dejado huella en el imaginario del medio se basan en conceptos de juego más bien sencillos, pero

a la vez transgresores, que recurren a tecnologías, interfaces y/o formas de interacción que parecen proponernos simplemente jugar por jugar, pero de una forma distinta y cautivadora.

Contenidos: Referentes de los videojuegos *indie* (Limbo, Journey, What Remains of Edith Finch, Gris); en este ámbito también encontramos un parque videolúdico donde se puede jugar mediante pantallas de gran formato.

#### **Nivel\_4. Rompiendo el círculo mágico**

Históricamente, los videojuegos han recibido la crítica de ser un medio escapista, de transcurrir dentro de un círculo mágico que los separa de la vida real. No obstante, y cada vez más, tienen una incidencia crucial en la forma en que mucha gente percibe e interpreta el mundo. Esta incidencia del videojuego en el imaginario social no es simple o monodireccional: los videojuegos reflejan las tensiones y preocupaciones de la época, de tal modo que en algunos aspectos pueden reforzar ideologías dominantes (o incluso favorecer visiones retrógradas), pero también pueden transmitir discursos alternativos, mensajes feministas o ecologistas, y vehicular reflexiones críticas sobre distintos temas, incluidos el propio capitalismo tecnológico y la industria del videojuego.

Contenidos: El espíritu capitalista resuena en muchos videojuegos populares, pero también pueden ser un espacio cultural de activismo: vídeos feministas; nuevos roles de género; el papel de la mujer en el videojuego contemporáneo; el potencial del videojuego para la empatía con acento social. Obras de LaTurbo Avedon, Paolo Pedercini y Anna Anthropy.

#### **Nivel\_5. Ludópolis. Vidas gamificadas**

La sociedad contemporánea se ha videoludificado. El videojuego se ha filtrado en la vida de la gente a distintos niveles y en muy diversos ámbitos: el diseño gamificado impregna hoy en día todo tipo de redes sociales y *apps* digitales, e incluso los entornos laborales, y los videojuegos se utilizan cada vez más para la educación y el entrenamiento profesional. En paralelo, el público consumidor se ha ido ampliando, y los usos y disfrutes del videojuego se han diversificado: la afición a los juegos para móvil, el fenómeno *youtuber* y los *e-sports* (competiciones de videojuegos) son tres vectores clave de la expansión del videojuego en el entretenimiento contemporáneo.

Contenidos: Videojuegos educativos, militares, para la práctica de la arquitectura, para el entrenamiento de operaciones quirúrgicas o para promover la socialización de menores con autismo. Obras de Roc Herms, Harun Farocki, Lawrence Lek, Mónica Rikić y Blast Theory.

#### **Actividades**

---

El CCCB presenta un extenso programa de actividades, con debates, talleres, propuestas audiovisuales y contenidos digitales, que aportarán distintas perspectivas a la reflexión sobre la naturaleza de los videojuegos, sobre el espacio que ocupan en nuestro imaginario actual y sobre su impacto en la sociedad.

Para más información y material gráfico consultad este [enlace](#)

Producción

**CCCB** Centre de Cultura  
Contemporània  
de Barcelona

////// < III zkm karlsruhe

Con el apoyo de

**B Sabadell**  
Fundació

Medios colaboradores

**ara.cat** **EUROPAFM**