

Museos y videojuegos. La renovación de los espacios culturales hegemónicos

Rita Aloy Ricart

Universitat Jaume I

aloy@uji.es

RESUMEN: Los videojuegos han experimentado un vertiginoso ascenso a nivel tecnológico, económico y social, instaurándose como industria cultural y uno de los *mass media* más influyentes en la actualidad, consolidándose, así, en la cultura popular. Con ello, han tenido lugar iniciativas que impulsan su uso, preservación y salvaguarda. A tales iniciativas se han sumado los museos, espacios culturales hegemónicos que se sirven de los videojuegos como una nueva forma de difundir sus fondos patrimoniales, reformular los objetos expuestos o proponer otros métodos de aprendizaje. Así pues, el presente artículo tiene por objetivo mostrar cómo los museos integran los videojuegos en varios de sus espectros: exposiciones que incorporan videojuegos o exposiciones dedicadas enteramente a ellos; museos del videojuego o museos que los utilizan como herramienta.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos; Museos; Exposiciones; Cultura.

Museums and Video Games. The Renovation of Hegemonic Cultural Spaces

ABSTRACT: Video games have experienced a vertiginous rise in technological, economic and social terms, and are now established as a cultural industry and one of the most influential mass media today, thus consolidating their place in popular culture. As a result, initiatives that promote their use and preservation have sprung up and museums have joined these initiatives; hegemonic cultural spaces that use video games as a new way of publicising their heritage collections, reformulating the objects on view or proposing other learning methods. Consequently, the aim of this article is to show how museums integrate video games in several of their spectrums: exhibitions that incorporate video games or are entirely about them; museums devoted to videogames or museums which use them as a tool.

KEYWORDS: Video games; Museums; Exhibitions; Culture.

Recibido: 23 de enero de 2022 / Aceptado: 4 de junio de 2023.

Introducción: iniciativas de salvaguarda

El crecimiento exponencial que experimentan los videojuegos cada año ha provocado que se integren en la sociedad y la cultura como cualquier otro medio ya consolidado, como lo son el cine y la televisión. Su breve pero intenso recorrido desde su surgimiento hasta la actualidad y sus posibilidades de uso –tanto lúdicas como las alejadas del más puro marco del ocio como el *game art*–, denotan los avances tecnológicos a los que se ha enfrentado el videojuego y la capacidad de asimilación de este medio por la sociedad.

Atendiéndose al campo tecnológico, el primer videojuego, *OXO* o *Nought and crosses*, surge en 1952 como una digitalización del ya conocido juego de mesa *tres en raya*. Así, entre la década de los 50 y los 60 se crearon diversos videojuegos con afán de progreso informático como *Tennis for Two* (1958) o *Spacewar!* (1962) (Belli y López, 2008: 161-162). Sin

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0.

Cómo citar este artículo: ALOY RICART, Rita, «Museos y videojuegos. La renovación de los espacios culturales hegemónicos», *Boletín de Arte-UMA*, n.º 44, Departamento de Historia del Arte, Universidad de Málaga, 2023, pp. 191-201, ISSN: 0211-8483, e-ISSN: 2695-415X, DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/ba.44.2023.16079>

embargo, cuando se habla de una escalada del videojuego como industria, se hace mención indiscutible a *Pong* (1972), pues se comercializó en lugares públicos como una de las primeras máquinas *arcade*. En este sentido, otro referente incuestionable fue *Space Invaders* (1978), que supuso el uso masivo de estas máquinas (Portalo y Mena, 2015: 100-101). Desde entonces, la historia de los videojuegos experimenta un vertiginoso ascenso con la llegada de las consolas domésticas y su normalización, lo que comportó la aceptación popular del videojuego. Por consiguiente, en la actualidad, puede hablarse del videojuego como fenómeno y objeto cultural conjuntamente a su cristalización como *mass media*. De hecho, según los datos recopilados por la Asociación Española del Videojuego (AEVI), el videojuego factura más ingresos que el cine y la música en su conjunto: sólo en España, en 2022 tuvieron una facturación total de 2.012 millones de euros. Por tanto, se hace evidente que los videojuegos y su influencia han modificado el espacio público, las costumbres de consumo, comportamiento y los estudios alrededor de ellos (Ponce, 2021: 235).

A causa de estos datos, todo tipo de instituciones han empezado participar activamente en la preservación y utilización del medio. En la línea de la preservación se encuentra la iniciativa implementada por la Biblioteca Nacional de España (BNE). A principios de febrero de 2020, manifestó la voluntad de conservar todos los videojuegos producidos por la industria española con la intención de mejorar tanto su acceso como su conservación, afirmando que los videojuegos eran parte del patrimonio cultural nacional. Aunque la BNE ya poseía videojuegos en soporte físico en sus fondos, ahora incluiría el resto de la producción española que no preservaba. Para ello contó con la ayuda de la AEVI, la Asociación de Usuarios de Informática Clásica y la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. Igualmente, se conservarían las producciones futuras de forma que los profesionales españoles del videojuego podrán depositar sus publicaciones en la Biblioteca (BNE, 2020).

Tal trabajo archivístico consta al menos de dos fases. María Jesús Morillo, subdirectora adjunta a la dirección técnica alega que, en primer lugar, se debe recopilar un catálogo de los videojuegos a preservar. Con esto, en enero de 2021, la BNE anunció nuevamente la ampliación de la colección de videojuegos con la ayuda de las asociaciones

anteriormente nombradas. Sin embargo, en esta ocasión también animaba a particulares a donar ejemplares. Para ello publicó la relación de los datos básicos recopilados sobre los videojuegos que aún no se encuentran en sus fondos. El resultado es un largo listado de 6.310 videojuegos de todo tipo que abarcan desde el año 1975 hasta el 2020¹, por lo que la institución afirma que esta primera fase, cuya función es preservar el videojuego y asegurar su acceso a largo plazo, es uno de los mayores retos que se presentan hasta el momento (BNE, 2021). Después de tal tarea, la segunda fase consiste en garantizar el acceso a ellos, es decir, los diversos soportes y formatos en los que se encuentran deben adaptarse para que sean accesibles, pues para el público general resulta complicado poder hacer uso de un videojuego desarrollado en 1970. Por tanto, se necesita un trabajo informático previo mediante emuladores o la adquisición de equipos que puedan reproducir el hardware necesario para su correcto funcionamiento (Morillo, 2021)².

Tal iniciativa, llevada a cabo por un organismo como la BNE, revela el importante rango que los videojuegos están comenzando a ostentar en la actualidad. Así, la voluntad de conservarlos comporta su consideración como objetos culturales, como parte de un patrimonio que necesita ser protegido y preservado, pues su relevancia y protagonismo en la sociedad se evidencia sistemáticamente. Prueba de ello es, además, que los videojuegos están incluidos en el marco jurídico. El Ministerio de Cultura y Deporte (MCD) anunció el trámite de un anteproyecto de ley que revisase y actualizase las tipologías documentales objeto de depósito legal, contemplando los videojuegos como una nueva tipología: «Los videojuegos que, aunque estaban comprendidos entre los documentos audiovisuales, no se estaban recogiendo en las cantidades que el mercado de estos productos representa, por lo que se considera necesario su identificación individualizada y mención expresa» (2021).

La conservación física de los videojuegos y sus soportes es una labor complicada dada la rapidez con la que los progresos tecnológicos se suceden y quedan obsoletos. En este sentido, la biblioteca digital y de acceso abierto *Internet Archive* no sólo preserva textos, imágenes, audios, vídeos o webs, sino también videojuegos. Esta parte de su colección se denomina *Internet Arcade* y mediante emuladores comenzó albergando los videojuegos *arcade* clásicos que funcionaban con monedas durante las década-

das de 1970 a 1990; ahora ya posee una colección de más de 7.000 videojuegos lanzados para diferentes soportes como el sistema operativo MS-DOS de Microsoft o consolas domésticas como la célebre Atari 2600. Otra iniciativa de salvaguarda más, accesible y práctica, que omite la conservación física –pero igualmente ambiciosa–, que contempla la necesidad de conservación del videojuego debido a su creciente valor patrimonial.

La preservación de los videojuegos y las diferentes metodologías para desempeñar su salvaguarda de forma fructífera ha dado lugar a la arqueología del videojuego. El arqueólogo Andrew Reinhard propuso el término *archaeogaming* para analizar estos procesos. Reinhard afirma que cualquier videojuego es susceptible de ser estudiado de forma arqueológica, puesto que son yacimientos, paisajes y artefactos que poseen una cultura material propia (2018: 2). Por tanto:

Archaeogaming es el estudio de los videojuegos en formato físico, así como los metadatos que los rodean. Es la arqueología de los medios de comunicación, cuyo enfoque reside en el juego como un artefacto físico para examinar su caja, manuales, discos o cartuchos, explorar su historia de uso a nivel personal, así como a nivel comercial y todos sus puntos intermedios (Reinhard, 2018: 3).

Musealización del y en el videojuego

La arqueología del videojuego y la voluntad de preservar su cultura material ha conllevado un paulatino cambio en los espacios museísticos hegemónicos, es decir, espacios dominantes vinculados a una producción cultural homogeneizada. En este sentido, «la idea de cultura implica la idea de tradición. De ciertas clases de conocimientos y destrezas que habían sido transmitidos de una generación a la siguiente» (Cortés, 2014: 23). Por tanto, los videojuegos no entraron en este espectro hasta su consolidación en la sociedad y, consecuentemente, hasta ser considerados producto cultural. Por ende, se han ido integrando en los museos tradicionales renovando su espacio y su noción de objetos a exhibir. Así pues, es posible hablar de una musealización del videojuego con diversos enfoques, de forma que a grandes rasgos puede establecerse la siguiente clasificación³:

1. Exposiciones que integran videojuegos.
2. Exposiciones con un discurso expositivo íntegramente sobre videojuegos.
3. Museos dedicados al videojuego.
4. Musealización en los videojuegos.
5. Museos tradicionales que utilizan el videojuego como herramienta.

Exposiciones que integran videojuegos

Este tipo de exposiciones se caracterizan porque, a pesar de que su motivación principal no tiene ninguna implicación para con videojuegos, los han integrado dado que completan el discurso expositivo y su objetivo. El Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) fue uno de los primeros que así lo contempló, además añadió videojuegos a sus colecciones permanentes. Entre julio y noviembre de 2011, el MoMA efectuó «Talk to me: desing and the communication between people and objects». Comisariada por Paola Antonelli, la exposición indagó en los procesos comunicativos dados entre las personas y los objetos teniendo en cuenta el equilibrio entre tecnología e individuos. De tal manera, se centró en objetos que recibían interacción directa de los usuarios y que, además, establecían una conexión emocional, sensorial o intelectual: «Los ejemplos abarcan desde algunos productos icónicos de finales de la década de 1960 hasta varios proyectos actualmente en desarrollo, incluyendo interfaces de ordenador, sitios web, videojuegos, dispositivos y herramientas, muebles y productos físicos, extendiéndose a instalaciones y entornos completos» (MoMA, 2011).

En marzo de 2013 el mismo museo albergó la exposición «Applied Desing», también comisariada por Antonelli, en la cual se mostraba la diversidad que comporta el diseño en sí mismo. Dentro de tal diversidad tuvieron cabida un total de 14 videojuegos, en su mayoría clásicos, que abrieron una nueva rama en las colecciones del MoMA. Unos fondos que Antonelli tenía la intención de ampliar al menos a 40, alegando que la lista de videojuegos que recoja el museo seguiría creciendo en el futuro. Del mismo modo, ensalzó el medio como un ejemplo excepcional del diseño de interacción y señaló que el criterio de selección de los videojuegos:

Enfatiza no sólo la calidad visual y la experiencia estética de cada juego, sino también muchos otros aspectos –desde la elegancia del código hasta el diseño del comportamiento del jugador, que pertenecen al diseño de interacción–. Con el fin de desarrollar una postura curatorial aún más fuerte, [...] hemos buscado el asesoramiento de académicos, expertos en conservación digital y legal [...]. Esta adquisición permite al Museo estudiar, preservar y exhibir videojuegos como parte de su colección de Arquitectura y Diseño (Antonelli, 2012).

Con ello, la exposición en particular y el museo en general, establecieron unos criterios de selección claros mediante los cuales se cribaron los videojuegos a exponer y que debían formar parte de la colección, estableciéndose unos filtros que se adscriben a cualquier categoría de objetos que forman parte del MoMA: «los comisarios buscan una combinación de relevancia histórica y cultural, expresión estética, solidez funcional y estructural, enfoques innovadores de la tecnología y el comportamiento y una síntesis acertada de materiales y técnicas» (Antonelli, 2012). En ambos casos, el videojuego ha sido un objeto de exposición más al tratar-se de muestras que tienen el diseño por elemento principal.

Exposiciones con un discurso expositivo íntegramente sobre videojuegos

Igualmente, es posible hablar de exposiciones dedicadas íntegramente al medio, pues juiciosas con su valor en la actualidad, el videojuego constituye la centralidad del discurso, pudiéndose explorar con mayor libertad la diversidad de facetas que ofrece. «Hot Circuits: a Video Arcade» se considera la primera exposición sobre videojuegos. Inaugurada en 1989 en el Museum of the Moving Image, se basó en una mirada retrospectiva sobre los videojuegos *arcade*. El museo se fundó en 1981 siendo el primero de EE.UU. dedicado al arte, la historia y la tecnología del cine y la televisión. Ante tal misión, la fundadora y directora del museo en aquel momento, Rochelle Slovin (2009), fue quien propuso la exposición, pues quería explorar cómo los videojuegos podían encajar en los preceptos de la institución. Ante esto afirmó:

Nos convertimos en el primer museo que pidió una reconsideración de la noción misma de imagen en movimiento. Eva-

luar los videojuegos fue un paso crucial para establecer los primeros vínculos entre los viejos y los «nuevos medios» –entre la televisión y el cine, y la mezcla de vídeo y ordenador que domina los actuales «nuevos medios»– (2009).

El museo, fundamentado en la industria del entretenimiento, de acuerdo con Slovin, tenía un objetivo claro: indagar cómo la tecnología afectaba al contenido y técnica de dicha industria (2009). Consiguientemente, los videojuegos no podían quedarse al margen de estos propósitos. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la exposición fue planteada a finales de la década de los 80, momento en el que si bien los videojuegos, como industria, estaban comenzando a cristalizar, todavía no se vislumbraba el interés académico o de archivo que ahora sí existe. Debido a esto, Slovin contactó con Roger Sharpe, profesional de videojuegos, quién le ayudó a solventar la escasa información que había en ese instante sobre el medio y a elaborar una lista de videojuegos con interés museográfico. Los videojuegos catalogados fueron localizados y llevados al museo para su preservación, para formar parte de la exposición y sus colecciones permanentes.

La muestra se diseñó con catorce máquinas *arcade* junto a un panel con un texto explicativo. A cada visitante se le entregó cinco fichas para que pudieran jugar al videojuego que deseado e, igualmente, podían comprar más fichas (Slovin, 2009). Aunque las iniciativas de catalogación y conservación anteriormente explicadas como las de la BNE o el MCD sean consideradas novedosas y de actualidad, cuentan con precedentes como la del Museum of the Moving Image, entidad que contribuyó al discernimiento de la cultura material que supone el videojuego. Slovin reconoció que fue una exposición innovadora al focalizarse en la importancia de los medios digitales, cambiando el enfoque del museo porque inicialmente fue concebido para mostrar determinados aspectos del cine y la televisión (Slovin, 2009). Así, desde bien temprano, resultó necesario preservar el videojuego, pues como afirma Ponce Díaz (2020: 176), «nos puede ayudar a entender no solo los procesos tecnológicos, sino también los procesos de la cultura».

Llegado el siglo XXI, las exposiciones sobre videojuegos empiezan a abundar, ofreciendo discursos más grandilocuentes. El resultado es la puesta en valor el videojuego desde una mirada histórica, etnográfica o cultural hasta una

mirada hacia su interactividad o posibilidades artísticas y de diseño. En 2002, El Barbican Centre de Londres también optó por una muestra que examinara la evolución de los videojuegos desde 1962 hasta la actualidad; se centró en sus avances creativos y científicos. El resultado fue una exhibición de 10 consolas reconocidas y 150 videojuegos, todos ellos jugables. La exposición, llamada «Game On», se ha consagrado como una de las más activas y de las primeras itinerantes, pues desde su inauguración ha ido tomando los espacios culturales de distintos países de Europa y América, siendo su muestra más reciente en los Países Bajos que la acogieron entre octubre de 2021 y junio de 2022. «Game On» consta de diversas secciones que abarcan los primeros juegos, las máquinas *arcade*, las consolas domésticas y los juegos de PC. Por otro lado, recorre los distintos géneros de videojuegos, su proceso de creación y marketing. Asimismo, muestra su relación con la música y el cine. Del mismo modo, proyecta el potencial y perspectiva de futuro del medio a partir de los últimos avances tecnológicos como la realidad virtual. Con ello, proporciona una mirada histórica y cultural del videojuego transformando «el espacio de la galería en una zona dinámica, experimental e interactiva examinando a fondo los juegos desde el proceso de diseño y dibujo conceptual hasta juegos terminados y ya con posibilidad de interacción» (Barbican Centre, 2023).

A nivel nacional, el LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón llevó a cabo en 2007 la exposición «Gameworld: juegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura». Como su propio nombre indica, exploró las conexiones entre arte, tecnología y cultura que implican el desarrollo y consumo de videojuegos. Todo ello mediante la participación de un gran número de artistas y diseñadores de la industria. Así pues, su comisario Carl Goodman comentaba:

Con *Gameworld* esperamos ofrecer otra perspectiva de los videojuegos que los sitúa firmemente en el centro de nuestra cultura. *Gameworld*, en vez de seguir el esquema lineal que se asocia con casi todas las exposiciones en museos, está formado por conjuntos de obras pensados para que se puedan ver de una forma no lineal (2007: 13).

De este modo, la exposición se basó en tres secciones que abordaron desde videojuegos que innovaron en cuanto a diseño; artistas que modifican videojuegos existentes y los

transforman en otros nuevos y, finalmente, una sección que reflexionaba acerca del impacto del videojuego en la vida cotidiana (Goodman, 2007: 13). Tras explorar los aspectos lúdicos y creativos del juego, el mismo centro organizó en 2008 la exposición «Homo Ludens Ludens» y un simposio con el mismo nombre. En ambos eventos se estudió el juego como elemento esencial y necesario en la sociedad contemporánea.

Las exposiciones hasta ahora comentadas tienen en su mayoría un discurso similar, puesto que se centran en la historia y evolución del videojuego con algún apunte sociocultural. En cambio, María Luján Oulton, curadora especializada en videojuegos, explica que «Homo Ludens Ludens» responde a un modelo expositivo de cariz sociológico, pues no se abordan las diferentes posibilidades o particularidades del videojuego como dispositivo, sino que se centra en el papel del medio a nivel social y ya no tanto en sus aspectos lúdicos o creativos (2021-2022: 96). Se reflexiona sobre los videojuegos como una herramienta para el activismo, ya que en ellos se tratan temas políticos, sociales, culturales, etc. La exposición «puede concebirse como una revisión del juego como elemento vital en nuestra vida cotidiana y como una especulación de la emergencia del *Homo Ludens Ludens*, el hombre jugador contemporáneo» (LABoral, 2008).

Unos años después, en 2012, se vuelve a encontrar un abordaje histórico o retrospectivo con la exposición «The Art of Video Games», acaecida en el Smithsonian American Art Museum (SAAM), pues trató la evolución del videojuego en los últimos 40 años. Aunque mostró su proceso evolutivo –como se ha visto, algo común en este tipo de exposiciones– la novedad radicó en que el discurso se hizo focalizándose en el videojuego como medio artístico. No obstante, lo que marcó su singularidad fue el proceso de selección de los videojuegos exhibidos. El comisario, Chris Melissinos, junto a un grupo de desarrolladores, diseñadores y periodistas de videojuegos, seleccionaron 240 videojuegos de entre los cuales 80 pasaron a formar parte de la exposición gracias a una votación popular. El museo invitó al público involucrarse en la muestra a través de la elección de los videojuegos a exponer. De acuerdo con el SAAM se cuantificaron más de 3,7 millones de votos emitidos por 119.000 personas de 175 países diferentes. Los 80 videojuegos elegidos se exhibieron a través de imágenes y vídeos, además, se proyectaron entrevistas con importantes personalidades de la industria; se expusieron consolas clásicas y se añadieron 5 videojuegos

más a la muestra que sí permitieron la interactividad a los visitantes (Melissinos y O'Rourke, 2012: 7-9).

Entre 2018 y 2019 el Victoria and Albert Museum (V&A) de Londres albergó la exposición «Videogames: Desing/Play/Disrupt» mediante la cual se exploraba todo proceso de diseño de un videojuego: desde su arte conceptual o primeros prototipos presentados hasta sus instalaciones inmersivas e interactivas. Todo ello a través de una selección de videojuegos desarrollados desde mediados de la década de los 2000. Así pues, la exposición, de acuerdo con su nombre, se organizó en tres secciones: la primera, dedicada al diseño del videojuego, mostraba cómo diversos estudios tanto independientes como de alto presupuesto concebían el desarrollo, mostrándose los materiales de diseño necesarios para ello, como bocetos de personajes (V&A, 2018). De esta sección es interesante destacar cómo implica directamente al arte, pues se observaba cómo puede ser fuente de inspiración constante para los diseñadores y desarrolladores: se expusieron obras como *LeBlanc Seing* de René Magritte que inspiró la escenografía del videojuego *Kentuchy Route Zero* (Aquino, 2019).

La segunda sección se dedicó a los cambios que experimentaron los diseñadores y, consecuentemente, los videojuegos, al incorporar en ellos debates sociales y políticos debido a la creciente y mejor accesibilidad a su mercado: «Desafían no sólo las ideas sobre los videojuegos y lo que deberían ser, sino cómo esto se relaciona con la sociedad y su conjunto» (V&A, 2018). Finalmente, la exposición terminaba con una sección dedicada a los videojugadores, pues se han conformado comunidades de usuarios que han llegado a democratizar el diseño del medio.

Para cerrar esta sucesión de exposiciones cabe hacer mención a «Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente». Inaugurada en el Caixa Forum de Madrid en julio de 2021, la muestra pone en conjunción una multiplicidad de aspectos relacionados directa e indirectamente con el videojuego, utilizándolo para comprender muchos de los fenómenos del presente. Su comisario, Luca Carrubba, afirmó:

El objeto de esta muestra no es analizar el videojuego en cuanto a producto industrial, producto de consumo o artefacto, sino destacar su papel central como fenómeno cultural, estético y artístico, entendido como un elemento troncal para la comprensión del presente (2021: 14).

Por tanto, las salas de la exposición exploran diversos ámbitos sociales que acaban por relacionarse con el videojuego: se indaga en las raíces culturales del juego, se utiliza el videojuego para explicar el capitalismo o reflexionar sobre la identidad; cómo ayuda en todo tipo de investigaciones y sirve como herramienta de creación tanto artística como científica; cómo la ludificación ha ocupado todos los aspectos vitales. El resultado es una muestra equilibrada y holística que exhibe las luces y sombras del medio, pero que lo trata como un objeto cultural que ha logrado integrarse en casi todos los aspectos de la vida cotidiana convirtiendo a todos los humanos en (video)jugadores, ya sea de forma consciente o inconsciente (Carrubba, 2021: 14-21).

«Homo Ludens» integró la interactividad de una forma distinta a las exposiciones vistas, pues el visitante dejaba de ser un ente pasivo y se convertía en un sujeto activo: se entregó al público una pieza llamada *Coin* capaz de almacenar datos, se podía interactuar con la exposición respondiendo una pregunta a la entrada y salida de cada una de las salas. La cuestión, relacionada con la temática dominante de la sala, «insta a posicionarse dentro de un espectro polarizado de opiniones que pretende reflejar diferentes modos de sentir el videojuego y la sociedad» (Carrubba, 2021: 238). La pantalla que ocupa la última sala de la exposición recopila todas las respuestas dadas y muestran la relación individual del visitante con los videojuegos al mismo tiempo que revela la visión global de todos los asistentes (Carrubba, 2021: 238).

Todas estas exposiciones, aunque en su mayoría responden a una mirada retrospectiva sobre la historia y evolución del videojuego, cada una de ellas lo aborda de una forma distinta e igualmente eficaz ante un mismo objetivo: integrar el videojuego en los espacios museísticos hegemónicos dada su normalización en la sociedad y cultura contemporáneas. Cabe mencionar que en los últimos años las exposiciones buscan la transversalidad, pues cada uno de los modelos ya ha sido explotado individualmente. Así, es posible encontrar exhibiciones con una miscelánea de inmersión, interactividad, historia del videojuego o su parte sociopolítica y sus posibilidades en la sociedad contemporánea. Todo ello organizado en espacios culturales de reunión y creación, siendo un ejemplo notable la exposición anteriormente explicada «Homo Ludens» del Caixa Forum.

Museos dedicados al videojuego

Se ha visto una sucesión de museos que acogen al videojuego a partir de exposiciones temporales, pero ¿es posible hablar de espacios permanentes para el medio? Existen museos dedicados al videojuego y museos o instituciones tradicionales que lo utilizan como herramienta. En ambos casos es posible hablar de ese espacio permanente, pues se sirven de videojuegos constante y activamente al brindar una esfera definitiva para ellos dentro de instituciones hegemónicas, como puede ser la BNE anteriormente citada.

En cuanto a museos del videojuego, cuyo espacio está asegurado exclusiva y permanentemente para el medio, es posible remontarse a 1997 cuando se inauguró en Berlín el Computerspiele Museum, el cual se consagró como el primer museo de juegos de ordenador. Conscientes de la importancia de este patrimonio digital, el museo no sólo lo expone, sino que también lleva a cabo una labor de recopilación y conservación de juegos de ordenador y la tecnología necesaria para ellos, además de otros artefactos relacionados con el mundo videolúdico. Con ello, la misión del museo es «comunicar la historia y la cultura de los juegos digitales a un amplio público [...]. El objetivo es profundizar en la comprensión de los medios de entretenimiento interactivos digitales y aumentar así la alfabetización mediática» (Computerspiele Museum, 2022).

En el panorama nacional, destaca el Museo Arcade Vintage de Ibi (Alicante), el primer gran museo del videojuego en España. Su discurso expositivo está basado en la historia de los videojuegos desde los años 60 hasta la actualidad, exhibiendo más de 300 equipos informáticos y numerosos videojuegos, tanto originales como restaurados. Igualmente, apoyan a creadores de videojuego retro creando máquinas *arcade* expresamente para sus juegos. El museo también posee una agenda cultural para la organización de diversos eventos como talleres, concursos, charlas divulgativas. Ciertamente, muchos países ya cuentan con su propio museo dedicado al videojuego, es posible citar el OXO, Museo del Videojuego de Málaga, de reciente inauguración; el National Videogame Museum ubicado en Sheffield y también en Texas; VIGAMUS en Italia; Pixel Museum en Bruselas, etc. Todos ellos con un discurso expositivo similar, es decir, una mirada a la evolución y cambios del videojuego a lo largo de las décadas, lo cual acaba por relacionarse con lo anterior-

mente comentado sobre la arqueología del videojuego, su cultura material.

Durante todo este escrito se ha visto que ahora los videojuegos tienen numerosas oportunidades en el museo, existiendo una importante y casi reglada musealización del medio. Por ello, si se atiende a esa idea de tradición dominante, es posible hablar de la renovación de los espacios culturales hegemónicos dedicados a las producciones artísticas. Sin embargo, la exhibición del juego no es algo tan nuevo como puede parecer, pues los museos tradicionales del juguete también tienen un largo recorrido que ha ido renovándose al tiempo que cambian las formas de entretenimiento. En esta línea cabe citar, entre otros, el National Museum of Play de Rochester. Fue fundado en 1968 por Margaret Woodbury Strong, una coleccionista de objetos cotidianos, especialmente de muñecas y juguetes. Con el paso del tiempo, el museo ha pasado de exhibir juguetes a todo tipo de objetos relacionados con el juego, lo que también incluye videojuegos. Así pues, en 2015, instauró el Salón de la Fama de los Videojuegos para dar reconocimiento a toda clase de juegos electrónicos que gozaron de gran popularidad y marcaron un hito en la industria videolúdica y la sociedad en general. Actualmente, se ha convertido en uno de los museos históricos más grandes de Estados Unidos con una de las colecciones más prolíficas de materiales históricos relacionados con el juego (The Strong. National Museum of Play, 2021).

Musealización en el videojuego y museos tradicionales lo utilizan como herramienta

Más allá de la realidad expositiva del videojuego, también es posible hablar de una musealización en el videojuego, es decir, cómo se han integrado en él los museos u obras de arte reconocidas. En este sentido se habla, además, de la arqueología en el videojuego, es decir, el patrimonio y/o cultura material que se crea y recrea en el lenguaje videolúdico. Como ejemplo paradigmático cabe mencionar la saga *Assassin's Creed*. Su éxito propició una mayor conciencia sobre su vertiente cultural, de forma que desde *Assassin's Creed II* (2009), todos los videojuegos cuentan con un menú de pantalla que ofrece información sobre los personajes y lugares históricos que aparecen. Esta incorporación fue gratamente recibida por los usuarios y se ha convertido en una

herramienta clave de la saga, de modo que la divulgación de la historia y del patrimonio es uno de sus recursos más característicos. Esto culminó en la incorporación del modo de juego *Discovery Tour* en los videojuegos desarrollados desde 2017, es decir, *Assassin's Creed Origins*, *Assassin's Creed Odyssey* y *Assassin's Creed Valhalla*. Esta modalidad permite explorar todo el territorio recreado para cada uno de los juegos como si de una visita turística se tratase. Se plantea una actividad educativa a través de la cual se conoce de forma lúdica el patrimonio histórico-artístico de una determinada zona. Por lo que respecta al *Discovery Tour* de *Assassin's Creed Origins*:

Se compone de 75 visitas guiadas, divididas en cinco grandes áreas temáticas [...]. En cada parada recibe una explicación, que puede versar sobre un aspecto general referente a la temática elegida o, tal vez, sobre curiosidades de un monumento de la zona. El comentario sobre el terreno suele alternarse con dibujos, esquemas y fotografías de fondos de museos debidamente acreditadas (Morales, 2020: 129).

Es un modo de juego libre de cualquier obstáculo se presenta en los modos habituales, por lo que se deja patente la vertiente didáctica y de difusión del patrimonio de estos videojuegos.

Igualmente, aparece la vertiente educativa integrada en el modo de juego habitual. Buen ejemplo de ello es la serie de videojuegos *Animal Crossing*. Si bien cada entrega presenta cambios, la idiosincrasia que los caracteriza se mantiene intacta. *Animal Crossing* plantea al usuario controlar a un avatar que se muda a una pequeña isla, la cual puede ir transformando y en la que tendrá como vecinos a seres zoomorfos. Con una estética simple e inofensiva, los juegos son en tiempo real y proponen tareas cotidianas como decorar la casa, plantar flores, pescar o cazar insectos. Por ello, es apto a partir de 3 años. Sin embargo, mucho de su público es adulto; la ratio de jugadores es de hombres y mujeres entre 20 y 30 años (Heather, 2020). Verdaderamente, a pesar de ser un videojuego tranquilo y de ritmo libre, relata de forma desenfadada temas tan maduros como el capitalismo y el mercado del arte.

Desde los inicios de la serie la isla que se habita ostenta un museo, pero sus salas están vacías. Es el jugador quien tiene que completarlas con donaciones de piezas que

puede ir recolectando por la zona. Aunque en cada entrega el museo puede ser distinto, todos los videojuegos contemplan invariablemente exposiciones de peces, insectos, fósiles y obras de arte. Estas últimas, a diferencia del resto de objetos que se encuentran a lo largo de la isla, se deben comprar a un particular personaje que representa de forma caricaturesca el mercado del arte: un zorro llamado Ladino, astuto vendedor ambulante que viaja a la isla del jugador con cierta periodicidad. Dicho personaje vende obras de arte entre las cuales suele haber falsificaciones. Algunas de ellas pueden resultar evidentes, pero otras requieren de una observación mayor y, por tanto, es necesario conocer la obra para averiguar dónde se halla la diferencia⁴. Una vez comprada la obra, se puede donar al museo y allí será rápidamente analizada por su director, un búho llamado Sócrates, quién sabrá al instante si es una falsificación. Si resulta ser falsa, no aceptará la donación, pero si es original pasará a exhibirse en una de las salas del museo junto a una cartela explicativa. Igualmente, esas mismas obras sirven para decorar la isla y la casa del videojugador, venderlas o regalárselas a los vecinos.

Debido a la musealización presente en *Animal Crossing* y las nuevas funciones que ofrece la última entrega, el Museo del Prado lanzó la iniciativa de construir su propio espacio dentro del universo del videojuego: la pinacoteca creó su isla y en ella instaló espacios expositivos con obras de sus fondos. Para visitar la isla museo es necesario tener la suscripción *Nintendo Switch Online* cuyo pago permite viajar a ella y ver las exposiciones planteadas en el mundo de *Animal Crossing* e incluso guardar las obras expuestas para, después, utilizarlas como decoración. Sin embargo, si no se posee esta suscripción o, incluso, no se dispone del juego o la consola, se puede disfrutar igualmente de su iniciativa. En su web se describen cada una de las exposiciones recreadas, pudiendo leer una explicación de las mismas. Igualmente, está disponible un PDF con un código QR por cada obra que redirige a un video de YouTube con un breve comentario. De este modo, aunque la inmersión e interactividad difiera de la que ofrece *Animal Crossing*, el Museo del Prado propone una iniciativa videolúdica educativa y accesible a todos los públicos.

Por otro lado, el Museo de les Aigües de Barcelona también recreó su museo dentro del videojuego *Minecraft*, cuya jugabilidad brinda enormes posibilidades constructivas.

Por tanto, un museo puede formar parte de la arquitectura de bloques propia del universo *Minecraft*. Se usó este videojuego para proponer actividades educativas mediante un aprendizaje basado en retos que implicaban, además, análisis, reflexión y creatividad. Con ello incentivaba al público del museo, sobre todo escolares, a conocer qué es un acuífero, reproducir la función de la Central de Cornellà y entender la relación entre el consumo de agua y medioambiente. Así, el museo hace uso de un videojuego tan popular entre los jóvenes para difundir su misión y concienciar sobre la situación actual del medioambiente (Museu de les Aigües, 2020).

En estos últimos casos mencionados es posible hablar de la musealización en el videojuego, es decir, cómo un museo es adaptado al lenguaje videolúdico partiendo de videojuegos ya existentes y reconocidos. Ello se solapa indudablemente con la idea del uso del videojuego como herramienta, es decir, cuando el museo desarrolla un videojuego propio más allá de generar su propio espacio en el medio. Es el caso del Museo Thyssen-Bornemisza que, junto al equipo de desarrolladores Gamera Nest, diseñaron el proyecto *Nubla*, una serie de aventuras interactivas inspiradas en los fondos del museo:

Se trata de un videojuego diseñado desde dentro del museo, cuyos escenarios e historia se basan en las obras de su colección. En él, nos adentramos en un viaje por un universo donde la muerte de la creatividad ha hecho que el tiempo se pare y la memoria se pierda. La identidad, el territorio, la frontera, la ciudad o el sueño son algunos de los temas con

los que el juego articula su discurso y a través de los cuales estructuraremos nuestro recorrido por las salas del museo (Museo Thyssen-Bornemisza, 2015).

A modo de conclusión

Cuando se trata de videojuegos y museos hay muchas coyunturas. Algo que se ha podido dar gracias a la consideración del videojuego como objeto cultural; el medio es ya consustancial a la sociedad. Lo cual da lugar a iniciativas de preservación, conservación, musealización, etc. En definitiva, es un medio que, desde sus inicios, forma parte de la historia sociocultural, genera discursos y se generan discursos a su alrededor como en cualquier otro medio *más clásico*. Al fin y al cabo, las exposiciones que aquí se han presentado, a pesar de ser sobre videojuegos, plantean muestras desde una mirada retrospectiva o histórica hasta enfoques más transversales, lo cual no difiere de cualquier otro tipo de exposiciones más convencionales, como exhibiciones pictóricas presentes en todo el recorrido de muchos espacios culturales hegemónicos como el Museo del Prado.

En definitiva, el museo, concebido bajo un espectro de entidad tradicional, ha comprendido los cambios socioculturales y se ha renovado para con ellos. Es por eso que, no solo se crean museos de videojuegos, sino que museos con una larga historia los utilizan debido a su constante presencia en la vida cotidiana o las posibilidades educativas y de difusión patrimonial que pueden ofrecer.

Notas

- 1 Dicho listado está en constante revisión por parte de la BNE. Para este escrito, se consultó por última vez el 11 de julio de 2022.
- 2 En un vídeo realizado por Luis Manuel Rivas para *El País*. Véase en: <<https://elpais.com/videos/2021-04-02/los-videojuegos-ya-se-codean-con-manuscriptos-e-incunables.html#>>>.
- 3 Las líneas de musealización aquí expuestas se explicarán con diversos ejemplos de forma cronológica para cada punto con tal de visualizar los cambios positivos y/o museísticos en base a la popularización y progresos de los videojuegos.
- 4 Por ejemplo, en *Animal Crossing: New Horizons* (2020), la falsificación de las meninas de Velázquez sólo implica que José Nieto, en la puerta del fondo, tiene la mano ligeramente levantada.

Bibliografía

- AEVI, ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DEL VIDEOJUEGO (2022), *La industria del videojuego en España (Anuario 2022)*. Llyc, Madrid.
- ANTONELLI, Paola, «When Video Games Came to the Museum». En: <<https://www.moma.org/magazine/articles/798>> (fecha de consulta: 10-01-2023).

- AQUINO, Laura, «Videogames: Design/Play/Disrupt, una exhibición sobre el diseño digital y los videojuegos en el siglo XXI». En: <<https://90grados.com/diseño/videogames-design-play-disrupt-una-exhibicion-sobre-el-diseño-digital-y-los-videojuegos-en-el-siglo-xxi/>> (fecha de consulta: 25-07-2022).
- BELLI, Simone y LÓPEZ RAVENTÓS, Cristian (2008), «Breve historia de los videojuegos», *Athenea Digital*, n.º 14, pp. 159-179.
- BARBICAN CENTRE, «Game On is the first major international touring exhibition to explore the vibrant history and culture of computer games». En: <<https://www.barbican.org.uk/hire/exhibition-hire-barbican-immersive/game-on>> (fecha de consulta: 24-07-2022).
- BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA, «La Biblioteca Nacional reconstruye el pasado del videojuego y asegura el futuro». En: <<https://www.bne.es/es/noticias/0204-bne-reconstruye-pasado-videojuego-asegura-futuro>> (fecha de consulta: 11-07-2022).
- BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA, «La BNE amplía su colección de videojuegos con la ayuda de asociaciones y particulares». En: <<https://www.bne.es/es/noticias/0118-bne-amplia-coleccion-videojuegos-con-ayuda-asociaciones-y-particulares>> (fecha de consulta: 11-07-2022).
- CARRUBBA, Luca (ed.) (2021), *Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente*. Fundación La Caixa, Madrid.
- COMPUTERSPIELE MUSEUM, «World's First Computer Game Museum». En: <https://www.computerspielmuseum.de/1282_About_us.htm> (fecha de consulta: 23-07-2022).
- CORTÉS RAMÍREZ, Eugenio Enrique, (2014), «La hegemonía cultural hoy: la hegemonía como método analítico en los estudios culturales», *Pensamiento Actual*, n.º 22, pp. 13-28.
- GOODMAN, Carl (2007), «Bienvenido a *Gameworld*. Juegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura», en GOODMAN, Carl y JORDAN, Ken (eds.), *Gameworld. Videojuegos en la frontera entre arte, tecnología y cultura*, LABoral, Gijón, pp. 12-13.
- HEATHER, Reece, «Animal Crossing: New Horizons' demographic has an even male/female split, with most players in their 20s and 30s». En: <https://nintendowire.com/news/2020/09/07/animal-crossing-new-horizons-demographic-has-an-even-male-female-split-with-most-players-in-their-20s-and-30s/> (fecha de consulta: 2-09-2022).
- LABORAL, «Homo Ludens Ludens». En: <<http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/homo-ludens-ludens>> (fecha de consulta: 23-07-2022).
- MELISSINOS, Chris y O'ROURKE, Patrick (2012), *The Art of Video Games: from Pac-Man to Mass Effect*, Welcome Books, Nueva York.
- MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE, «Continúa la tramitación del anteproyecto de ley que revisa y actualiza las tipologías documentales objeto de depósito legal». En: <<https://www.culturaydeporte.gob.es/actualidad/2021/08/210803-anteproyectodeley-depositolegal.html>> (fecha de consulta: 11-07-2022).
- MoMA, «Applied Design». En: <<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1328>> (fecha de consulta: 15-07-2022).
- MoMA, «Talk to Me: Design and the Communication between People and Objects». En: <<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1071>> (fecha de consulta: 15-07-2022).
- MORALES VALLEJO, David (2020), «Assassin's Creed: Origins y la idoneidad del videojuego de mundo abierto para la difusión del patrimonio», *E-rph*, n.º 25, pp. 114-136.
- MUSEO THYSSSEN-BORNEMISZA, «Nubla. Un recorrido compuesto por 10 obras». En: <<https://www.museothyssen.org/visita/recorridos-tematicos/nubla>> (fecha de consulta: 26-07-2022).
- MUSEU DE LES AIGÜES, «Guía pedagógica. El reto de la biodiversidad del Museo de las Aguas con Minecraft». En: <<https://www.museu-delesaigues.cat/es/activitats/el-reto-de-la-biodiversidad-del-museu-de-les-aigues-con-minecraft/>> (fecha de consulta: 26-07-2022).
- OULTON, Luján (2021-2022), «Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales», *Cuaderno 98*, n.º 98, pp. 93-106.
- PONCE DÍAZ, Romano (2020), «Por insignificante que parezca: Artemio Urbino y la labor de restauración y preservación de videojuegos en México como artefactos de la cultura visual contemporánea», en LAY TRIGO, Sarahí, CARBAJAL VACA, Irma Susana y CHAMORRO ESCALANTE, Jorge Arturo (coords.), *La huella sensible del pasado: Pasado y memoria en el arte y la cultura*, Universidad Autónoma de Aguascalientes, México, pp. 161-181.
- PONCE DÍAZ, Romano (2021), «El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados», en AMOROSO BOELCKE, Nicolás A., FRAGOSO SUSNGA, Olivia y OLVERA RABADÁN, Alejandra

(coords.), *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana*, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, México, pp. 234-248.

PORTALO CALERO, Francisco y MENA NIETO, Eduardo (2015), «Los videojuegos como paradigma de innovación en los orígenes de la industria del software español», *Novática*, n.º 231, pp. 99-106.

PRADA, María Jesús, «Los videojuegos encuentran su espacio entre manuscritos e incunables». En: <<https://elpais.com/videos/2021-04-02/los-videojuegos-ya-se-codean-con-manuscritos-e-incunables.html#>> (fecha de consulta: 11/07/2022).

SLOVIN, Rochelle, «Hot Circuits. Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game». En: <<http://www.movingimage-source.us/articles/hot-circuits-20090115>> (fecha de consulta: 23-07-2022).

THE STRONG. NATIONAL MUSEUM OF PLAY, «About The Strong Museum. Museum History». En: <<https://strong-wp.cloud.fruitionqa.com/about/>>.

VICTORIA AND ALBERT MUSEUM, «About the Videogames exhibition». En: <<https://www.vam.ac.uk/articles/about-videogames-exhibition>> (fecha de consulta: 25-07-2022).