

## Los videojuegos son un arte

**Escrito por:** Arce Larios, D.

**Colaboradores:** Robles Valencia, C., Kim Ruiz, G. Ortiz Solares, A.E. y Guzmán Madrid, J.E.

**Fecha:** 29/03/2025

**Institución:** Universidad Tecnológica de Guadalajara

### Aserción:

Los videojuegos deben ser considerados arte por la comunidad por su capacidad de transmitir mensajes, emociones e ideas al espectador. La peculiaridad que tiene de poder ser interpretados a ojo del espectador, como todas las artes, además de su potencial en la imaginación y creatividad del desarrollador los hace un arte.

### Antecedentes:

El arte ha sido una herramienta de la humanidad el cual ha sido usado para la expresión intelectual y espiritual de las personas. Estas expresiones tuvieron el objetivo de preservar información y una esencia de la vida del creador de estas obras.

De esta manera, el humano buscó la manera de expresar estas obras en objetos, ya sea para inmortalizados en la realidad, o en hechos, para ser inmortalizados en la mente de los individuos que presenciaron la obra.

Todo esto, y con el desarrollo de tecnologías más sofisticadas, las personas empezaron a encontrar otras maneras de manifestar sus obras, y con esto, la expectativa de las personas y de uno como artista que se tenía para el resultado final de cada obra empezaron a aumentar. La crítica a estas expresiones comenzaron a hacerse, y con esto, la comercialización del arte trajo consigo motivación para traer nuevos artes.

La implementación además de los movimientos artísticos personalizaron el arte en distintas categorías ya no solo por su modo de elaboración sino también por el

proceso que conllevaba y la apariencia estética similar a otras obras categorizadas como un tipo de arte. De esta manera, movimientos artísticos como el renacentista, barroco, realista, impresionista, etc., hicieron aparición.

### **Objetivo:**

Plantear todas las herramientas necesarias para poder llegar a una conclusión acertada de la aserción de esta crítica.

Debido al amplio enfoque que se le puede dar a esta crítica y a la gran variedad de respuestas que el público puede dar debido a su interpretación de la información, se espera poder otorgar la información suficiente para genera una idea del equipo justificada con personajes históricos y definiciones de grandes personajes de ¿Qué es arte?

### **Justificación:**

Abordar estos temas son importantes debido a que se suelen opinar sobre estos temas a partir de la idea personal de cada uno, lo que ocasiona una gran variedad de maneras distintas de ver el arte y lo que esta es, generando confusión. Además, y enfocado en el tema a tratar, justificar la razón por la que los videojuegos son arte abre la puerta para el tratar con discusiones a futuro de nuevas "artes" que la tecnología permita.

### **Tema:**

Para dar tema a esta crítica es importante conocer la delicadez que adjuntar el adjetivo "arte" a una actividad humana tiene, debido a que para aplicar esta característica a los videojuegos sería necesario inculcar por consecuencia todos los videojuegos como un arte. Al igual que en las bellas artes, cualquier obra creada por cualquier artista que forme parte de cualquiera de estas siete, a pesar de la opinión popular, debe ser considerado arte por el hecho de formar parte de

estas. De esta manera, si una persona realiza una pintura mediocre e incluso sin conocimiento profesional artístico, su obra es arte.

La situación aquí es la relación que el popular a dado a "bello" como adjetivo esencial para la definición de arte. Esto en esencia no es así, ya que la belleza esta sujeta a una opinión ligada a la moral y al sentimiento por el que la persona pasa al momento de apreciar una obra. "La belleza no existe por ella misma, ella existe solamente en la conciencia de aquellos que la ven" (Pierre Fournier, s.f., p. 1).

Con todos estos obstáculos, han existido distintos personajes de la historia que se permitieron la tarea de trabajar en la búsqueda de que este tema pueda quedar claro, y es así como se introdujeran ha esta crítica tres de los más grandes filósofos de la historia para la definición de "arte". Después, se mostrará la definición de la RAE para la palabra "Arte" para su comparación con las otras tres definiciones en el apartado de *Discusión*.

*Platón:*

Platón, conocido por sus grandes aportes a la metafísica y la perspectiva de la realidad, afirmaba la existencia de un mundo Idea, mundo que se encuentra en la mente de todos y que permite el dar significado a lo que nos rodeado. Citando a Moroni Lucas Daniel (s.f.): "Este filósofo enseñaba que la verdadera naturaleza de las cosas efímeras del mundo es su Idea, por ejemplo, los triángulos que puedo trazar en la arena no son más que copias imperfectas de la Idea perfecta de Triangulo".

Platón afirmaba la existencia de la belleza como un sujeto sujeta a una atracción. Esta belleza influencia en a la decisión de la persona para actuar de la realidad. Distinguía "belleza natural" con "belleza personal" como la segunda afectada por la primera, pero no modificada en su totalidad.

Clarificó la esencia de la belleza como una escala basada en un punto cero hasta uno universal, infinito; escala evaluada dependiendo a la utilidad que el objeto tuviese para cualquier cosa.

Para terminar, Platón afirmó la existencia del arte como una simple necesidad de expresión por un instinto natural de las personas. Colocó el arte como una simple peculiaridad, no necesariamente bello, y no necesariamente con fines estéticos para la apreciación de este.

### *Aristóteles:*

Para Aristóteles, gracias a sus conocimientos de biología y filosofía, definía el arte como un proceso de producción psico-físico y no un producto, comparándola con la naturaleza misma como dos sujetos con el mismo objetivo.

Debido a la interacción que el arte tiene con el mundo real, la técnica con la que la obra se elaborase radicaba en una característica esencial que le daba valor. Para Aristóteles, era importante la elaboración de las obras de manera consciente y con conocimiento intelectual para ser considerado "Arte".

En general, la concepción del arte se basaba en cuatro: Habilidad, Conciencia, Intelectualismo y Proceso de producción.

### *Descartes:*

Un personaje especializado en las áreas de la ciencia utiliza el arte como un parte de la existencia de otros conceptos como la ciencia. Consideraba importante solo aquella ciencia y arte "útil para la vida" (Canguilhem, 2018, p. 1), tratando de controlar lo incontrolable incluyendo factores imprevisibles e inesperados.

De esta manera, descartes abordaba la necesidad del arte solo cuando esta tenía un fin el cual pudiese ayudar al desarrollo de la humanidad en la innovación. De esta manera, Descartes daba mayor importancia a las artes mecánicas, liberales y médicas antes de cualquier otra arte "inútil" para el humano. De esta manera, con ayuda de estas artes junto a la ciencia, sería posible comprender la naturaleza, y por consecuencia, el ambiente donde toda la vida ha evolucionado.

Así, "ha dicho que la eficacia de las artes tenía por condición la verdad del conocimiento" (Canguilhem, 2018, p. 1), y por esto, sería posible afirmar la indiferencia que tiene la técnica con la generación de esta. De esto, a pesar de sus fuertes críticas al arte son objetivo aparente, entre sus conjeturas, diferencio el arte como una actividad meramente práctica, siendo incluso "absurdo" estudiar el arte como teoría, razón principal del desprecio que le tenía a esta.

### *Definición de la RAE:*

1. m. o f. Actividad humana que tiene como objetivo la creación de cosas bellas. *El nacimiento del arte se remonta a la prehistoria. Museo Español de*

*Arte Contemporáneo. Han detenido a un falsificador de obras de arte. Fue una gran innovadora del arte escultórico.*

2. m. o f. Habilidad o destreza para hacer algo. *Juan tiene mucho arte para la cocina.*

3. m. o f. Conjunto de reglas que regulan una actividad. *El libro contiene un arte poética.*

4. m. o f. Instrumento que sirve para pescar. *La red es un arte muy antiguo. Las normas sobre pesca prohíben el uso de algunas artes.*

(Real Academia Española, 2024)

## Discusión:

A partir de toda esta información, es posible obtener una mejor visión del tema principal, ¿Los videojuegos son realmente un arte moderno?

Como principal punto, es posible encajar la definición de arte de Platón con los videojuegos al afirmar que no existe una necesidad la cual hile la belleza de los videojuegos como argumento para catalogarlos arte. Una de las razones por las que las personas suelen discriminar los videojuegos de “solo sirve para el entretenimiento” es debido la poca belleza que estos presentaban en sus inicios, y, por ende, los descalifica para ganarse esta categoría.

A continuación, tenemos la definición de Aristóteles, quien tan juzgaba el arte no como un producto, sino como un proceso. El resultado del arte no importaba siempre que el proceso de producción de este fuera bello. Para este punto, es posible recalcar el hecho que existen videojuegos elaborados por el puro hecho de algún fin comercial como lo pudiesen ser algunos de los juegos AAA, sin embargo, descartar la oportunidad de que aquellos grupos de personajes realizan sus obras con “belleza” o hasta incluso una sola, resulta injusto para ellos, quitándoles la oportunidad de valorar sus obras más que un simple videojuego sino como “obra artística”. Como mencionaba al comienzo de esta crítica, definir los videojuegos como “arte” implica aplicar esta misma definición a todos los videojuegos que existen y que existirán.

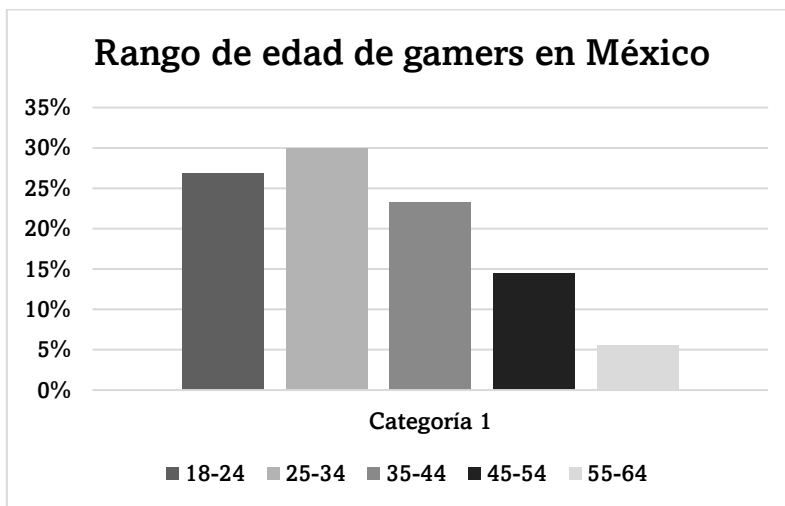
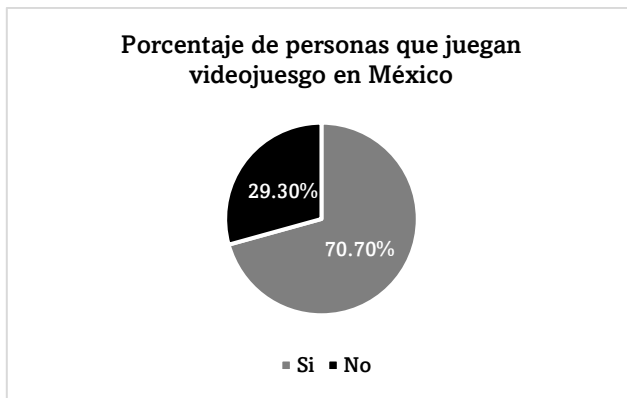
Después, la definición de Descarte generada gracias a sus críticas a esta actividad puede resultar prometedora para reafirmar la aserción planteada. Para Descartes,

la importancia del arte recae en los útiles que estas son, que, aplicado a los videojuegos, estos han dado un gran catálogo de innovación tecnológicas para la invención de nuevas herramientas de IA, de hardwares, y de softwares más sofisticados han evolucionado a la ciencia en gran medida. El arte funciona como inspiración y creación de algo nuevo para la ciencia. Ahora bien, Descartes también consideraba importante la parte teórica en cualquier área artística, y a pesar de la existencia de ciertas artes en las cuales la practica era lo más importante, también existen otras artes con gran importancia en la parte de la razón y la teoría; esta información puede ser fácilmente aplicable a los videojuegos.

Por último, la definición de la Real Academia Española respalda nuestra búsqueda por aclarar este tema al definir el arte, y no tomando en cuenta la 4ª definición, como una actividad que crea cosas bellas. En la actualidad, han existido diferentes estudios de videojuegos que han desarrollado obras "bellas" para la opinión popular. Juegos como Read Dead Redemption 2, The Last Of Us, A plague Tale: Requiem, Hollow Night, Cuphead, etc., son amados por su apartado gráfico, historia, entre otras características.

Ahora bien, a partir de todo lo antes dicho, es posible la construcción de un dilema por la definición de arte, y es que, al la RAE haber usado la palabra "bello" en su definición, es posible clasificar las obras como algunas artes y otras no, depende de cada uno que es arte y que no. Un artículo emitido por La Universidad Politécnica de Madrid (UPM) y escrito por Vilches y Rodríguez resalta lo siguiente acerca del proceso de definir una palabra: "Se trata de describir con precisión y exactitud algo tan borroso, subjetivo, variable e interpretable como un significado, utilizando un instrumento de enorme potencia, pero igualmente impreciso, flexible y subjetivo como es el lenguaje natural, lleno de matices y resonancias" (p. 4), cita la cual apoya la idea de definir el arte como "bello" rebuscada debido a la imprecisión de la definición.

Para concluir, es importante considerar la relevancia que los videojuegos ha tenido en las personas en diferentes rangos de edad. Al final, el arte es usado para gozarse de él, preservar la esencia de la humanidad, ¿Qué no impedir que este método de expresión sea arte implica rechazar esta esencia de los humanos para que entre en esta categoría?



#### Glosario:

- Artes mecánicas: "que se ejecutan con las manos, propias de los siervos o esclavos" (Merino de la Fuente, 2022, p. 20).
- Artes liberales: "considerada entonces como la parte noble del conocimiento, la que utiliza la razón y es cultivada por las personas libres" (Merino de la Fuente, 2022, p. 20).
- Artes médicas: "observaciones esmeradas y honestas, reflexión, experimentos con toda la pureza posible, el trabajo escrupuloso, el ensayo cuidadoso, la experiencia pura, y deducción además; el resultado de todo el método, debe ser la curación" (Merino de la Fuente, 2022, p. 20).

#### Bibliografías:

Pierre Fournier, (s.f.). *Qué es la Belleza?* Academia Medicina Estética, [https://www.academiamedicinaestetica.cl/assets/que-es-la-belleza\\_fournier.pdf](https://www.academiamedicinaestetica.cl/assets/que-es-la-belleza_fournier.pdf)

Moroni, L.D. (s.f.). *Platón y su Arte Imitativo en la Educación Estética*. Instituto Superior N° 5, Anexo Carcarañá. [https://ens35-sfe.infod.edu.ar/aula/archivos/repositorio/250/494/-17-MORONI\\_L.-Platon\\_y\\_su\\_arte\\_imitativo\\_en\\_la\\_Educacion\\_Estetica.pdf](https://ens35-sfe.infod.edu.ar/aula/archivos/repositorio/250/494/-17-MORONI_L.-Platon_y_su_arte_imitativo_en_la_Educacion_Estetica.pdf)

Avila, R. (15 de marzo de 2013). *El arte según Aristóteles*. La Guía. <https://filosofia.laguia2000.com/filosofia-griega/el-arte-segun-aristoteles>

Canguilhem, G. y Lorio, N. (2018). *Descartes y la técnica*. Universidad Nacional de Córdoba. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/afjor/article/download/20215/19871/57116>

Espinosa Blancas, E. (s.f.). *El Arte Médico*. homeópatas de Veracruz. <https://www.homeopatasveracruz.com/files/77.pdf>

Merino de la fuente, M. (2022). *Artes Mecánicas Medievales*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/53516/EdUVa-Cubierta-Indice-Artes-Mecanicas-Medievales.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Real Academia Española. (23 de mayo 2024). *Arte*. <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/arte>

Vilches Blázquez, L.M. Rodríguez Pascual, A.F. (20 de abril 2016). *Sobre el definir: Recomendaciones para la redacción de definiciones*. Departamento de Inteligencia Artificial e Instituto Geográfico Nacional. [https://oa.upm.es/5132/2/DEFINIR\\_v3.pdf](https://oa.upm.es/5132/2/DEFINIR_v3.pdf)

Instituto Federal De Telecomunicaciones. (octubre 2022). *Reporte especial del estado del gaming en mexico 2021*. [https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/INFORME\\_Videojuegos2022OCT\\_VF.pdf](https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/INFORME_Videojuegos2022OCT_VF.pdf)