



Una productora destaca que los videojuegos son plataformas sociales

La productora canadiense Jade Raymond, responsable de franquicias como “Assassin’s Creed”, ha destacado que los videojuegos se han convertido en “un pasatiempo que se disfrutan con amigos” y en “plataforma sociales” cada vez más interactivas.

Raymond, que ha participado en el programa de conferencias organizado este sábado dentro de la octava edición del **festival Fun & Serious Game** que se celebra en Bilbao Exhibition Centre (BEC), en Barakaldo (Bizkaia), recibirá uno de los premios honoríficos de esta edición.

Además de Jade Raymond, que recibirá en la gala que se celebra el lunes en el Museo Guggenheim el Premio Pionera, también han participado en las conferencias los otros dos premios honoríficos de esta edición, el japonés Fumito

Ueda (Premio Vanguardia) y la estadounidense Brenda Romero (Premio Bizkaia).

En su intervención, Raymond, que contribuyó a la creación de licencias como "Assassin's Creed" y "Watch Dogs", se ha referido a la tendencia actual de dar mayor libertad al jugador y a los cambios que se están produciendo en la industria del videojuego.

Ha señalado que lo tradicional ha sido que un desarrollador pensara una historia que contar en el videojuego y los retos que se ponían en cada uno de los niveles, mientras que la tarea del jugador era "disfrutar de la historia", y poder crear su propia historia para involucrarse más en el juego.

Raymond ha considerado que lo "interesante" en la industria del videojuego, más allá de la evolución tecnológica que vive, es cómo hacer "social" la experiencia del juego para que los jugadores, además de crear su propia historia con el videojuego, puedan compartirla "de una forma significativa".

La canadiense ha destacado los cambios que se han producido en la industria, tanto en los contenidos como en los actores de la misma, con el lanzamiento de juegos que se convierten en "un pasatiempo que se disfruta con amigos" y donde el juego "no es sólo la experiencia del 'gamer'".

Ha señalado que los videojuegos, especialmente los de aventuras, son "una forma de estar juntos" que se están convirtiendo en "plataformas sociales" que son "un lugar vivo donde pasas tiempo con amigos".

Ha señalado que se está evolucionando hacia un modelo más "interactivo" de "redes" en el que no se considera únicamente al creador y al jugador, sino a otros "muchos roles", como los "youtubers", que permiten participar de diferentes maneras y están cambiando el "ecosistema" de los videojuegos.

Por su parte, el japonés Fumito Ueda, creador de los juegos "Ico", "Shadow of the Colossus" y "The Last Guardian" ha destacado que trata de desarrollar videojuegos en los que el creador del mismo se pueda divertir no sólo en el proceso de creación, sino también al ponerse "en el lugar del jugador".

Ha señalado que de sus tres creaciones, "Ico" es su preferida por ser la primera vez que se encargó de todos los aspectos de un juego y ha señalado que cuando se afronta un proyecto siempre se intenta crear "algo diferente a lo anterior",

aunque al final pueda haber “elementos comunes”.

La estadounidense Brenda Romero, creadora de videojuegos de rol y ganadora de un premio BAFTA de diseño de videojuegos, ha repasado su carrera en la que figuran cerca de medio centenar de títulos, entre ellos “Wizardry”, “Jagged Alliance” y “Ghost Recon” y licencias como “Dungeons & Dragons”.

Ha señalado que le interesan los juegos narrativos y ha destacado que la mecánica del juego permite contar una historia como se hace con una película, sin ningún tipo de límite.

Según ha indicado, esa mecánica del juego es “tan fuerte” como lo puede ser una toma cinematográfica o un texto escrito.