

Título: ROCKSTAR GAMES. INNOVACIÓN, INVESTIGACIÓN E INTERMEDIACIÓN EN EL ARTE DEL VIDEOJUEGO

Nombre: Lorenzo Otero, Juan Luis

Universidad: Universidad de Santiago de Compostela

Departamento: Escuela de Doctorado Internacional en Artes y Humanidades, Ciencias Sociales y Jurídicas de la Universidad de Santiago de Compostela

Fecha de lectura: 21/02/2020

Programa de doctorado: Programa de Doctorado en Historia, Geografía e Historia del Arte por la Universidad de Santiago de Compostela

Dirección:

> **Director:** Miguel Anxo Rodríguez González

Tribunal:

> **presidente:** JUAN LUIS MARTÍN PRADA

> **secretario:** XOSÉ NOGUEIRA OTERO

> **vocal:** Anna AMORÓS PONS

Descriptores:

> ESTETICA

> HISTORIA DEL ARTE

El fichero de tesis ya ha sido incorporado al sistema

> 490872_1225476.pdf

Localización: BIBLIOTECA XERAL USC

Resumen: El videojuego se ha convertido en una manifestación cultural eminente de nuestra sociedad. Desde su popularización como industria desde la década de 1970, ha ido adentrándose en las instituciones culturales y ganando premios de reconocido prestigio.

Dentro del medio, la compañía Rockstar Games se destaca por su innovación y creatividad en el desarrollo de juegos electrónicos. Sus estrategias comunicativas han colocado a esta empresa como uno de los mejores ejemplos de intermediación entre distintas formas mediales y comunicativas. Estas estrategias, lo han colocado en la larga tradición de la historia del arte en lo que a obras artísticas complejas ¿como el cine o la ópera¿ se refiere.

Además, su creatividad a la hora de innovar en el desarrollo de mecánicas de juego la han convertido en uno de los principales agentes de evolución en el ámbito videolúdico. Una realidad que se constata con las apreciaciones de autores como Henry Jenkins, que ha indicado la importancia, que esta compañía y de su videojuego Grand Theft Auto III, tuvo en la actualización y renovación del lenguaje videolúdico desde el año 2001.

Esta investigación busca destacar las principales formas mediales, lúdicas y culturales que la producción de

Rockstar Games posee, además de destacar sus valores e influencias principales. Para ello, tras detenernos a explicar qué consideramos el lenguaje y la estética característica del videojuego, analizaremos las principales estrategias entre medios que hemos detectado en la producción de la compañía y cuales son sus principales significados e implicaciones. Por otro lado, también nos pararemos a analizar las mecánicas lúdicas de sus juegos, sus principales innovaciones y la idea de la convergencia e hibridación de mecánicas de juego como fuente principal de renovación del juego electrónico. Unas renovaciones mediales y lúdicas que ampliarán lo que consideramos es la estética del medio y una fuente de maduración artística del mismo.