

DIÁLOGOS CON JAPÓN. ENTREVISTA AL PROFESOR YOSHIDA HIROSHI

DIALOGUES FROM JAPAN. AN INTERVIEW WITH PROFESSOR YOSHIDA HIROSHI

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza – Universidad de Kioto

claudiabonfdez@gmail.com

Yoshida Hiroshi

Universidad de Tokio

hyoshida@l.u-tokyo.ac.jp

Yoshida Hiroshi es profesor asociado de la Facultad de Humanidades y Sociología de la Universidad de Tokio en Japón desde 2019, especializado en game studies, estética, ludología y musicología. Previamente trabajó como profesor en la Universidad Ritsumeikan, donde se encuentra el laboratorio de investigación de videojuegos más importante de Japón. Obtuvo su título de doctor en la Universidad de Tokio con una tesis titulada Music and the Modern German National Identity. Ha sido conferenciante invitado en las universidades de Waseda, Kioto, Osaka, Kyūshū, Niigata y Hiroshima, por citar solo unas pocas, además de en la Universidad de Londres y de Leipzig, siendo autor de numerosos libros como The Aesthetics of Absolute Music and The Split of Germanness (2015).¹

¹ Esta entrevista se realizó el 23 de marzo de 2021 en la ciudad de Kioto (pref. Kioto, Japón) a través de la plataforma online Zoom íntegramente en idioma japonés. Las traducciones al español y al inglés respectivamente que se presentan en este artículo son, ambas, traducciones directas del japonés realizadas por la autora de este artículo. En cuanto al formato de la entrevista, debido a las restricciones impuestas por la pandemia del coronavirus y los horarios de los implicados, envié una lista de preguntas al profesor Yoshida por adelantado y posteriormente nos reunimos de manera virtual para hablar sobre ellas.

YH—: La primera pregunta es “¿Cómo empezó a estudiar videojuegos?”. Bueno, este artículo académico de 2007 es el primero que escribí sobre la estética de los videojuegos (Yoshida, 2007). Es un *paper* sobre técnicas de *scrolling*. En Tokio está la Universidad de Tama, que es una universidad especializada en Artes, y en esos momentos yo estaba allí enseñando. En realidad estaba enseñando sobre Estética, no era como si estuviera enseñando algo relacionado con videojuegos. Fue en el boletín de esa universidad donde publiqué este artículo. Dentro de la especialidad de Historia del Arte, hay un tema que es el formalismo, que consiste en el estudio de las características formales de las obras de arte. Pensé qué es lo que pasaría si mezclara los videojuegos con el formalismo tomado de Historia del Arte, y así surgió este tema sobre técnicas de *scrolling*. Igual que existe la perspectiva en las películas y en la pintura, en los videojuegos se compone el espacio a través del *scrolling*. Eso me interesaba, y por eso decidí escribir sobre ello. Esta fue mi primera investigación relacionada con videojuegos. O sea que, si tuviera que decir cuál fue mi motivación para empezar a investigar estos temas, mi idea era relacionar mi experiencia como jugador de videojuegos con mis estudios de Arte. Eso fue en 2007. Mi primera aproximación, entonces, fue este artículo sobre *scrolling* del que acabamos de hablar, y luego escribí este otro sobre un tema algo diferente, el espacio 3D (Yoshida, 2011). Investigué sobre lo que se llama la “*real view perspective*”, también llamada “*shoulder back perspective*”. Sobre esta “*shoulder back perspective*”, o “*real perspective*” o “*real view perspective*”, en realidad es 2D, en concreto es lo que se llama “falso 3D”, y es lo que crea el espacio en los videojuegos. Tenía cierto interés en esto, o sea que investigué sobre la historia de este “falso 3D” que está conectado con el *scrolling* del que hemos hablado antes. Al final, son investigaciones sobre la percepción y cognición del espacio en los videojuegos. Estas fueron mis primeras investigaciones.

CB—: O sea que podríamos decir que usted ya tenía interés en los videojuegos, y decidió conjugar ese interés con su especialidad y como resultado empezó a investigar sobre los *game studies*.

YH—: Así es, así es. Eso es lo que hice, sí. Lo único es que, en esos momentos, yo no sabía nada sobre la investigación en videojuegos, sobre los *game studies*. Simplemente mezclé mi experiencia como jugador con mis estudios de arte. No tenía conocimiento sobre las investigaciones de *game studies* a nivel global. Después de eso, estudié sobre el tema, ya

sería por el 2011. En esa época, todavía no había participado en ningún congreso internacional, y fue después cuando me enteré de los *game studies* y empecé a profundizar en el tema.

CB—: ¿No estaban tan extendidos los *game studies* en Japón entonces?

YH—: Eso creo. Los *game studies* en Japón no eran tan famosos, no. Aunque es cierto que ya se estaba celebrando la conferencia DIGRA en Japón. Simplemente yo no lo sabía. De hecho, creo que fue en 2007 cuando empezaron a celebrarse las conferencias DIGRA en Tokio, y podríamos decir que fue a partir de entonces cuando se trabajaron los *game studies* en Japón, pero yo no lo sabía. Tampoco había tanta gente participando en las conferencias de DIGRA en esos momentos. También está el problema de que DIGRA es bastante débil en Humanidades. Al menos en Japón.

CB—: En Estados Unidos y en España tengo la impresión de que pasa lo mismo. Parece que es una conferencia más orientada a las ingenierías.

YH—: Eso es. Más científica. En Japón también es bastante fuerte el área de los negocios. Es fuerte el comercialismo, pero las Humanidades no demasiado. La verdad es que, aunque ahora soy miembro de DIGRA, no participo con demasiado entusiasmo. Bueno, esta es mi respuesta a tu primera pregunta. Sobre la siguiente, “¿Cómo han cambiado los *game studies* desde que empezó a investigarlos?”. Esto es sobre la evolución en el estudio de los videojuegos, entonces.

CB—: Exacto. ¿Ha habido algún tipo de evolución de unos años a esta parte? Como temas nuevos, por ejemplo.

YH—: Hm, ¿qué podría decir? Seguramente también sepa que los *game studies* empezaron alrededor de los años dos mil. Fue entonces cuando comenzaron a publicarse revistas académicas sobre el tema, y creo que DIGRA se creó también sobre esa época, o un poco después. Yo empecé con los *game studies* alrededor de 2008 y 2009, y en esos momentos

era un problema encontrar artículos académicos de referencia sobre videojuegos, había muy pocos. Pero ahora hay tantos que también es un problema. Han aumentado bastante. Es decir, desde el 2008 hasta ahora, 2021, en estos diez años ha aumentado tanto la cantidad de investigadores que se dedican a los *game studies* como los artículos sobre el tema, hasta el punto de que es imposible leerlos todos. Esto puede que sea bueno, pero también es problemático, creo que todo el mundo está algo abrumado, ahora hay muchos temas separados que se ocupan de partes muy detalladas. O sea que los *game studies* se han desarrollado mucho, se han transformado, pero puede que a cambio se esté empezando a perder de vista la premisa.

CB—: Ciertamente, su evolución ha sido vertiginosa.

YH—: Así es. La siguiente pregunta es, “Uno de los conceptos con los que ha trabajado es el *retrogaming*, y una de sus características son sus gráficos pixelados, que de ninguna manera entorpecían disfrutar del juego y de su historia. Este es el caso de *Final Fantasy VII*, por dar un ejemplo clásico. Hoy día, sin embargo, los jugadores jóvenes están acostumbrados a ver gráficos cada vez más realistas, que a veces incluso van en detrimento de la historia. ¿Usted cree que es necesaria esta estética realista en los videojuegos?”. Creo que esta pregunta es muy interesante y, para mí, es un punto muy válido sobre el que discutir. Mi respuesta a esta pregunta va a ser un poco larga. Para empezar, esta tercera pregunta toca muchos temas, pienso yo.

Primero, sobre el *retrogaming*, si tuviera que decir por qué me interesa, sería porque soy un hombre de mediana edad (risas). En el artículo que le he enseñado antes sobre *scrolling*, ahí aparecen los ejemplos que yo conozco, que son ejemplos viejos, de hace tiempo. Esa sería una de las razones. Pero también hay otra razón más positiva, y es que los juegos de antaño eran más la esencia de los videojuegos. Los ordenadores tenían poca potencia, o sea que para diseñar los juegos había que tener mucha inventiva, las técnicas que utilizaban eran muy inteligentes, en los juegos de antaño, digo. De hecho, los programadores y diseñadores de videojuegos de ahora aprenden muchísimo mirando los juegos antiguos. O sea que, visto así, podríamos decir que el *retrogaming* es sobre entender bien la esencia de los videojuegos. Creo que los videojuegos de los años ochenta y dos mil son importantes para las investigaciones de ahora. Esa es otra de las razones.

Otra más está relacionada con uno de los conceptos que forma parte de mis temas de estudio, se llama *remediation*. Bolter & Grusin escribieron un libro sobre el tema (Bolter & Grusin, 2000), y se refiere a cómo unos medios están incluidos dentro de otros. A mi parecer, este factor de la *remediation* puede encontrarse muchísimo en los videojuegos. Por ejemplo, dentro del juego de *Super Mario Bros 3D* de ahora, podemos notar la presencia de los *Super Mario 2D*. Es como si dentro de los juegos de ahora estuvieran metidos los juegos de antaño, como si la historia estuviera siendo empaquetada dentro de esos videojuegos. Pensé que ese era un fenómeno muy interesante, y aunque es cierto que puede darse el caso de que haya películas antiguas metidas en otras nuevas, creo que el hecho de que los juegos viejos estén referenciados en los videojuegos de ahora ilustra el concepto de la *remediation* en sí mismo. O sea, que todo esto no es simplemente sobre *retrogaming*, sino sobre cosas nuevas, porque el término *retrogaming* tiene un aire nostálgico, ¿verdad? Pero la *remediation* no es nada nostálgica, sino que es tremendamente rompedora. Introducir los juegos de antaño en los de ahora es algo muy creativo, y me resulta muy interesante.

Y la última razón, relacionada con esta estética realista (Yoshida, 2017), es este artículo mío que puede que ya conozca. Está en inglés, ¿lo ha leído?

CB—: Sí, lo he leído.

YH—: Está escrito aquí, pero los símbolos de los videojuegos tienen dos funciones, una como iconos, en los que es importante el realismo, el parecido con la realidad, y el otro son los objetos. Las funciones dentro de la pantalla. O sea, que los símbolos en los videojuegos pueden tener dos sentidos, como icono y como función, dos significados, y da igual lo realista que sean los gráficos, si no pueden manejarse entonces no tienen ningún sentido para el juego. Por eso creo que hay una necesidad de separar lo que son el realismo de los gráficos y el realismo del juego.

CB—: Tiene razón. Aunque ahora parece que los videojuegos se centran más en el realismo de los gráficos que en los del juego, aunque creo que lo que se necesitaría es un equilibrio.

YH—: Así es. Lo verdad es que, si miramos la historia de los videojuegos, siempre se ha ido persiguiendo el realismo de los gráficos. Que sean parecidos a las películas. Pero aunque el apartado visual sea espectacular, al final los gráficos no pueden jugarse. Por eso tengo el firme convencimiento de que es importante que estén ambos, tanto el realismo visual como el realismo de la jugabilidad.

CB—: Aja.

TH—: Yo nací en 1973, o sea que llevo viendo videojuegos como *Space Invaders* y *Pong* desde que soy niño, y en esos juegos los gráficos no son importantes.

CB—: Sí, lo entiendo.

YH—: Por eso, aunque cada vez más los juegos de ahora tienen los gráficos cada vez más realistas, no es en absoluto interesantes jugarlos, te acabas dado cuenta de eso, por desgracia. Por eso creo que la esencia de los videojuegos no está realmente en los gráficos. Eso es lo que siento como jugador, y creo que esa es la perspectiva que acabo tomando en mis investigaciones y como investigador.

CB—: Pero los niños de ahora seguramente no jueguen a *Space Invaders* y otros videojuegos similares, solo conocen juegos con gráficos realistas.

YH—: Así es, así es.

CB—: Me parece que para los nuevos jugadores los gráficos son más importantes. ¿Qué opina usted?

YH—: Mm, no sabría decirle. ¿Cuál fue el primer videojuego que jugó usted?

CB—: *Final Fantasy VII.*

YH—: Este era para PlayStation, ¿verdad? Está justo en el medio, entre los videojuegos primitivos y los contemporáneos, con esos gráficos poligonales. Pero ya era en 3D. Entiendo. Posiblemente usted está más cerca de mi experiencia, porque en la época de los gráficos poligonales, estos solo representan una capa de la realidad, no son realistas, ¿no? Y creo que ese es un punto especialmente importante. Y es que con los iconos como tal, no hay ninguna necesidad de que sean realistas. Tal y como yo lo entiendo, los gráficos son iconos, y los de *FFVII* seguramente son también iconos, pero en los juegos de ahora más que iconos son imágenes, y creo que esa diferencia es bastante importante, es muy relevante. Si dejamos aparte el mundo de los videojuegos, y miramos el de los sistemas operativos, como Mackintosh o Windows, los iconos de esos sistemas operativos se han ido volviendo más realistas.

CB—: Es cierto.

YH—: Las carpetas, documentos, la papelera de reciclaje y el resto de ellos son más realistas, pero no tiene sentido. Pensándolo bien, puede que esté bien que los iconos se parezcan más a la realidad, pero la verdad es que no hace falta, basta con que sepas que es un documento o lo que sea. Creo que es una reflexión interesante. Los gráficos de los videojuegos, y también de otros medios interactivos, por ejemplo de los ordenadores personales y de los sistemas operativos, todos tienen una historia parecida. Por eso creo que no deberíamos mirar solo a los videojuegos como un género, sino en conjunto con los ordenadores, los sistemas operativos y similares.

CB—: Todos han evolucionado a la vez, sí.

YH—: Así es. Y eso es todo sobre esta pregunta. La siguiente es, “¿Cree que hay una relación directa entre el realismo de los gráficos y la inmersión? ¿Y entre el realismo de los gráficos y el entretenimiento?”. Esta pregunta es muy interesante, y compleja. Creo que existe una relación entre realismo e inmersión. Pero aunque existe esa relación, creo que la inmersión

se relaciona más con la pantalla, porque está muy relacionada con ella. La representación en pantalla completa es importante, me parece. Pero cuando le añades el menú y las barras de juego, la pantalla se desdobra, ¿verdad? Y eso está muy relacionado con la inmersión. Se da el fenómeno de que, si es a pantalla completa, con eso ya logras la inmersión, pero cuando le añades los menús entonces deja de ser inmersivo.

Por ejemplo, las películas no tienen ese menú, como es natural. Por eso cuando vemos una película nos olvidamos del marco, de la pantalla, y podemos estar inmersos en ella. Pero en el caso de los ordenadores está la barra del menú, y con eso baja el grado de inmersión. Hay algunos investigadores que dicen que existe un conflicto entre la interacción y la inmersión. La inmersión al final consiste en involucrarnos, en sumergirnos, pero para que fuera realmente inmersivo no tendríamos que manejar la barra de menú, los controles o el teclado. En el caso de los videojuegos para ordenador, somos nosotros quienes los controlamos, y hay quien piensa que es ahí donde surge un conflicto con la inmersión. La verdad es que todavía no han avanzado demasiado las investigaciones sobre la inmersión en los videojuegos, todavía tiene muchas partes que son un misterio. Yo creo que no solo tiene relación con el realismo de los gráficos, sino que tenemos que pensar en la relación que guarda con el control y la interacción.

Una vez dicho esto, es cierto que el realismo de los gráficos mejora la inmersión. Eso pienso yo. Y otra cosa más, hay investigadores que hablan de que hay dos tipos de inmersión. Por ejemplo, está este estudioso (Calleja, 2011), es de la Universidad de Malta, me lo he encontrado alguna vez, y él distingue dos tipos de inmersión en los videojuegos: “inmersión como transporte” e “inmersión como absorción”. En cuanto a la del transporte, es lo que pasa con la realidad virtual, que tú mismo, el jugador, aunque se supone que estás fuera de la pantalla, es como si entraras en ella, es un tipo de inmersión que es como si te transportaras dentro. La otra es la que se da en juegos como el *Tetrix*. No está ocurriendo ningún tipo de transporte, simplemente el juego es tan interesante que te sumerges en él por lo concentrado que estás. Pero los investigadores de los *game studies* están mezclando los dos conceptos. Los están confundiendo. Pensándolo así, en la pregunta anterior sobre inmersión, sería diferente la relación que tienen con el realismo si la entendemos como inmersión por transporte o por absorción. He pensado que sería interesante mencionarlo.

CB—: Muchas gracias por el apunte. Los videojuegos de ahora se centran más en la inmersión como absorción, ¿no es así?

YH—: Así es. Dejemos así esta pregunta, ¿no? Vayamos a la siguiente, entonces. “La banda sonora y los efectos de sonido de los videojuegos son uno de los campos menos explorados de los *game studies*, a pesar de que son elementos clave para la correcta inmersión en la historia. ¿Qué cree que diferencia la banda sonora de un videojuego de la de una película, por ejemplo?”.

Esto es muy interesante. En cuanto a esta relación entre las bandas sonoras de los juegos y de las películas, es cierto que no es algo muy investigado, aunque es un tema que en Japón sí que se discute bastante. Este hombre (GeekDrum, 2021) es un artista que compone música para videojuegos, pero también escribe bastantes artículos, y explica de manera muy detallada la diferencia entre la música de los videojuegos y de las películas, entre otras cosas. Un aspecto clave es el de la repetición, pero la música de los videojuegos de ahora está muy adaptada para que sea interactiva, no se limita a repetirse, sino que dependiendo de la situación que haya en el videojuego cambia el tono y demás, es como si estuvieran conectadas sin fisuras la repetición y la narrativa. De hecho, sobre estas técnicas, diría que saben más los que hacen videojuegos que los investigadores. El nombre real de este chico, GeekDrum, es Iwamoto, y mirando sus observaciones incluso desde el prisma de los *game studies* hace razonamientos muy válidos. Es cierto que en los *game studies* no hay muchos artículos académicos que puedan leerse sobre este tema, pero me da la impresión de que la teoría sobre las últimas técnicas que se aplican a la música de los videojuegos y su diferencia con la música del cine está bastante avanzada. Y por último, hace poco se organizó una exposición *online* llamada Ludomusica (Ludomusica, 2021). Ahí introduce la música de *Final Fantasy II*, una selección de su música.

CB—: Qué cree usted que es más importante para la inmersión, ¿los gráficos o la música?

YH—: Diría que los dos son importantes. Lo único que pasa es que la técnica es diferente. En el caso de la música en los videojuegos, básicamente se dan muchos casos en los que es el jugador el que controla el tiempo. Es decir, es el jugador quien controla el paso del tiempo

en los videojuegos. Y, aunque se dé el caso de que sea el videojuego quien controle completamente el tiempo interno del mismo, dependiendo de las acciones del jugador este puede alargarse o acortarse, o sea que el sonido, es decir, los efectos de sonido y la música, están ligados al tiempo. Pero aunque el tiempo de juego es flexible, la música no lo es, es algo fijo, y creo que ajustarlo y mezclarlo es un punto importante. Por eso, no se trata solo de la inmersión, sino que creo que un problema importante relacionado con la música es cómo interactúa con el tiempo y lo que hace. Pero, en efecto, parece ser que no es un tema que haya sido discutido demasiado en los *game studies*.

CB—: Dentro de lo que yo conozco en España, no hay nadie que esté especializado en el tema.

YH—: Vayamos a la siguiente pregunta. “Tanto los videojuegos como las prácticas lúdicas en general tienen una enorme capacidad para producir perspectivas y representaciones alternativas del mundo en el que vivimos. Esto se ha denominado de diversas maneras como entorno de juego, mundos de juego o mundos lúdicos. Este potencial de los videojuegos para representar el mundo, o para establecer espacios de simulación de la realidad, conlleva, sin duda, la posibilidad de establecer una apropiación crítica y reflexiva de diferentes aspectos del mundo actual. ¿Qué partes del imaginario social observa que son puestas en cuestión por los videojuegos actuales?” ¿Esta pregunta se refiere a la posibilidad de experimentar mundos alternativos a través de los videojuegos, entiendo?

CB—: Los videojuegos pueden estar basados en la realidad, y a la vez pueden criticarla. ¿De qué manera pueden los videojuegos cuestionar nuestra realidad?

YH—: Podemos apreciar esa tendencia en todos los mundos ficcionales, ciertamente. No solo en los videojuegos, sino también en las novelas, en las películas, toda la ficción tiene el poder de hacer una crítica. Si tuviera que decir qué es lo que diferencia a los videojuegos en este punto, sería que los videojuegos implican al jugador. O sea, el jugador tiene la capacidad de conocer ese mundo interviniendo en él. No es un mero espectador, no es una ficción que miras y ya está, sino que la particularidad de los videojuegos es que es un tipo de ficción en la que el jugador participa en el mundo, y de esa manera dibuja otro mundo; lo que pienso, puede llevar a establecer una crítica de nuestro mundo actual.

Sobre este tema, hay varias discusiones abiertas en los *game studies*, y uno de ellos es este concepto de la retórica procedural (Bogost, 2008). La idea es que la retórica surge a través de las reglas y de la interacción, y eso es lo que hacen los videojuegos, según piensa Bogost. Haciendo que el jugador haga algo, se abre la posibilidad de que el jugador lo acepte a través de esta retórica. Este método de la retórica es lo que separa a los videojuegos de las novelas y de las películas, y me parece que está relacionado con cómo se crean esos mundos alternativos en los videojuegos.

CB—: En efecto, la particularidad de los videojuegos es que puedes influir directamente en su mundo.

YH—: Así es. ¿Usted ha tenido esta experiencia? ¿Que dentro del mundo del videojuego haya visto la realidad del mundo desde un poco más lejos, con una perspectiva diferente? ¿Lo ha experimentado? Por ejemplo con la saga de *Nobunaga's Ambition*, o de simulación en general.

CB—: La verdad es que no he tenido mucho esa sensación con los juegos de acción o de *hack and slash*, pero con los juegos de guerra sí que creo que me ha dado bastante fuerte esa sensación. Bueno, los juegos que estudio yo son sobre todo los que están ambientados en el Medievo japonés, hace como unos quinientos años, y en esos casos no me impactan demasiado, pero si son juegos por ejemplo que se ambientan en conflictos bélicos más recientes, entonces ya empiezo a tener más problemas para jugarlos. Por supuesto, un juego es solo un juego, pero cuando se acerca demasiado a la realidad siento que ya deja de ser simplemente un juego.

YH—: Lo entiendo. Tiene razón en que un juego de simulación del periodo Sengoku y uno de la Segunda Guerra Mundial son bastante diferentes. Eso es un punto interesante. El periodo Sengoku en Japón, para los japoneses, es una época muy famosa. Lo conocen tanto los niños como los adultos. Por ejemplo, son muy populares hechos como el Incidente de Honnōji. Cuando jugamos *Nobunaga's Ambition*, somos conscientes de que a partir de un punto estamos jugando algo que difiere de la historia. También puedes jugar de acuerdo a los hechos históricos, claro. Los juegos de simulación histórica podríamos decir que son un

juego entre lo que se sabe de la historia, y tus propios conocimientos de la misma. Tiene esa vertiente. Por eso creo que son muy interesantes. La historia ya ha acabado, se ha ficcionalizado y se ha convertido en una narrativa. En circunstancias normales no podría jugarse, pero es posible con los juegos de simulación ya que eres capaz de cambiar tú mismo la historia, la historia que tienes dentro. Creo que eso es un punto que tienen en común tanto los videojuegos ambientados en el periodo Sengoku como en la Segunda Guerra Mundial. Son diferentes las partes ficticias y lo que puedes jugar, pero eso es también lo interesante.

CB—: En efecto, en los juegos de simulación tratas de crear tú mismo la historia.

YH—: Así es. Sobre este tema hay un caso de estudio muy utilizado. Es un videojuego titulado *September 12* (Newsgaming, Gonzalo Frasca, 2010) (Games for Change, 2018). Creo que es un ejemplo que sirve muy bien para explicar la retórica procedural de Bogost de la que he hablado antes. En este juego está el ejército americano atacando Arabia del sur, Irán, un sitio así, pero si disparan por error a un civil, entonces estos se convierten en terroristas, o sea que no es posible matar solo a los terroristas. A través de esta mecánica, el jugador entiende lo absurdo que es el mundo real, que realmente es imposible separar completamente a los civiles de los terroristas y disparar solo a estos últimos, y es jugándolo que entiende todo esto. A este tipo de juegos se le llaman juegos serios, y más que para entretenimiento son más formales. Por eso surge el problema de si es correcto llamarlos videojuegos, o entretenimiento, pero, en cualquier caso, es un ejemplo de la retórica procedural que ha salido antes, en la que el jugador es capaz de formarse una conciencia crítica hacia la realidad. Para eso, el formato del videojuego es tremendamente adecuado, porque no es solo que te digan de palabra que es imposible matar solo a terroristas, sino que jugando tú el juego puedes experimentar esa dificultad. Por eso el formato del videojuego es excelente, y si queremos hablar de cómo es un buen formato para criticar la guerra, creo que este es un ejemplo interesante.

CB—: Los videojuegos no son solo entretenimiento, sino que también tienen el potencial de enseñar. ¿Qué opina usted del potencial de los videojuegos para educar?

YH—: La verdad es que yo tengo una posición un poco crítica, un poco escéptica con el tema de los juegos serios y los juegos educativos. Yo creo que los juegos son como un círculo mágico, es decir, deben separarse de la sociedad; sus reglas y el día a día, creo que son un mundo aparte. Por eso, que puedas aplicar lo que aprendes en los juegos a la sociedad, que el mundo de los videojuegos tenga un valor dentro de la sociedad, puede que esas cosas estén bien, pero desde mi punto de vista los juegos son algo un poco más independiente, como que no tienen vinculación con la realidad, eso es lo que yo pienso. Por eso, creo que es una experiencia importante olvidarte durante un rato de la realidad enfrascándote en los videojuegos, bueno, creo que esto es algo que puede aplicarse a todas las formas de expresión cultural y no solo a los videojuegos.

Por ejemplo, si te aficionas mucho a un manga, y te quedas leyendo hasta la mañana siguiente, no haces los deberes, dejas de ir a la escuela, si eso se mantiene a lo largo del tiempo es un problema, pero simplemente olvidarte de la realidad y enfrascarte en algo creo que es tremendamente valioso. Opino que es muy importante darse cuenta de que tienen un valor aparte de la realidad, saber que existen mundos más allá del real. Por eso, considero que los videojuegos tienen su propio interés intrínseco y que pueden aportarte cosas por sí mismos y, aunque no creo que sea malo que haya un género de videojuegos de los que puedas aprender cosas y que estén vinculados al estudio, creo que el potencial de los videojuegos como medio no está ahí.

CB—: Pienso como usted. Los videojuegos al final son entretenimiento, e incluso es dudoso que los juegos serios sean el mismo tipo de medio.

YH—: Así es. Bueno, las técnicas que utilizan se parecen, o sea que podría decirse que entran en la misma categoría. Vayamos a la siguiente pregunta. “Por lo tanto, la industria tiene una gran responsabilidad en la construcción del imaginario popular de la historia entre su público. ¿Estará a la altura?”.

Sinceramente, no creo que la industria del videojuego esté pensando a tan largo plazo. No sabría decir. Yo creo que también tienen una responsabilidad. En un sentido, los videojuegos tienen un potencial social y político, se han convertido en un medio con un poder de influencia social y político muy fuerte. Por eso me gustaría que las compañías y los diseñadores crearan juegos pensando bien en lo que implican. Por ejemplo, se dio la discusión sobre cómo Nintendo no quería hacer personajes LGTB (Marketing Week, 2014). Estamos hablando de una noticia de hace unos cinco años, en uno de los juegos de *Tomodachi Collection*. Ahí hubo un choque entre los estándares de Japón y los de Europa. Los usuarios europeos en esos momentos dijeron que deberían introducirse personajes que representaran a las minorías sexuales, al colectivo LGTB. Creo que las diferencias entre los distintos lugares es algo que se ha vuelto un punto relevante. Por eso, seguramente los problemas del colectivo LGTB son algo global, pero cómo se perciben esos problemas globales dependen de las costumbres y de los sistemas de valores de cada sitio.

Opino que este tema de la responsabilidad está muy relacionado con cómo se responde a esas situaciones. Me parece que hay gente que está estudiando el tema desde el punto de vista de la censura. Después de todo, todos los países tienen distintos tipos de censura. Ya sea con la protección de los animales, la ecología, la violencia, la sexualidad, depende del país, lo que ocurre es que tanto los videojuegos como también las películas se crean en un entorno global, o sea que se topan con el problema de la localización. Por eso, la responsabilidad está vinculada a cómo es necesario hacer pequeños cambios en algunas partes, cuando se localizan los productos que se hacen de manera global y atendiendo a las características del territorio.

CB—: Es cierto que las expectativas de la sociedad dependen del territorio.

YH—: Pero creo que los que hacen los juegos no están pensando en eso. Cuando los crean solo quieren que su juego resulte interesante a gente de todo el mundo, aunque es una realidad que los comportamientos y los hábitos de los países son diferentes. Hay que pensar sobre el problema que relaciona el interés esencial de los videojuegos con lo que podríamos decir es el código social de los países. Por ejemplo, en juegos de *puzzles* abstractos como el *Tetrix*, el país no importa. O puede que sí guarde alguna relación con todo esto.

CB—: Hay algunos temas que se censuran más que otros, ciertamente.

YH—: Así es. Por ejemplo, hablando con estudiantes de China, allí se censuran bastantes videojuegos de producción norteamericana, y por la censura no pueden jugarlos, parece ser que prohíben los juegos en los que el ejército chino aparece en el papel de enemigo. Pero, yo lo veo bastante raro, es solo ficción, solo es *roleplay*, es un videojuego, o sea que aunque aparezca la bandera china podríamos decir que no tiene una relación directa con China, pero lo hacen porque desde el punto de vista del gobierno se ha juzgado que se ve a China como el enemigo. Y creo que eso no tiene mucho que ver con que los gráficos sean realistas o no. En los videojuegos de 8 bits de los años ochenta ya aparecían ese tipo de cosas, luchas entre países. Por eso, aunque el realismo de los videojuegos y el realismo de la historia no tengan que ver con la censura, son problemas independientes, que se aplique la censura al contenido de los videojuegos, que estos sean objeto de censura, es un fenómeno de ahora. No se limita además a cuestiones políticas, también a temas del LGTB, y tengo la impresión de que los videojuegos también van a llegar a generar críticas en relación con el medio ambiente y la ecología. Es la contrapartida de que su poder de influencia se haya vuelto tan grande. Ahora tienen una responsabilidad porque la gente ya no puede ignorarlos, son percibidos como un producto cultural. Por eso, la responsabilidad va de la mano de la influencia. Si no importaran a nadie, no tendrían una responsabilidad, pero como se han vuelto famosos y muy populares, y mueven mucho dinero, y también hay muchos jugadores... Incluso son el centro de atención de los periodistas, y así han ganado en responsabilidad. Los videojuegos tienen tanta influencia como las películas y las novelas, y teniendo en cuenta el volumen de jugadores, puede que incluso más. Los videojuegos también influyen en los niños, además. Teniendo eso en cuenta, dependiendo de los estándares de la sociedad, no me gusta decir la palabra censura, pero creo que va a ser necesario editarlos, hacer modificaciones y ajustes.

CB—: Sí, conforme se van volviendo más complejos los videojuegos, esas modificaciones son cada vez más relevantes.

YH—: Eso es. Vamos a la última pregunta. “El recorrido que han establecido los videojuegos desde sus orígenes hasta la actualidad, así como la aproximación reflexiva de las Ciencias Sociales a su evolución, han estado marcados por importantes cambios de enfoque, por tendencias difíciles de anticipar tanto en el diseño como en las posibilidades tecnológicas que los videojuegos han logrado incorporar, así como por el aumento de su complejidad, entre otros factores. ¿Qué horizonte de problemas ve que pueden aportar los videojuegos en un futuro próximo?”.

Lo cierto es que este es un problema en el que yo pienso bastante todos los días. Existe el concepto de la gamificación, ¿verdad? Tiene relación con los juegos serios y los juegos educativos de los que hemos hablado antes, y se refiere a aplicar las técnicas de los videojuegos, sus mecánicas, a un campo distinto al del entretenimiento. La gamificación es algo que está avanzando cada vez más. Pero no tengo tan claro que los videojuegos en sí mismos estén evolucionando. Quiero decir, no sé yo si el juego y el entretenimiento de verdad evolucionan tanto. Las tecnologías se volverán más complejas, y creo que irá aumentando la velocidad a la que se procesa la información, los gráficos se vuelven más realistas, y la cantidad de datos que manejan los programas aumenta. Pero tengo la impresión de que eso no va a cambiar tanto lo que nosotros encontramos interesante.

CB—: Aunque las tecnologías evolucionen, nosotros, los jugadores, no lo hacemos.

YH—: Eso, eso. Ya he hablado un poco de esto antes con el tema de los gráficos, aunque los gráficos se hayan vuelto más realistas, acabas pensando que, desgraciadamente, la experiencia de juego era más interesante en los juegos de antes. Por eso creo que aunque las tecnologías y la cantidad de datos, así como la velocidad de procesamiento de los ordenadores, tengan un desarrollo vertiginoso, la esencia del “juego” se mantiene igual, no cambia, y si sigue creciendo el volumen de los gráficos y de los datos, opino que va a acabar habiendo una brecha entre ambas partes, entre la tecnología y la esencia, el núcleo. No es que yo pueda predecirlo, y no sé qué depara el futuro, pero me da esa impresión. Ya he relacionado la historia de los videojuegos con la discusión sobre *retrogaming* de antes, pero

es como que la historia de los videojuegos ya ha acabado, ya ha llegado al final de su evolución, los videojuegos de ahora ya son suficientes para las personas. Por eso, creo que es posible que haya gente que juegue los juegos de los ochenta y de los noventa como si fueran clásicos dentro de más de doscientos años. Me interesa esa perspectiva. Deberíamos dividir un poco más los elementos de los videojuegos, en las reglas, las interacciones, también en gráficos, sonido, ficción, e ir viendo cada una de las partes. Creo que es necesario hacer eso.

CB—: La asignatura pendiente de los *game studies* es centrarse en cada una de esas partes, profundizar en ellas.

YH—: Además, el cuerpo de las personas tampoco evoluciona. No cambia su velocidad de respuesta, y tampoco cómo ven sus ojos. Nuestros cuerpos y nuestra capacidad mental de procesamiento, la condición humana, no cambia. Creo que va a llegar una época en la que se van a tener que adaptar los datos y los programas a un tamaño que puedan procesar las personas, que estén hechos pensando en los estándares de los cuerpos de las personas. No se necesita un realismo que vaya más allá de las habilidades del hombre.

CB—: Estoy de acuerdo. La tecnología tiene que adaptarse a las personas, y no al revés.

YH—: Eso es. Creo que un poco sí que evolucionan las personas, pero no hay duda de que los ordenadores lo hacen más rápido, y no podemos seguirles el ritmo.

Ah, ya no hay más preguntas. La verdad es que tengo varias cosas que decir ahora al final, pero antes de eso, me gustaría saber un poco más sobre usted, Claudia. Antes me ha dicho que *FFVII* había sido su primera experiencia en el mundo de los videojuegos. ¿En esa época estaba en el instituto? ¿En secundaria?

CB—: En secundaria.

YH—: ¿Lo jugó porque sabía que formaba parte de la cultura japonesa? ¿O simplemente lo jugó como si fuera un producto cultural neutro?

CB—: Bueno, por esa época yo apenas conocía nada sobre Japón. Simplemente me interesó la estética de *FFVII* y probé a jugarlo. En esos momentos no era consciente de que era un juego japonés. Además, tampoco es que *FFVII* tenga un estilo típicamente nipón.

YH—: Entiendo. Relacionado con el tema del realismo del que hablábamos antes, lo que acaba de decir es bastante importante, porque el realismo y la estética japonesa se perciben como cosas diferentes. Japón tiene una cultura basada en el arte de la caricatura, y de hecho una forma de llamar al arte realista en Japón es arte de estilo occidental, hasta se dice que los juegos japoneses son diferentes de los europeos y de los americanos. Por eso el 2D japonés, o el 3D en caso de *FFVII*, aunque es un estilo que gusta a los japoneses, no acababa de venderse en el resto del mundo. En ese sentido, las compañías de videojuegos japonesas necesitan que sus productos se vendan en todo el mundo, o sea que tienen que adaptarse al resto del mundo. Por ejemplo, el punto de vista en primera persona no se vende demasiado en Japón, pero fuera de aquí se ha convertido en algo básico. No quiero decir *japonesidad* porque se corre el riesgo de caer en el esencialismo, pero creo que es un punto muy importante de qué manera los jugadores y las compañías de videojuegos van eligiendo, dentro de lo que son los videojuegos, lo que es el estilo global y el estilo japonés.

CB—: Bueno, hace tiempo los juegos japoneses y los americanos eran muy diferentes, pero ahora ya no. Se ha perdido ese sabor local, y personalmente creo que es una pena.

YH—: Ya entiendo. Es cierto, estoy de acuerdo con usted. En efecto, es más interesante cuando los productos de cada país tienen sus diferencias. Aun así, influye que los videojuegos se hayan convertido en un arte que forma parte de un sistema de redes enorme, de hecho, ahora ha aumentado mucho el número de videojuegos que pueden descargarse. Hace tiempo vendían consolas y los cartuchos, en la época en la que estos se conectaban a la tele todavía existía ese tipo de cultura local, pero ahora se ha pasado a una cultura donde se descargan a la *tablet* desde internet, ahora vivimos en ese tipo de entorno virtual, se van perdiendo las raíces y aunque la distribución se ha simplificado, como contrapartida se está perdiendo la sensación de que existe un mercado local, ha perdido su importancia, ya no existe ese foco y solo queda el mercado global. Es un problema que solo quede eso y se venda solo ahí.

La parte más importante del núcleo de mi experiencia con los videojuegos son las consolas y los *arcade*, por eso aunque juegue en una *tablet* me parece muy simple, no es interesante. Ahora más de la mitad del mercado mundial de videojuegos son los juegos para móviles. Si lo piensas, al final los juegos para móviles, ya sea en un iPhone o en un iPad, tienen las mismas mecánicas, son todo juegos en los que simplemente tocas la pantalla. Por eso creo que probablemente uno de los puntos interesantes y también difíciles de los *game studies* es que, además de problemas de representación y de realismo, se habla de los problemas del entorno digital, del *hardware*, del *software*, de los programas, la distribución, porque es en esas cosas donde seguramente haya más posibilidades que realmente se produzcan cambios en los videojuegos. Me da la sensación de que el futuro de los videojuegos es el de la sociedad digital. Y esos son los temas que tienen pendientes por tratar los *game studies*.

ENGLISH TRANSLATION

YH—: The first question is, “How did you first approach the study of video games?” Well, this 2007 paper was the first one I wrote on the aesthetics of video games (Yoshida, 2007). It was about scrolling techniques. So there is this art university in Tokyo called Tama Art University, and I was teaching there. I was teaching aesthetics, but it is not as if I were teaching anything related to video games. Then, I wrote this paper for the journal of that art university. As you know, in the field of art history, there is a theme called formalism, which is the research on the formal characteristics of works of art. So I wondered what would happen if I did formalist history research on video games, and I decided to write about these scrolling techniques. Well, as you know, like the perspective of a film or a painting, in the case of video games the space is created by the scrolling of the screen, right? I was interested in that, and that's why I wrote this. This was my first research on video games. If I should say what my motivation was, I would say that what motivated me was the idea of connecting my experience as a gamer with art studies. That was in 2007. Well, so, first I talked about scrolling, and then I did this, a bit different research on 3D space (Yoshida, 2011). I did some research on 3D space, in this kind of “real view perspective”, also called “shoulder back perspective”. About this “shoulder back perspective” or “real perspective” or “real view perspective”, it's actually 2D but it simulates

3D, in Japanese it is called *giji 3D* (fake 3D). This is what creates the space in video games. I was interested in this technology so I went on and researched the history of this kind of fake 3D. I think this is connected with scrolling, both are studies about the perception and cognition of space in video games. So this was my first video game research.

CB—: So you were interested in video games, and decided to combine your interest in video games with your research specialty area. As a result, you started researching game studies.

YH—: Yes, that's right. That's it. But at that time, I didn't know there was a research area about video games, I really didn't know about game studies. So I was just doing a combination of my experience, my player experience and my art studies. I didn't know much about the global game studies research. After that, around 2011, I did a lot of research about that topic. At that time, I hadn't been to any global conferences yet, and after that, I found out that there were game studies, so I started to study them.

CB—: Were game studies less widespread in Japan?

YH—: That's right. I think game studies were not that popular in Japan at the time. Although the DIGRA Japan conference was already been held here, in Japan. In fact, I think the first DIGRA Japan was held in Tokyo in 2007, and thus you could say that game studies have been around in Japan since that year, but I simply didn't know about it. I think that there weren't that many people participating in the DIGRA conferences then. There is also the problem that DIGRA is weak in humanities. At least the DIGRA conference in Japan.

CB—: I think it's the same in the US and in Spain. It focuses more on engineering, on the technical part of video games.

YH—: Yes, that's it. It is primarily about sciences. In the case of Japan, the business approach is very strong too. Commercialism is strong, but humanities not so much. In reality, I am a member now, but truthfully I am not very active. This is the answer to your first question. About the next one, "How do you see the evolution of Game Studies since you joined the research area?". Ah, this is about the evolution of game studies.

CB—: Yes. Has there been an evolution since you first began to research it up till now? New research themes and the like.

YH—: Hmm, what can I say? I think you probably know about this, but game studies came out around the 2000s, as did journal about game studies. I think the establishment of DIGRA was around the 2000s too, or a bit after that. When I first started game studies, around 2008 or 2009, I had a hard time finding academic bibliography about games. But now there is so much I find myself overwhelmed. The amount of papers about the topic has increased a lot. What I mean is that from about 2008 to 2021, in those ten years, the number of researchers specialized in game studies has increased and the number of papers has also increased. In fact, they have increased so much that we practically cannot read them all. This may be a good thing, but it is also a bit of a problem. I think it has become huge, and it may also have become very finely separated in terms of various themes. So, although game studies now are in a stage of developing and transformation, on the other hand, we may be losing sight of the premise.

CB—: I agree, the evolution is so fast.

YH—: That's right. About the next question, "One of the concepts you have worked on is retrogaming and one of its characteristics is its pixelated graphics, which in no way hindered the enjoyment of the game and the story, in cases such as *Final Fantasy VII*, to give a classic example. Nowadays, however, young gamers are used to increasingly realistic graphics, sometimes even to the detriment of the story. Do you think that realistic aesthetics are necessary in video games?" Yes, well, hum, I think this is a very interesting question. I think it's an important question for me to debate about too. My answer to this is going to be a bit long. This third question has a lot of themes for me. First of all, the reason why I am interested in retrogaming is because I am middle aged (laughs). The paper about scrolling techniques that I showed you before cites a lot of old examples, examples that I know, very old video games. And that's one of the reasons. But there's also a more positive reason, and that is that those old games were more the essence of video games. I mean, because PCs power was lower, they were very inventive, and the techniques used were more intelligent in these games of the past. So, today game programmers and game designers are learning a lot from

the old games, they are learning studying old video games. So if you look at it that way, you could say that retrogaming is all about understanding better the essence of video games. That's why I think it's important to study the games of the 80s and 00s now. That's one thing that I wanted to comment.

Another one is related to a concept that is part of the subjects I study. It's called remediation, which Bolter & Grusin wrote a book about (Bolter & Grusin, 2000). Remediation is the inclusion of media inside other media. In my understanding, there are many elements of this remediation in video games. For example, in the current 3D *Super Mario* game, you can feel the presence of the 2D *Super Mario* and so on. It's like an old game is inside a current game. In other words, it as if history were being packed in those games. I think it's a very interesting phenomenon. I mean, there may be old films present in new movies but I think that the fact that the games of old are referenced in today's games is exactly what the phenomenon of remediation is all about. That's why, it's not just about retrogaming, it's about new things. When you say “retrogaming”, it has a nostalgic feeling, right? But this remediation is not nostalgic, it's really challenging. It's very creative to incorporate old games into today's games, and I think that's what makes it so interesting.

And as for this other thing about realistic aesthetics, you may have already read this paper (Yoshida, 2017). It is in English. Have you read it, by any chance?

CB—: Yes, I have.

YH—: It is written in this paper, but in summary it says that signs in video games have two main roles. One as icons. In icons the resemblance with reality is important. The other role is as objects. Those are the ones that serve as functions in the screen. So signs in video games have two types of meaning, of significations, as icons and as functions, so no matter how realistic the graphics are, if you can't control them, they are meaningless as a game. That's why I think it's necessary to separate the two, and that the reality of graphics and the reality of games are different things.

CB—: Yes, I agree. Well, nowadays games are more about the realism of the graphics than the realism of the game, but I still think there has to be a balance.

YH—: Yes, I agree. If you think about the history of video games, it is a history of pursuing the realism of graphics, like movie-like or film-like. But although the visuals are beautiful, they are not playable at all. That's why I think it's important to have both visual realism and playable realism.

CB—: Um-hum.

YH—: I was born in 1973, and so I've been watching games like *Space Invaders* and *Pong* since I was a kid, so the graphics of the games are not really that important to me.

CB—: Yes, I understand.

YH—: That's why lately I end up noticing more and more that, although the graphics are realistic, games nowadays are not interesting at all to play. So, as a gamer, I feel that the essence of a game is not in the graphics, and I think that has become my perspective as a researcher and the one from which I research.

CB—: But today's kids probably don't play *Space Invaders* and games like that, so they only know about video games with realist graphics.

YH—: That's right. True.

CB—: I think that graphics are more important for new players. What do you think?

YH—: I am not so sure. What was the first game you played?

CB—: *FFVII*.

YH—: It's a Play Station game, then. It's right in the middle, between primitive and contemporary video games, with those polygonal graphics. But it's 3D, isn't it? I see. I think that your point of view is similar to mine in that when you use polygons, those polygons are

just a representation of reality, they are not realistic, are they? And I think that's a very important point. Icons themselves don't have to be realistic. That's why my understanding is that the graphics of a game are icons, and in that sense *FFVII* graphics may be icons too, but in today's games, more than icons they are more like pictures. I think the difference is quite important and significant. In fact, even if we leave the world of games and think about operational systems, even if we think about OS like Macintosh or Windows, the icons of the recent OS have become more realistic.

CB—: Yes, that's true.

YH—: The icons of folders, documents, the bin and so on have become more realistic, and it doesn't make sense. If you think about it, it may be good that icons become more realistic, but there really isn't any necessity that they turn that way. They don't have to be realistic, they just have to be recognizable as a document or something. That's a point that I think is interesting. The graphics of games and other interactive media, such as PCs and operating systems, have a similar history, so I think it's important to look at not only the genre of games, but also PCs and operating systems.

CB—: They all evolved at the same time, right.

YH—: Yes, that's it. About the next question, "Do you think there is a direct relationship between graphics realism and immersion? And a direct relationship between graphics and entertainment?" This is a very interesting and complex question. I do think there is a direct relationship between graphics realism and immersion but, if you deepen a bit more on the concept, in the end immersion has to do with the frame. Because it's related to the frame, fullscreen depiction is important, isn't it? But menus and the headmount display split the screen in two. That's where immersion comes into play. So when you use a fullscreen, it's already immersive, but when you put a menu and a headmount display on it, you part the screen in two, and that hinders the immersion. That's why although fullscreen is immersive, when you add the menu you get a phenomenon that it is not immersive anymore. For example, a film doesn't have a menu, does it? That's why when we watch a movie we forget that there is a frame and we can immerse ourselves in it. But in the case of PCs, the menu

bar comes up, and then the immersion goes down. So, some scholars say that there is a conflict between interaction and immersion. So that to be truly immersive there should be no interaction with the control bar or the keyboard. But in the case of computer games, we do control the game, and if we do that, some researchers say that it conflicts with immersion. So, immersion in games is something that is still under-researched and that still has a lot of mysterious parts, and I believe that we need to think about it in terms of this relationship not only with graphics realism, but also with control and interaction.

But, as I say, I do think graphics realism enhances immersion. That's what I think. There is also another thing, that is, well, there are two kinds of immersion. There is a researcher from the University of Malta (Calleja, 2011), who I have met before, who distinguishes between two types of immersion in games: "immersion as transportation" and "immersion as absorption". So, transportation is just like VR, where you are inside the screen, even though as a player you are outside it. The other is a game like *Tetrix*, where there is no transportation going on, the game is just so interesting that you become immersed in it because of how focused you are. But the researchers of game studies are mixing both. They have confused these two concepts. Thinking about it this way, the previous question about immersion, it would be a different relationship to realism if we understand it as immersion by transport or by absorption. I thought it would be interesting to mention this.

CB—: Thank you very much for the detailed explanation. Well, immersion in video games today is more like immersion as absorption.

YH—: Yes, that's right. I think that is all I have to say about that question for now. About the next, "The soundtrack and sound effects are one of the least explored fields in Game Studies, yet they are key elements for a correct immersion in the story. What difference do you think there is between the soundtrack of a game and that of a film, for example?" This is a very interesting question, because the difference between the OST of a game and that of a film, for example, is something that hasn't been studied yet, but it is a topic that is discussed a lot, at least in Japan. This man (GeekDrum, 2021) is a composer of game music, but he also writes a lot about it, and he has studied in a very detailed way the differences between the music in videogames and that in films. About the topic of the repetition of music in video

games, the music in nowadays games is very interactive, it doesn't only repeat itself, but also its pitch changes according to the situation of the game, and the repetition is smoothly connected with the narrative. It seems to me that the people who make the games know more about that type of technology than researchers. This guy, GeekDrum, whose real name is Iwamoto, and looking at his observations even from the prism of game studies, he makes very valid points. Although there aren't a lot of papers in the research area of game studies that you can read about the topic, I feel that there is a lot of discussion about the differences between the latest technique of game music and film music. In fact, recently, there was an online exhibition called Ludomusica (Ludomusica, 2021), in which I talked about the music of *FFII*, a curation of sorts.

CB—: Which do you think is more important for immersion, graphics or music?

YH—: Aren't they both important for immersion? It's just that they require different techniques. There are games where the player can control time. And even if the inside of the game controls the time completely, the time can be longer or shorter depending on how the player wants it to be, so sound and music are connected with time. I think that although game time is flexible, game music is non-flexible and fixed, and adjusting it and mixing it I think is the important point. So it's not just about immersion, it's also about time and what you can do with it, which is an important issue in music. But it's true that it's not discussed in game studies yet.

CB—: Well, as far as I know, nobody in Spain has studied it, either.

YH—: Then, about the next question. “Both video games and play practices in general have an enormous capacity to produce alternative perspectives and representations of the world in which we live. This has been variously referred to as the game environment, playworlds or playfictional worlds. This potential for video games to represent the world, or to establish spaces of simulation of the reality, undoubtedly entails the possibility of establishing a critical and reflexive appropriation of different aspects of our present-day world. What fibres of the social imaginary do you observe being called into question by today's video games?” This one is about how you can experience an alternative world depending on the video game, am I right?

CB—: I mean, video games sometimes play with reality, but at the same time they criticize that reality. How can a video game criticize the problems of reality?

YH—: I think there is that tendency in fictional worlds in general. Not only in video games, but also in novels and films. Fiction itself has the power to criticize. I think it's good to think about the difference between those examples and video games. Video games are played by the player, and so you can learn about our world playing the game. It's not just a fiction that you watch, it's not just a fiction that you look at, it's a fiction that you participate in, and I think that's a key feature of video games. Through it you are painting another world, and I think that's why it has the potential to criticize our real world. There are various discussions about that in game studies, and one of them is this procedural rhetoric (Bogost, 2008). Bogost's idea is that rhetoric can be generated through rules and interactions, and that video games do this. Making the player do something, you create rhetoric, there exists the possibility that you make the player accept something. It's a kind of rhetoric that separates the game from films or novels, so I think it has to do with the way the alternative world is portrayed.

CB—: A characteristic particular unique to video games is that you can affect directly their world, true.

YH—: Um-hum, yes. Do you have any experience of that yourself? Have you ever experienced that, Claudia, when you're in a game and you see the real world a little bit differently or in a different perspective? Do you have any experience of that? For example, in the game *Nobunaga's Ambition*, in simulation games.

CB—: I don't really feel that way about action games or hack and slash games, but I do feel a strong sense of connection with reality when it comes to war simulation games. Well, I don't really have a problem when I play games that take place in the Middle Ages of Japanese history, like five hundred years ago, but I do have a lot of problems with games that show recent wars. I understand that a game is just a game, but I feel a game that is too close to reality is probably not a game anymore.

YH—: Um-hum, yes. It's true that simulation games of the Warring States period are very different from simulation games of the Second World War. I see. That's an interesting point. The Warring States period in Japan is a very famous period for Japanese people. Children and adults know it very well. The Honnōji Incident is very well known. So, when we play *Nobunaga's Ambition*, we are consciously aware of the difference between what history is and what is not. Of course, I think you can play according to the reality of history. On the other hand, I think it is possible in historical simulation games to play something that is different from the facts of history voluntarily, you play with the knowledge of history and the knowledge of history that you have. That's an aspect of it. And I think that is a very interesting thing. History, which is already finished and fictionalized, and it is already organized in a narrative, under normal circumstances you can't play it, but if it's a simulation game, you can play it, so you can change history by yourself. I think it can be done in the same way in both of those games, probably in the Warring States period and in the Second World War ones. I think there is a difference between the fictional part and the part that the player can play. I think that's very interesting nevertheless.

CB—: That's true. In simulation games you can create your own history.

YH—: Yes, exactly. You know, there's a study case that comes up a lot. It is a video game called *September 12* (Games for Change, 2018). I think this is a good example of Bogost's procedural rhetoric of which I have talked before. The setting is about the American army in South Arabia, Iran, or someplace like that; if they shoot civilians by mistake, then those civilians turn into terrorists, and that means that you never can kill only terrorists. So, through this game, the player learns the ridiculousness of real world, and that it is impossible to distinguish between terrorists and citizens and attack only the terrorists. These are called "serious games", so it's more like a serious game than entertainment. So there's a bit of a question as to whether you can call it a game or whether you can call it entertainment, but by doing this as part of the procedural rhetoric, the player is able to have a critical awareness of reality. The format of the game is very hostile, and it's not just that you are told in words that it's impossible to kill only terrorists, but that by playing the game you can experience that reality directly, if you shoot a civilian by mistake, you will increase the number of terrorists.

This is why the video game format is so good. If we are talking about how video games are a good format for war criticism, I think this is an interesting example.

CB—: Video games are not only a kind of entertainment, they also have the potential for educating. What do you think about the educational use of video games?

YH—: Mmm, about that, in fact, I myself am skeptical, and a bit critical, of things like serious games and educational games. I think that games are a magic circle, a separate world that should be considered apart from society, social rules and everyday life. So it's possible to use what you learn in games in society, or for the world of games to have value in society, but I think of games as being a bit more independent, or not connected with reality. That's what I think. I feel that it's an important experience to forget about reality and to immerse yourself in a game, and this can be applied not only to games but to all cultural experiences. For example, if you are addicted to manga, and you stay up all night, and you don't do your homework, or you can't go to school, it's not good if you do it for too long, but without being so extreme I think it's very important to forget about real world and immerse yourself in something. I think it's important to know that there is value to things other than reality, or that there is a world other than reality. That's why I think games have their own intrinsic value and that there are things that you can only gain from them. So I think it's good to have a genre of games that have that kind of educational value, but I think that it is not the only potential of video games as a whole.

CB—: Yes, that's true. Video games are first and foremost entertainment, so serious games may or may not be considered video games.

YH—: Mmm, well, yes. Well, they are a bit like the same “technique”, so you could say that it is good that they are put in that same category of games. Anyway, let's go to the next question. “Thus the industry has a lot of responsibility in building the popular imagination of history among its public. Will it live up to it?” I don't know. I really don't think that game companies are thinking that far ahead. I don't know. I also think that they have to take responsibility. It is true that video games nowadays have become a very strong social and political influence

as a medium. So I think that companies and designers should think about this when making their products. There was some talk about something like Nintendo not being able to make LGBT characters in their games (Marketing Week, 2014). It was like five years ago, I think, in a game of the series *Tomodachi Collection*. Then, Japanese standards and European standards clashed. European users thought that sexual minorities should be represented making LGBT characters appear in their video games. But I think it's also important to consider regional differences. So I think the LGBT issue is probably a global one, but even global issues have their own interpretation depending on local customs and values. I think the responsibility issue is also about how to deal with such things. There are also people who are researching this as an issue of censorship, although this also differs from country to country. I mean, there is censorship about animal welfare, ecology, violence, sexuality, etc... It differs from country to country. But games and films are made globally, so the issue of localisation comes into play. So when we localize something that is made globally, we need to change some parts of the work a little according to the region. And that is what this responsibility is about.

CB—: It's true that social expectations differ from region to region.

YH—: But the people who make the games probably don't think about it that much. They only think about whether the games they make can be interesting for people from all over the world, but the truth is that there are differences in behaviour and customs. I think in the end it's a question of how the social code and the essential fun of the game relate. It's a problem that we have to think about how social code and game essentials are related. For example, *Tetrix* is an abstract puzzle game, and it has nothing to do with a country, but it may be related to it nevertheless.

CB—: Certainly some topics are more subject to censorship than others.

YH—: Well, for example, when I talk to Chinese students, they say that a lot of American games can't be played in China because of censorship, in fact, it seems that anything that portrays the Chinese army as the enemy is not allowed. It's a strange thing, because games are just fiction, they are just role-play, they are just games, so even if there is a Chinese flag, it doesn't

necessarily have anything to do with China, but still, from the government's point of view, it's judged as if China were the enemy. It doesn't really matter if it's realistic or not, even in the 80s 8-bit games, you'd see such situations, you know, battles between countries. So, it can be said that realism of graphics and realism of stories have little to do with censorship, I think it is an independent issue. Nevertheless, it is still the case that the content of video games has become the subject to censorship. It is possible that video games draw criticisms not only because of politics, but also because of LGTB issues and maybe even environmental issues and ecology. I think it's because video games have become so influential, and because video games can no longer be ignored by anybody and they have become recognized as cultural products, they have now such a responsibility. If no one cared about it, there wouldn't be any responsibility, but if they become famous and popular, and on top of that a lot of money is spent on them, and there are a lot of players and even the media focuses on them, that's when responsibility comes into play. Video games have the same influence now as movies and literature, they may have even more influence when you think about the amount of players. Video games also have an influence on children. I don't want to say "censorship", but I think there is a need for regulation, modification and editing.

CB—: As video games become more and more complex, modification becomes more and more necessary, that's for sure.

YH—: Yeah, that's it. About the next question, "The journey established by video games from their origins to the present day, as well as the reflective approach of Humanities to their evolution, have been marked by major changes in approach, by trends that are difficult to anticipate both in design and in the technological possibilities that video games have managed to incorporate, as well as by the increase in their complexity, among other factors. What horizon of problems do you see that video games can bring in the near future?". Well, about this, in reality it is a problem that I think about every day. There is a concept called gamification, right? It is related to the serious games and educational games that I mentioned before, and it refers to a movement that applies the mechanics of games to places other than entertainment, isn't it? So gamification is developing rapidly. But I don't know whether games themselves will evolve or not. In other words, I don't know if playing and entertainment will

really evolve that much. I mean, I think that technology will become more complex, the speed of information processing will increase, graphics will become more realistic, and the data of programs will become larger but I find it difficult to think that all of that will mean that it will change what we find interesting.

CB—: It's true that although technology evolves so fast, we as players have not evolved so much.

YH—: Yes, that's it. I talked a bit about this before when I was talking about graphics, but even though graphics have become real, you end up thinking that the gameplay experience was still more interesting in old games. Technology, the amount of data and the processing speed of computers are increasing at a very fast pace, but the core essence of “playing” may not really change that much. If that's the case, if the core essence of video games remains the same, and only the surrounding data and graphics continue to grow, there may be gaps in this core essence. I really can't predict the future, but I feel that it may come to that. The history of video games may be connected with the discussion of retrogaming we mentioned before, but maybe the history of video games is over, or rather that its evolution is over, and the video games we have now may be enough for humanity. That's why people might play 80s and 90s games as classics in 200 years' time. And I find that very interesting. I think we need to break down the elements of video games a bit more, into rules, interactions and so on, and also into graphics, sound, fiction and so on, and look at each of these.

CB—: It will be certainly a challenge for game studies to focus on and go deeper into each part.

YH—: At the same time, human body is not evolving. Human body does not evolve, the human response speed does not change, and eyes do not progress either. Our body, or even our mental processing, its condition is limited. I think that the time will come when we will be able to think about the standards of human body, and make programs and data of a size that are adapted to us, that we can process. There is no need for trying to achieve some form of realism beyond human skill.

CB—: That's right. Technology needs to be adapted to people, and not the other way around.

YH—: That's right. I think human beings progress too, but again, the speed of computers is advancing so fast that we can't keep up with them. Ah, there are no more questions. The truth is I have a lot of last minute comments to make, but before, I'd like to know a little bit more about you, Claudia. You have said before that *FFVII* was your first gameplay experience, were you in high school at that time? Or were you in junior high school?

CB—: In junior high school.

YH—: Were you aware of Japanese culture and did you play it? Or was it more like a culture neutral product?

CB—: At that time I didn't know much about Japan, really. I was just interested in the aesthetics of *FFVII*, so I tried to play it. At that time I didn't know that it was made in Japan. Besides, I think that *FFVII* is not very Japanese-like, at least in appearance.

YH—: I see. This is related to the talk about realism we had before. I think that what you've just said is very important, because there is the perception that realism is different from Japanese aesthetics. In Japan, we have a culture of deformed caricature, and the way of drawing realistically can be even called Western style art in Japan. It is even said that there is a difference between American and European games and Japanese games. That's why Japanese 2D and 3D *Final Fantasy* games are so popular with Japanese people, that style is cherished by Japanese people but they didn't sell that well in the rest of the world. In that sense, Japanese game companies need to have good sales globally, so they have to adapt themselves to the rest of the world. On the other hand, I don't know why but the first person view doesn't sell well in Japan, although outside of Japan it has become one of the standard modes of playing. I don't want to call it "japaneseness" because then you run the risk of falling into essentialism, but I think an important point for both game companies and players is what they choose for their video games between the Japanese style itself and the global style.

CB—: Well, in the past US games and Japanese games were very different, but not anymore. I personally think it's a shame that we lost that regional flavour in games.

YH—: Yes, I agree with you. I also think that it is more interesting when you can perceive the style of each country depending on the video game. But still, it has become an art that is part of a big network system. Even now, the video game download scenery is increasing. In the old days, when they sold consoles and cartridges, and you connected the console and cartridge to the TV, there was still a local culture, but now, with the culture of downloading to a tablet via the internet, it's becoming a new type of media environment. The roots are gone and distribution is easy, but on the other hand, there is no longer the feeling that there exist local markets, they have lost their importance, and as a result, we have the problem that there is no focus, there is no other place where you can sell your products, only the global market remains. For me, game consoles and game arcades are the core of my game experience, so even if I play something on a tablet its simple and not very interesting. But now, it is a reality mobile games are half of the world share of the video game market. If you think about it, mobile games have the same mechanism whether you play it on an iPhone or an iPad, they have all become just touch games. I think this may be one of the most interesting and difficult aspects of game studies. Apart from the issues of realism and representation, the issues of media environment, hardware, software, program, distribution, and so on, may be more likely to be subject to change in the world of video games. I think that, in the end, the future of video games is the future of the network society. And those are topics that are a pending issue of game studies.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bogost, I., (2008). The Rhetoric of Video Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, 117-139, <https://se4n.org/papers/bogost-rhetoric.pdf>
- Bolter J. D. & Grusin, R., (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Estados Unidos: MIT Press.
- Calleja, G., (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Estados Unidos: MIT Press.
- Games for Change - *September 12th: A Toy World* (2018). Recuperado de <http://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/>
- Geek Drum (2021). Recuperado de <https://note.com/geekdrums/n/n035a57e23a8a>

- Joseph, S., (2014). Nintendo's gay character game ban slammed. *Marketing Week*, 8/5/2014, <https://www.marketingweek.com/nintendos-gay-character-game-ban-slammed/>
- Ludomusica (2021). Recuperado de <https://ludomusica.net/>
- Yoshida, H., (2011). Space and Its Reality in the Video Game", en *Kobe Daigaku Kenkyū Kiyō*, 7, 31-49, https://www.academia.edu/4255212/Space_and_Its_Reality_in_the_Video_Game_In_Japanese_2011
- Yoshida, H., (2007). Towards a Conception of Video Game Aesthetics. *Tama Bijutsu Daigaku Kenkyū Kiyō*, 22, 182-190, https://www.academia.edu/4255122/Towards_a_Conception_of_Video_Game_Aesthetics_In_Japanese_2007
- Yoshida, H., (2017). Exploring the Nature of Human Senses and Perception in the Evolution of Video Games. *Ritsumeikan University Research Report*, 6, 21, https://www.academia.edu/35123484/Exploring_the_Nature_of_Human_Senses_and_Perception_in_the_Evolution_of_Video_Games_In_English_2017
- Yoshida Hiroshi Profile (2021). Recuperado de <https://u-tokyo.academia.edu/HiroshiYoshida/Papers>