

PlayLab2. Interviniendo los sistemas de la economía global

Abstract **EU**

2011ko azaroaren 19tik abenduaren 3ra, Donostian *PlayLab2* laborategia egin zen. Arteleku-Tabakalerak antolatutako *Jolasean* jardunaldien barruan kokatu zen eta Flavio Escribanok (Arsgames) koordinatu zuen. Laborategiaren helburua, finantza krisian sakontzeko asmoz jolas/bideo joko bat sortzea izan zen, eta ahal zen neurrian, laborategi horren ondorioetatik irtenbideak proposatzea.

Saiakera honetan sistema konplexuak ulertzen laguntzen duten simulazioak sortzeko jolasek eta bideo jokoek duten gaitasunaren eta krisiarekin harremana duten datuen irudikatze ekimenen errepaso bat egin dugu. *PlayLab2*an zehar bi kontzeptuok (finantza krisiaren irudikapenak eta bideo jokoek limurtze gaitasunak) uztartuz, partaideei krisiari eta bere ondorioei aurre egiten lagunduko zien jolas bat sortzeko helburua bete egin zen. Horretarako biktima edo kaltetu soil izateari utzi eta nortasun berria hartu zuen bakoitzak, izaera aktibo bat ondorio horiei aurre egiteko nahikoa baliabiderek.

Abstract **ES**

Entre el 19 de noviembre y el 3 de diciembre de 2011 se desarrolló en Donostia - San Sebastián el laboratorio *PlayLab2*, organizado por Arteleku-Tabakalera durante las jornadas *Jolasean* y coordinado por Flavio Escribano (Arsgames). El propósito de este laboratorio fue la creación de un juego/videojuego para profundizar en la crisis financiera y, si fuera posible, proponer soluciones a través de las conclusiones de dicho laboratorio.

En este ensayo hacemos un repaso a la capacidad del juego y del videojuego para crear simulaciones que ayudan a la comprensión de sistemas complejos, así como a las iniciativas de visualización de datos relacionados con la crisis. La fusión de ambos conceptos (visualizaciones de la crisis financiera y la capacidad de persuasión en los videojuegos) durante el *PlayLab2* cumplió con el objetivo de crear también un juego que ayudara a sus participantes a enfrentarse de una u otra manera a la crisis y a sus consecuencias, otorgándoles una nueva identidad que no fuera la de meros afectados o víctimas, sino concendiéndoles entidades activas con actitudes suficientes como para enfrentarse a las consecuencias de las mismas.

Abstract **FR**

Du 19 novembre au 3 décembre 2011 s'est déroulé à Saint-Sébastien l'atelier *PlayLab2* organisé par Arteleku-Tabakalera pendant les journées *Jolasean* et coordonné par Flavio Escribano (Arsgames). L'objectif de cet atelier était de créer un jeu/jeu vidéo pour approfondir ses connaissances sur la Crise Financière et proposer, si possible, des solutions fondées sur les conclusions dudit atelier.

Dans cet essai, nous allons aborder la capacité de jeu et de jeu vidéo en créant des simulations qui aident à la compréhension de systèmes complexes, ainsi que les initiatives de visualisation de données en rapport avec la Crise. La fusion des deux concepts (visualisations autour de la crise financière et capacité de persuasion dans les jeux vidéo) lors du *PlayLab2* a atteint l'objectif de créer également un jeu qui aide les participants à se confronter d'une façon ou d'une autre à la crise et ses conséquences, en leur conférant une nouvelle identité qui ne soit pas celle de simples victimes, mais plutôt en leur attribuant des entités actives avec des ressources suffisantes pour en affronter les conséquences.

Abstract **EN**

The *PlayLab2* laboratory was held in Donostia between 19th November and 3rd December 2011. It was organised by Arteleku-Tabakalera during the *Jolasean* conferences and was co-ordinated by Flavio Escribano (Arsgames). The purpose of *PlayLab2* was to create a game/videogame which would deepen our understanding of the Financial Crisis and, if possible, suggest solutions through the conclusions based on the work at the laboratory.

In this essay we explore the capacity of games and videogames to create simulations which help us to comprehend complex systems, as well as initiatives for the visualisation of data related to the crisis. The fusion of both of these concepts (visualisations of the financial crisis and the persuasive powers of videogames) at *PlayLab2* also fulfilled the objective of creating a game which would help its participants to acquire means and methods of facing the crisis and its consequences, changing their status as mere victims of the financial meltdown and granting them a new identity as people with the necessary attitudes and knowledge to be able to face up to the challenges presented by the crisis.



Esta primera ilustración es una imagen de William Banzai7 que representa un tablero de *Monopoly* llamado *Occupy USA*. La imagen central de este tablero podría estar sacada de algunas de las imágenes de manifestaciones de las Crisis del 29 en Estados Unidos, esta concretamente está modificada con la frase «The Spirit of 99%» (refiriéndose a la acumulación de la riqueza) y «Occupy», que es el lema de este movimiento.

Inspirados en las iniciativas de la llamada *Primavera Árabe* (ocupación de la Plaza Tahir en El Cairo) y del 15M español (asentamientos en la Plaza de Sol de Madrid y otras plazas españolas) los Indignados estadounidenses se aprestaron a ocupar también plazas por todo el país. Una de las ocupaciones más importantes fue la llevada a cabo en la rebautizada Liberty Plaza (Zucotti Park → <http://q.co/maps/gmzux>).

El concepto *hacker* de Banzai7 no es nuevo. Como un medio relevante desde el punto de vista cultural y procedural, los juegos y los videojuegos se nos ofrecen como excelentes herramientas capaces de ayudarnos a entender, participar e interiorizar (en) las peculiaridades de sistemas (complejos).

Playlab2

El concepto de *PlayLab* (laboratorio para jugar) nace en el seno de Arsgames a principios de 2009 y se materializa a principios de 2010 con la colaboración de

Medilab-Prado → <http://medialab-prado.es> y de SONY Playstation España → <http://es.playstation.com>.

Desde las investigaciones de nuestra organización, tenemos conciencia de los pilares que sustentan al videojuego y que lo convierten en un perfecto motor de influencia e innovación: su necesidad y naturaleza tecnológica digital, su capacidad para generar nuevos mitos y cultura y, finalmente, su poder de generar un tejido industrial e influencia económica (en EE.UU. aproximadamente 4,7 billones de dólares). Con esto en mente, pensamos que era interesante generar un laboratorio de experimentación en videojuegos aunando perfiles artísticos y técnicos.

Literalmente, la convocatoria del *PlayLab1* rezaba así:

«*PlayLab* propone explorar el contexto del juego y del videojuego como espacio para la creación, la experimentación, el aprendizaje y la reflexión. La convocatoria está dirigida a la presentación de proyectos para su producción colaborativa en un taller en Madrid.»

«Las actividades del *PlayLab* se proponen como un proceso de investigación abierto y participativo desde el que abordar este fenómeno cada vez más extendido e influyente del videojuego en nuestra sociedad contemporánea, explorando su potencial crítico, su capacidad para crear espacios de socialización más allá de lo puramente comercial y estandarizado y sus posibilidades para el aprendizaje.»

«El *PlayLab* se interesa también por la historia del juego y del videojuego, indagando en posibles genealogías y estudiando los efectos sociales, cognitivos y psicológicos que son propios del videojuego actual.»

El *PlayLab1* no contaba con ningún núcleo temático y/o monográfico. Había varias líneas

de trabajo propuestas desde la convocatoria (consultar enlace más arriba), pero el objetivo único y general era demostrar las capacidades del juego como motor de innovaciones tecnológicas, sociales y artísticas. Es decir, se mantiene la estructura del laboratorio:

1. Una selección de Profesores/Técnicos para orientar con conferencias y supervisión durante la ejecución del taller y 2. una convocatoria abierta de participación para personas interesadas con perfiles afines a la línea de trabajo/investigación planteada.

Sin embargo, el formato del *PlayLab1* sí ha sido revisado para su segunda puesta en marcha en forma de *PlayLab2* y, en ese sentido, decidimos «tematizarlo» bajo el lema *Interviniendo los Sistemas de la Economía Global*.

Si la economía se comporta como un sistema complejo, como un modelo de interacción entre partes (con sus reglas), para Arsgames los juegos y videojuegos se perfilan también como sistemas eficaces, plataformas de experimentación simulada para los actuales sistemas económicos. De esta forma se puede también experimentar sobre las teorías económicas actuales y sus consecuencias en un marco seguro, ágil e incluso divertido.

Visualizando la crisis

La crisis financiera ha sido tratada desde diversos medios y lenguajes, entre ellos, la visualización de datos.

No son pocos los ejemplos:

All The News crea un mapa comparativo entre las noticias de EE.UU. que más han acaparado espacios en los medios de comunicación: política, cultura, economía y sucesos, siendo la Crisis la que más, seguida por la Reforma Sanitaria de Obama, Afganistán e Irán. (Fuente: Journalism.org).

Los dos trabajos de Oto Godfrey en Kleptocracy.us son una excelente ayuda visual

para comprender la dimensión del gasto y de la deuda. Literalmente la dimensión, ya que logramos entender que el tamaño de la deuda de EE.UU. es (en billetes de 100 dólares) más del doble de una de las Ex-Torres Gemelas → <http://usdebt.kleptocracy.us/>

Frontwise se definen como innovadores holandeses expertos en ideas frescas, hermosas visualizaciones e impresionantes interfaces (no tienen abuela). En su visualización sobre la crisis –creada para *UN Global Pulse*– entrevistaron a 3794 personas en 5 países (India, México, Irak, Ucrania y Uganda), preguntándoles de diversas formas cómo creen que les ha afectado la crisis económica. En este caso, en vez de centrarse en frías estadísticas de población o económicas, han recurrido al lado emocional: una visualización de subjetividades. Para resumir una de estas visualizaciones, cuando en India preguntan sobre la situación económica a partir de la crisis: el 21,87% dice que es la misma, el 40,71% dice que es mejor, el 31,27% dice que es peor y el 6,67% dice que es mucho peor. Toda la información aquí: → <http://www.frontwise.nl/lab/unglobalpulse>

xkcd no publica en este caso –y precisamente– un cómic, sino un gráfico que bajo el título *Money: a chart of (almost) all of it where it is, and what it can do* viene a desglosar (cual matrioska de dólares) qué se puede hacer (y se está haciendo) con dólares, miles de dólares, millones de dólares, billones de dólares y, por si fuera poco... trillones. Es imposible que esta constelación de correspondencias pueda ser dimensionada en nuestras cabezas. El gráfico puede ser consultado aquí: → <http://xkcd.com/980>

Otra forma más «performativa» de visualizar los pormenores del mercado es implicarse tanto como hizo Fran Ilich, al punto de crear su propio banco: *Space Bank*. Un banco con divisa propia: los girasoles y que «especula» con la producción socio-cultural y bienes de consumo (entre los que se encuentran diseños

de arduino y café zapatista). También concede préstamos y, a mi juicio, se transforma en un excelente barómetro de las relaciones socio-personal-laborales mediadas por la economía de (anti)mercado. Lo que empezó en el 2006 (antes de la crisis económica) pasó por el Eyebeam de NYC y continúa ofreciendo su particular set innovador y revolucionario de ideas aplicadas al banking, la especulación y la inversión. Abre tu cuenta desde → <http://spacebank.org>

Si nos vamos a otras formas de visualización (vídeo, en este caso) encontramos piezas como la de Aleix Saló, bajo el título de *Españistán. Este país se va a la mierda*. Perfecto mosaico de acontecimientos y personajes, cargado de ironía y mala baba. Imaginario cultural de despropósitos que contribuyen (con su particular nube de tags también) a la debacle. Casi 4,5 millones de visualizaciones en Youtube, ¡ojigan! → <http://www.youtube.com/watch?v=N7P2ExRF3GQ>

The Crisis of Credit Visualized → <http://crisisofcredit.com> es un trabajo de Jonathan Jarvis que formó parte de su tesis doctoral para el programa de Media Design del Art Center College of Design de Pasadena (California). Algo más difícil de digerir que *Españistán* pero, a la vez, más profundo en cuanto a la definición de las malas prácticas de especuladores, bancos, etc. hasta llegar a una situación que él cataloga literalmente de «bomba caliente» (una mezcla entre patata caliente y bomba...). A nivel gráfico, impecable.

Después de más de un mes investigando en temas económicos para el *PlayLab2*, podría hacer también mi particular cartografía conceptual, algo así como un *brainstorm map*, tags que flotan en mi mente y desde los cuales partir hacia una profundización mayor del tema crisis: bienestar, concentración de capital, recursos, especulación, fuga de capitales, corrupción, productividad, democracia, ecología, violencia, poder, I+D+i, mercados, deuda, empleo. Todos estos

tags vienen a configurar los cuatro puntos cardinales (e irreconciliables) que actúan de brújula para este *via crucis*: al oeste, el dinero (el capital); al este, las iniciativas políticas de corte social; al norte, los grandes mecanismos macro económicos; y al sur, el sufrimiento emocional - personal (es decir, lo micro).

El papel del juego en todo esto

(...) «el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al *homo faber*»³. En un momento en el que la fabricación de realidades es tan compleja que se requieren modelos de simulación que juegos y videojuegos permiten, podemos decir que estos se integran a sí mismos también en dicha construcción. Los juegos se convierten en herramienta, paso previo, terreno de investigación, supervisión e ideas.

«El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual» (Huizanga, 1958). Además, al apelar a elementos emocionales, es capaz de calar hondo en nuestra mente, fijando conceptos, ideas y propósitos, tanto a escala social como personal.

Uno de los ejemplos más famosos dentro de la historia contemporánea y del mundo occidental es el de Elizabeth Magie, que patentó *The Landlord's Game* en 1904. Considerado inspiración principal del juego *Monopoly* (aunque este último con una orientación claramente diferente), *The Landlord's Game* fue utilizado por Magie para mostrar a sus contemporáneos la teoría *georgiana*⁴ de cómo las rentas enriquecen a los propietarios de la tierra mientras que los inquilinos están condenados a empobrecerse. Magie pensaba también que hacer entender conceptos económicos e inmobiliarios de este tipo era mejor a través de un juego y que, si los niños jugaban, como adultos

desarrollarían además un pensamiento crítico.

Controla la temperatura del planeta, la humedad, provoca volcanes para enfriar la atmósfera, genera tormentas para que el ozono filtre los rayos solares y no provoque demasiadas mutaciones, una vez los animales llegan a la inteligencia, invierte en cultura para que no se maten entre ellos, ve cambiando las preferencias energéticas para que no se produzca demasiada contaminación y, en consecuencia, menos diversidad biológica que lleva a más plagas... es difícil imaginar cómo un adolescente de 12 años es capaz de manejar tantos parámetros (y aquí solo exponemos unos pocos) y, a la vez, divertirse con ello. Estamos hablando de un juego de 1990 basado en la teoría Gaia, llamado *Simearth* (Maxis) y que, actualmente, cuenta con homólogos más modernos y atractivos gráficamente → <http://www.mobygames.com/game/simearth-the-living-planet>

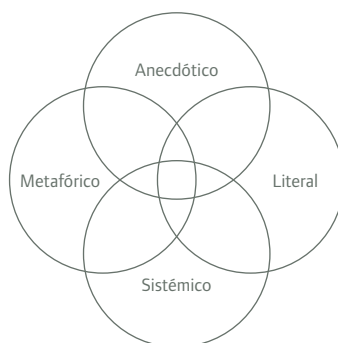
Otros videojuegos más conocidos como *Civilization* (Microprose, 1991) o *Ages of Empires* (1997, Microsoft Corp., 1997) aglutinan complejos mecanismos de control de decisiones que los convierten en excepcionales modelos para comprender también los flujos de decisión que han marcado los acontecimientos en la Historia y, esta misma filosofía, ha sido adaptada a los que a partir de 2002 se han denominado *serious games*, juegos con un propósito añadido y deliberado al de pasarlo bien: enseñar cosas concretas. Un ejemplo sería *Stop Disasters* → <http://www.stopdisastersgame.org/es/home.html>

¿Significa esto que los videojuegos no son, de hecho, persuasivos? Su marco contextual (ideológico y cultural), los límites corporativos del grupo empresarial al que representen en cada caso y las estrictas normas bajo las que se produce su publicación (además de las normativas a respetar en los países en los que estos

se comercializan) hacen del videojuego un producto con una clara retórica o discurso (político) inscrito que, a veces, tiene una influencia sobre la moral de quienes los consumen. Como cualquier producto cultural, los videojuegos también ejercen su poder e influjo.

Tipos de utopías. De lo macro a lo micro

Si antes hablábamos de una cartografía de la realidad económica, con sus respectivos puntos cardinales, me gustaría también hacer una cartografía de dónde se encuentran algunos juegos que efectúan una crítica socio-económica y de cuáles serían los puntos cardinales que los representarían en dicho mapa.



(N) Anecdótico: un videojuego anecdótico es aquel que, a través de una experiencia puntual y aislada, muestra un aspecto del asunto que critica y/o trata. Un aspecto anecdótico tendría que ver más con lo micro, pues está también más cerca de la persona y de su experiencia como individuo.

(S) Sistemático: videojuegos que representan los acontecimientos como sistemas complejos cuyos aspectos controlamos minuciosamente. Los conceptos representados son demasiado generales como para ser ampliados para representar personas o situaciones personales. Más relacionado con lo macro.

(O) Metafórico: aunque toda interpretación/representación es, sin duda, una metáfora,

me refiero aquí a la producción de una interpretación subjetiva/poética de la realidad, produciendo así un doble juego en nuestra mente. Nos ayudan a entender una realidad que, usando los elementos literales, seña mucho más difícil de digerir. Más cercano a lo micro, a lo poético/íntimo y vivencial/personal.

(E) Literal: su discurso utiliza representaciones de los elementos de la realidad. Los mecanismos de juego son traducciones casi literales de los mecanismos que ocurren en la realidad, a modo de simulación. Más cercano a lo macro, a lo inflexible e impuesto sin alternativas.

Algunos ejemplos de juegos y su posicionamiento en el mapa de lo micro/macro podrían ser:

Trópico (Gathering, 2001) → <http://www.tropico3.com/en/index.php> en donde interpretas a un presidente de una república bananera que debe mantener todo sujeto mientras se hace rico. El juego es muy sistémico y muy literal, es decir, que representa la realidad como un conjunto de decisiones tomadas desde una especie de *situation room*, desde un punto de vista donde la cámara lo ve todo desde arriba (modo Dios) y donde los elementos representados se comportan como un mecanismo, un engranaje.

McDonalds' Videogame (Molleindustria, 2006) → <http://www.mcvideogame.com> es sistémico y literal también. En esta ocasión el *situation room* o «modo Dios» está configurado para crear un gran emporio de comida rápida llamada McDonalds. Gestión de terrenos, reses, fábricas, marketing e, incluso, corrupción política.

Burbujómetro (Derivart, 2007) → <http://www.derivart.info/index.php?s=p5&lang=es> es una pieza del colectivo Derivart que consiste en disparar con una pistola de haz de luz infrarroja a burbujas que se van formando

en la pantalla. Las burbujas (con nombres de ciudades españolas escritos en su interior) representan, por su tamaño, el precio del metro de cada ciudad que representan. Lo metafórico hace acto de presencia gracias a este recurso poético de las burbujas y, gracias a este punto anecdótico, podemos tomar conciencia del problema de la subida del precio del suelo (y, por tanto, de la vivienda) en España durante la década del 2000.

Spent (McKinney, 2011) → <http://playspent.org> es un juego muy literal, en tanto en cuanto, representa las decisiones que has de tomar como mileurista (mildolarista) cuando diversos pagos cotidianos van mermando tu capacidad económica con el riesgo de dejarte a ti y a tu familia en la calle, en la exclusión. Sin embargo y pese a literal, contiene un ritmo y una argumentación interactiva bastante anecdótica y personal, muy íntima.

Podría seguir enumerando ejemplos que se movieran en esta franja de lo sistémico-literal-metafórico-anecdótico. Para mí se trata más bien de un terreno de posibilidades con estos puntos cardinales para tener en cuenta a la hora de crear un juego o videojuego, a la hora de decidir un objetivo: educar/jugar sobre/con la crisis financiera global. ¿Queremos hacer algo muy sistémico y literal que nos ayude a entender todos los flujos y agentes implicados para una profunda comprensión, algo macro? ¿Por otro lado, queremos hacer uso de lo anecdótico y, quizá, de lo metafórico para hablar de una situación personal, íntima, apelar a las emociones de quien lo juegue, algo micro? ¿O pretendemos romper con un juego que tenga un *gameplay* múltiple, que pueda hacer un zoom en aquellos momentos en los que sea preciso pasar del supersistema macro a la realidad individual, a lo micro?

Procesos y resultados del PlayLab2

Estimular una filosofía DIY ha sido siempre una norma tanto en el *PlayLab1* como en el *PlayLab2*. Las únicas guías o referencias

en ambos casos, procedieron de la batería de coordinadores/profesores que estaban ahí, más para ser preguntados que para orientar de propia iniciativa. Siguiendo una configuración de producción de videojuego los profesores (que también dieron una conferencia de cada una de sus áreas) fueron (por orden de intervención): Luca Carruba (socio-política del videojuego), Xabier de la Maza (economía global), Alejo Acevedo (*game design*), Javier Blázquez (*concept art* y representación) y Eduardo Millán (programación y gestión de proyectos). Todos ellos repartidos cronológicamente de forma estratégica para estar disponibles en cada fase del laboratorio: análisis de la crisis – *game design* – producción gráfica – producción de programación.

Conforme se desenvolvía el laboratorio, los miembros participantes del laboratorio fueron cada vez más conscientes de que, fuera lo que fuese lo que hiciéramos, tendríamos que llevar a los jugadores del juego a la acción no solamente *online* sino también *offline*. Así, se concibió un juego mezcla plataforma *online* de *Quests*, mezcla juego de realidad alternativa.

Lo que logramos durante 10 días de investigación y producción (además de los conocimientos adquiridos) fue poner patas arriba muchas de las bases del *gamespace* del que habla McKenzie Wark⁵, un *gamespace* (espacio de juego de la vida diaria) controlado por el complejo político actual: se trata, por un lado, de una plataforma de acciones (también llamadas misiones o *quests*) distribuidas para su gestión, puesta en común y ejecución, con el objetivo de mejorar, cambiar, modificar y hackear nuestro entorno. Esto significa, no solamente una forma de empoderamiento, sino que además significa distribuir el poder de dichas acciones y, en definitiva, distribuir el poder: una forma de Democracia Real Participativa.

Por otro lado, crear las fases, crear los *quest* (misiones) es, también, crear las reglas

del juego, qué se ha de hacer, qué se va a valorar y cómo se va a valorar. Por primera vez un juego en el que el guión no está plenamente establecido por una entidad «suprapresencial», donde programadores a las órdenes de mega-corporaciones del *software* continúan prolongando la vida a los mismos discursos de poder, a los mismos esquemas y lógicas de relaciones y sus representaciones (sean estas violentas o no), sino que más bien, ese guión (constituido por las *quests* de los propios jugadores) es creado y consensuado por una comunidad con capacidad de opinión y valoración *online-online*.

Además, y por si fuera poco, es precisamente esta capacidad de crear comunidad, de generar dinámicas compartidas, lo que genera también empoderamiento y confianza en cada uno de los jugadores que participan de la partida. Una partida sin final de la que son (somos) creadores, jugadores y jueces.

Se descartaron explicaciones sobre la crisis financiera a través de ningún tipo de juego de estrategia (ya sea de mesa o digital) a nivel macroeconómico, descartamos también caer en lo anecdótico para mostrar los estragos sociales de la crisis desde un punto de vista de tragedia micropersonal. Más bien, nos centramos en crear una herramienta para el empoderamiento de grupo, algo que nos permitió desnudarnos de todas esas ideas preconcebidas y atacarnos directamente a nosotros mismos donde más nos dolía: la inacción que nos impide tomar el control del juego de la realidad.

Como diría Mañá Yáñez días después: era necesario que las autoridades egipcias cortaran Internet para que la gente saliera a las calles y esto que habíamos diseñado tenía como objetivo precisamente eso, conectar la calle con la Red, lo que algunos podrían catalogar como un juego de realidad alternativa, cuyo nombre es: *Última Partida*.

Notas

- 1 → <http://williambanzai7.blogspot.com>
(Accedida 25/12/2011)
- 2 Convocatoria PlayLab: → <http://bit.ly/tGggKW>
- 3 Huizinga, J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. 1971, Beacon Press.
- 4 Las teorías de Henry George pasan –entre otras– por confiar en la colectividad y el espíritu humano trabajando como grupo, eliminando las diferencias de clases que, en su mayoría, vienen reflejadas por la posesión privada de la tierra (José Luis Ramos Gorostiza). → <http://www.ucm.es/BUUCM/cee/doc/00-06/0006.htm>
- 5 Wark, M., 2007. *Gamer Theory*. Harvard University Press.