

-ZE HAR-

Argitaratzailea | Edita

Gipuzkoako Foru Aldundia - Arteleku
Tabakalera - Kultura Garaikidearen Nazioarteko Zentroa

Koordinatzailea | Coordinación

Tabakalera

Kolaboratzaileak | Colaboradores

Pippin Barr, Flavio Escribano, Felipe G. Gil, Pablo Garaizar, Carlos González Tardón, Dan Pinchbeck, Michel Reilhac, Rubén Sánchez, Lara Sánchez Coterón, Jordi Sánchez Navarro, Alberto Tognazzi, John Tones, María Yáñez Anllo, Guillermo Zapata

Itzulpenak | Traducciones

maramara* taldea - hizkuntza zerbitzuak

Testuen orrazketa | Revisión de textos

Katalin Antxia, Josian Llorente, Nere Lujanbio, Mirari Marfagón, Arantza Mariskal, Larraitz Mendizuri, Ihintza Palacín

Diseinua | Diseño

Joaquín Gáñez

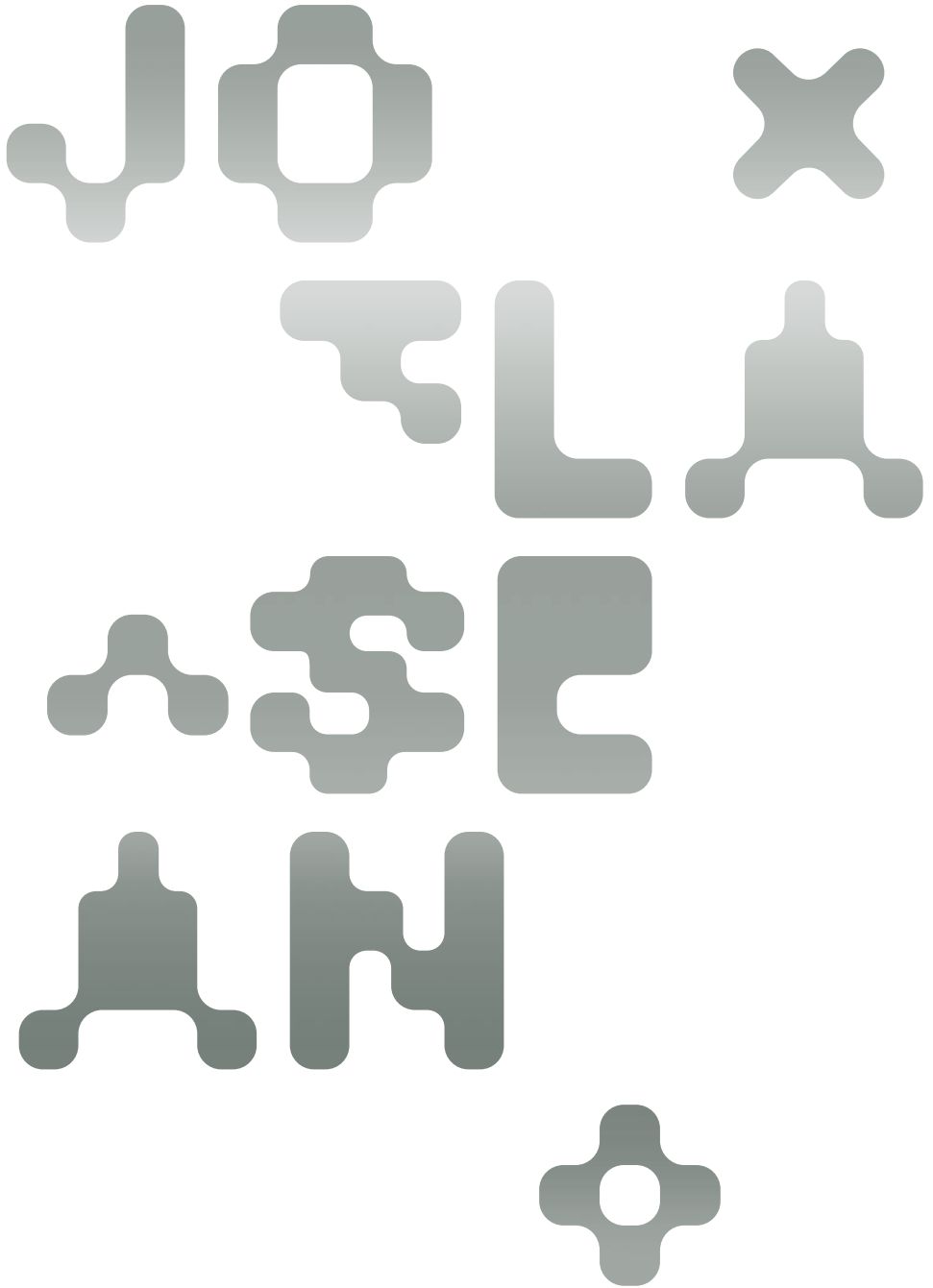
Inprimaketa | Impresión

Leitzaran Grafikak

Lege gordailua | Depósito legal

SS.1104-89

ISSN 1133-844X



NOV-DIC 2011 AZA-ABE
ARTELEKU-TABAKALERA

JOLASEAN (Bideo)jokoa kultura garaikidean

Intro **EU**

2011ko udazkenean Arteleku-Tabakalera Sorkuntza Zentroak *Jolasean. (Bideo)jokoa kultura garaikidean* jardunaldiak antolatu zituen.

Azken urteotan ikaragarritzko bilakaera izan duen kultura esparrua da bideojokoena eta egun, jada, kultura garaikidearen funtsezko ardatz bilakatu da, bai kultura kontsumoaren ikuspegitik, bai esperimantazio teknologiko eta estetikoaren ikuspegitik, baita kultura industrien ikuspegitik ere. Hori dela eta, eremu horretara gerturatzeko proposamen gisa planteatu genituen jardunaldiok, jolasak eta bideojokoak kultura garaikidean duten eta izango duten garrantzia hobeto ulertzeko asmoz.

Euskal Herriko eta estatutik zein nazioartetik etorritako hainbat adituk hartu zuten parte jardunaldiotan eta guztiegi gure eskerrik beroenak eman nahi dizkiegu agertutako prestutasunagatik eta baita argitalpen honetarako euren ekarpena egin izanagatik ere. Hain justu, *Jolasean. (Bideo)jokoa kultura garaikidean* jardunaldien testigantza moduko bat da esku artean duzun argitalpena, eta hori dela eta, edukiak eta horien ordena jardunaldien egiturarekin bat dator.

Jolasean. (Bideo)jokoa kultura garaikidean bi jardun mota ezberdinetan bereizi genuen. Alde batetik, bideojokoak bere baitan biltzen dituen hainbat esparru tematiko lantzeko topaketa teorikoak izan genituen, lau ardatz nagusiren inguruan: bideojokoaren lekua liburutegietan, jolasa ikasteko eta hezteko plataforma gisa, jolasa esperimantaziorako, jarduera kritiko eta sortzailerako espazio gisa eta jolasa

JOLASEAN El (video)juego en la cultura contemporánea

Intro **ES**

En otoño de 2011 el Centro de Creación Arteleku-Tabakalera organizó las jornadas *Jolasean. El (video)juego en la cultura contemporánea*.

Los videojuegos conforman un ámbito cultural que en los últimos años ha vivido un desarrollo espectacular y que en la actualidad, ya se considera uno de los ejes fundamentales de la cultura contemporánea, tanto desde el punto de vista del consumo cultural, como de la experimentación tecnológica y estética, así como desde el punto de vista de las industrias culturales. Por todo ello, decidimos organizar unas jornadas que nos permitieran un acercamiento a este campo en constante evolución, con el objetivo de comprender un poco mejor la importancia que los juegos y videojuegos ya tienen y llegarán a tener en el futuro en la cultura contemporánea.

En estas jornadas contamos con la participación de expertos del País Vasco, del estado y del ámbito internacional. A través de estas líneas queremos mostrarles nuestro más sincero agradecimiento, tanto por habernos acompañado durante los días que tuvieron lugar las jornadas como por haber incluido sus aportaciones en esta publicación. Precisamente, esta publicación pretende ser, de alguna manera, testimonio de lo que fueron las jornadas *Jolasean. El (video)juego en la cultura contemporánea*, y por ello, tanto los contenidos como la estructura y el orden de los textos se corresponden con el programa de las jornadas.

Jolasean. El (video)juego en la cultura contemporánea se estructuró en torno a

JOLASEAN

Le jeu (vidéo) dans la culture contemporaine

Intro **FR**

En automne 2011, le Centre de Création Arteleku-Tabakalera a organisé les journées *Jolasean. Le jeu (vidéo) dans la culture contemporaine*.

Les jeux vidéo se conforment à un domaine culturel qui a connu une évolution notable durant ces dernières années et qui, de nos jours, est considéré un des axes principaux de la culture contemporaine, aussi bien d'un point de vue de la consommation culturelle, de l'expérience technologique et esthétique que de la perspective des industries culturelles. Nous avons donc décidé d'organiser des journées nous permettant de rejoindre un domaine en évolution constante, afin de comprendre un peu mieux l'importance que l'on attache aujourd'hui aux jeux et aux jeux vidéo et le poids qu'ils auront à l'avenir dans la culture contemporaine.

À l'occasion de ces journées, nous avons compté sur la participation d'experts du Pays Basque, de l'État et du domaine international. Nous voulons ici leur faire part de notre plus sincère reconnaissance tant pour son présence le long de ces journées que pour leurs apports ayant nourri cette publication. Plus précisément, cet écrit aspire à devenir en quelque sorte le témoignage de ceux qui ont représenté les journées *Jolasean. Le jeu (vidéo) dans la culture contemporaine* et, par conséquent, aussi bien les contenus que la structure et l'ordre des textes correspondent bien au programme des journées.

Jolasean. Le jeu (vidéo) dans la culture contemporaine a été structuré sur deux types d'activités. D'une part, nous avons une suite

JOLASEAN

(Video)games in contemporary culture

Intro **EN**

In autumn 2011, the Arteleku-Tabakalera Creation Centre organised the seminars *Jolasean. (Video)games in contemporary culture*.

Videogames are an area of culture that in recent years has experienced spectacular development, and which is currently considered one of the fundamental cores of contemporary culture, both from the perspective of cultural consumption, technological experimentation and aesthetics, and from the perspective of cultural industries. For these reasons, we decided to organise seminars to allow us to approach this constantly evolving field in order to get a better understanding of the importance that games and videogames have and will have in the future of contemporary culture.

These seminars included the participation of Basque, Spanish and international experts. With these lines we wish to show our sincere appreciation, both for having accompanied us on the days the seminars were held and for including your contributions in this publication. Indeed, this publication aims in some way to be a testimony of what happened at the seminars *Jolasean. (Video)games in contemporary culture*, and therefore, both the content, the structure and order of the texts correspond to the seminar programme.

Jolasean. (Video)games in contemporary culture was structured around two types of activity. On one hand, a series of theoretical seminars aimed at delving deeper into different aspects related to the world of games and videogames: the place occupied by videogames

eta ikus-entzunezko narrazioen arteko harremana. Bestetik, jardun praktikoago bati begirako hiru tailer ere izan ziren: Playlab2, finantza krisia abiapuntuztat hartuta jolas edo bidejoko bat sortzeko helburuarekin hiru astetan zehar luzatu zen laborategi esperimentalta; Durangoko Azokarekin elkarlanean haur eta gurasoentzat antolatutako bidejoko tailerra; eta ,azkenik, bidejokoaren muineraino, barne-barnean gordetzen dituzten irakurketa filosofiko-moraletaraino heltzeko asmoz antolatutako mintegia, bidejokoak mundu garaikideari buruzko hausnarketak egiteko babilabide egokitzat aurkezten zituen.

Jardunaldiekin loturik, webgune bat sortu genuen → www.jolasean.eu; bertan topatuko duzu ekimenari buruzko informazio osatua. Halaber, topaketa eta tailer guztiak bideoz grabatu genituen eta dokumentu horiek eskuragarri daude Tabakalerak Vimeon duen orrialdean → www.vimeo.com/tabakalera.

Zenbait azalpen argitalpenaren hizkuntzen inguruan

Gaiari makina bat buelta eman ostean, argitalpen honetako testuak jatorrizko hizkuntzan uztea ebatzi dugu, gehienak gaztelaniaz eta gutxi batzuk ingelesez. Dena den, testu guztien aurretik edukia laburbiltzen duen testutxo bat ere gehitu dugu, euskaraz, gaztelaniaz, frantsesez eta ingelesez eta, gainera, jardunaldi bakoitzaren testu nagusia osorik eman nahi izan dugu euskaraz. Argitalpen honek, beraz, Tabakalerak hizkuntzen kudeaketaren inguruan duen ardura islatzen du eta etorkizunean jorratu nahiko lukeen bidearen aurrekari ere bada, nolabait. Gizarte eleanitz batean, proiektu eleanitza izan nahi dugu, baina non gauden ahaztu gabe, eta ondorioz, euskarari leku berezia eskainiz.

dos tipos de actividades. Por un lado, una serie de jornadas teóricas encaminadas a profundizar en diversos aspectos relacionados con el mundo del juego y de los videojuegos: el lugar que ocupan los videojuegos en las bibliotecas, el juego como plataforma para la educación y el aprendizaje, como espacio para la experimentación, actividad crítica y creativa y su relación con las narrativas audiovisuales. Por otro lado, quisimos ofrecer la oportunidad de un acercamiento más práctico al campo de los videojuegos a través de la organización de tres talleres: Playlab2, un laboratorio experimental que se desarrolló a lo largo de tres semanas con el objetivo de crear un juego o videojuego tomando como punto de partida la crisis financiera; un taller de videojuegos dirigido a padres/madres e hij@s organizado en colaboración con la Feria de Durango; y, finalmente, un seminario que pretendía llegar al núcleo mismo de los videojuegos, a las lecturas filosófico-morales que muchos de estos proyectos esconden, mostrando este ámbito cultural como una herramienta perfectamente válida para reflexionar sobre el mundo contemporáneo.

En relación con las jornadas se creó una página web → www.jolasean.eu donde podréis encontrar toda la información relacionada con el evento. Todos los encuentros y talleres se grabaron y dichos documentos también están accesibles en el canal de Tabakalera en Vimeo → www.vimeo.com/tabakalera.

Consideraciones en torno a los idiomas de la publicación

Tras reflexionar en torno a la cuestión, decidimos publicar los textos en su idioma original, la mayoría en castellano y algunos de ellos en inglés. Sin embargo, todos los textos van precedidos de un breve resumen en euskera, castellano, francés e inglés y además, se han incluido traducciones en euskera de los principales textos de cada jornada. Esta publicación muestra el compromiso de Tabakalera por una gestión lingüística óptima y marca el camino que deseáramos seguir en el futuro. En el marco de una sociedad multilingüe queremos desarrollar un proyecto multilingüe, pero sin olvidar dónde nos encontramos y ofreciendo un lugar especial al euskera.

de journées théoriques visant à approfondir divers aspects en rapport avec l'univers du jeu et des jeux vidéo : la place des jeux vidéo dans les bibliothèques, le jeu en tant que plateforme pour l'éducation et l'apprentissage, en tant qu'espace pour l'expérience, l'activité critique et créative et son rapport avec les récits audiovisuels. D'autre part, nous avons veillé à offrir la possibilité de rejoindre l'univers des jeux vidéo d'une manière plus pratique, par le biais de trois ateliers : Playlab2, un laboratoire expérimental qui a été conçu en trois semaines afin de créer un jeu ou un jeu vidéo se basant sur la crise financière; un atelier de jeux vidéo adressé aux parents et aux enfants organisé avec la collaboration du Salon de Durango; et, finalement, un séminaire cherchant à parvenir au noyau même des jeux vidéo, aux lectures philosophiques et morales que cachent un grand nombre de ces projets, tout en présentant ce domaine culturel tel qu'un outil parfaitement valable pour mener une réflexion sur le monde contemporain.

À l'occasion de ces journées, un site web → www.jolasean.eu a été créé pour vous offrir toutes les informations concernant cet événement. De plus, toutes les réunions et tous les ateliers ont été filmés et vous pourrez les voir à travers la chaîne que Tabakalera possède sur Vimeo → www.vimeo.com/tabakalera.

Quelques observations sur les langues de la publication

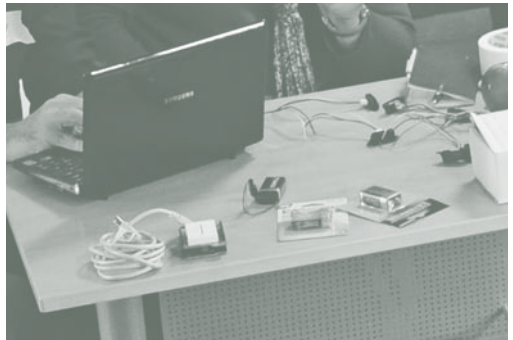
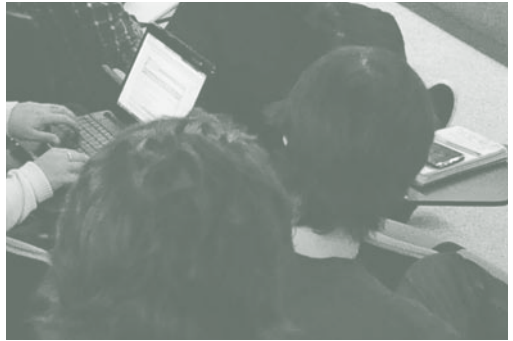
Après avoir longuement réfléchi à ce propos, nous avons décidé de publier les textes dans leur langue d'origine qui pour la plupart est l'espagnol et pour d'autres l'anglais. Tous les textes sont précédés d'un bref résumé en basque, en espagnol, en français et en anglais, puis des traductions en basque des principaux textes exposés chaque journée ont été incluses. Cette publication est en effet une preuve de l'engagement de Tabakalera vis-à-vis d'une gestion linguistique optimale et elle dicte le chemin que nous voudrions suivre à l'avenir. Dans le cadre d'une société multilingue, nous souhaitons mettre en place un projet multilingue, sans oublier où nous sommes puis accorder une place d'honneur au basque.

in libraries, games as a platform for education and learning, as a space for experimentation, critical and creative activity and their relation to audio-visual narratives. On the other hand, we wanted to offer the opportunity for a more practical approach to the field of videogames by organising three workshops: Playlab2, an experimental laboratory held throughout three weeks to create a game or videogame using the financial crisis as a starting point; a videogame workshop aimed at fathers/mothers and children organised in collaboration with the Durango Fair; and finally, a seminar that aimed to reach the very core of videogames, the philosophical and moral readings that many of these projects hide, showing this cultural field as a perfectly valid tool to reflect on the contemporary world.

A website was created in relation to these seminars → www.jolasean.eu, where you can find all the information on the event. The meetings and workshops were also recorded and you can find these documents on the Tabakalera channel on Vimeo → www.vimeo.com/tabakalera.

Some considerations on the languages of the publication

After an intense reflection on this issue, we decided to publish the texts in their original language, most of them in Spanish and some in English. However, all texts are preceded by a brief summary in Basque, Spanish, French and English, and translations into Basque have been included of the main texts of each seminar. Therefore, this publication demonstrates Tabakalera's commitment to optimal linguistic management and somehow sets the course we would like to follow in the future. In the framework of a multilingual society, we want to develop a multilingual project but without forgetting where we are and, therefore, offering a special place to the Basque language.







TOPAKETAK/ENCUENTROS

AZA 29 NOV / JOXE MARI KORTA ZENTROA (UPV/EHU)

Bideojokoan lekua liburutegietan

Liburutegien eredu tradizionala aldatzen ari da. Orain kulturaren eta gazteen interesen bilakaerari erantzuna eman behar dio liburutegiak. Badira zerbitzu eta euskarri berriak lantzen hasiak diren proiektuak, besteak beste, liburutegian bideojokoak txertatu dituztenak.

El lugar de los videojuegos en las bibliotecas

El concepto tradicional de las bibliotecas se está transformando; ahora también deben responder a las nuevas necesidades que demandan los más jóvenes y la cultura contemporánea. Algunas instituciones ya se están adaptando a estos nuevos servicios y soportes, entre otras cosas, introduciendo videojuegos en la biblioteca.

AZA 29 NOV 10:00→10:15 Aurkezpena | Presentación: **Carlos González Tardón**
10:15→11:00 **Mari Cru z Añn** (Biblioteca para jóvenes Cubit, Zaragoza): *Los videojuegos en la biblioteca para jóvenes*
11:00→11:45 **Charlotte Valat** (Médiathèque José Cavanis, Toulouse): *Les jeux vidéos au pôle Intermezzo de la Médiathèque José Cavanis*
11:45→12:15 Atsedena | Descanso
12:15→13:00 **Mónica Medina** (Biblioteca Sagrada Família, Biblioteques de Barcelona): *¿Quién pone las reglas del juego? Los videojuegos en Biblioteques de BCN*
13:00→14:00 **Mahai-ingurua / Mesa-redonda**

AZA 30 NOV / JOXE MARI KORTA ZENTROA (UPV/EHU)

Jokoa ikasteko eta hezteko plataforma gisa

Topaketa honek abiapuntua izan nahi du aurrera begira lanean jarraituko duen tokiko lantalde baten oinarriak ezartzeko. Jolasaren, teknologia digitalen eta ikasteko prozesuen arteko harremanari buruzko jardunaldia izango da.

El juego como plataforma para el aprendizaje y la educación

Este encuentro pretender ser el inicio para sentar las bases de un grupo de trabajo local. La jornada estará centrada en las relaciones entre el juego, la tecnología y los procesos de aprendizaje.

AZA 30 NOV 10:00→10:20 Aurkezpena | Presentación: **Pablo Garaizar «Txipi»** [Universidad de Deusto]
10:20→11:00 **Susana Tesconi**: *Inventar jugando*
11:00→11:40 **Laia Sánchez, Víctor Casado** [Citilab - Cornellà]: *Scratch y S4A como plataformas de aprendizaje y de creación. Juegos y contenidos interactivos*
11:40→12:00 Atsedena | Descanso
12:00→12:20 **Networking dinamika** | Dinámica networking
12:20→13:00 **Parte hartzaileek euren proiektuak aurkezteko tartera** | Presentación de proyectos de asistentes
13:00→14:15 **Eztabaida irekia** | Discusión abierta
16:00→19:00 **Lan-mahaiaik** (1:20'-ko bi txanda, tartean atsedenarekin) | Mesas de trabajo (2 turnos de 1:20' con descanso)

NOV–DIC 2011 AZA–ABE
ARTELEKU–TABAKALERA

ABE01 DIC/JOXE MARI KORTA ZENTROA (UPV/EHU)

Jolasa esperimentaziorako, jarduera kritiko eta sortzailerako eremu gisa

Bideojokoa artistentzako tresna ere bihurtu da. Hausnarketaren, abangoardia teknikoaren eta berrikuntzaren arteko erdibide honetan esperimintatzeari ekin diote askok. Obra horien ibilbidea, ordea, batik bat artearen esparruetara mugatzen da. Topaketa honen helburua, proiektuok (eta horien sortzaileak) ezagutaraztea da.

El juego como espacio para la experimentación, la actividad crítica y creativa

El videojuego también se ha convertido en un medio utilizado por artistas. Son numerosos los creadores que se han sumergido en ese campo de experimentación, a mitad de camino entre la reflexión, la vanguardia tecnológica y la innovación. Sin embargo, el recorrido de esas obras la mayoría de las veces se limita al circuito artístico. El objetivo de este encuentro es dar a conocer esos proyectos (y sus creadores).

ABE01 DIC	10:00→10:10	Aurkezpena Presentación: Lara Sánchez Coterón
	10:10→11:00	Dan Pinchbeck [thechineseroom/University of Portsmouth]: <i>Everything I know about games I learned from Buddy Dacote</i>
	11:00→11:50	Jeroen Stout [Stout Games]: <i>Games are special, but they are not prodigious—being humble in forming a modern medium</i>
	11:50→12:00	Atsedena Descanso
	12:00→13:00	Pippin Barr [Center for Computer Game Research IT Univ. Copenhagen]: <i>Curious Games</i>
	13:00→14:00	Mahai ingurua Mesa Redonda

ABE02 DIC/I. M. BARRIOLA ERAIKINA (UPV/EHU)

Oka jokoa sarean: ikus-entzunezko narratibak ludopatia digitalaren aroan

Jardunaldi honetan erabiltzaile-jokalari-hiritar digitalen papera, kultura-industriak pairatzen ari diren eraldaketa, ikus-entzunezko jokoek simulakroarekin eta kontsumoarekin duten harremana, ikus-entzunezko narratiben eraldaketa sare sozial digitalek eskaintzen dutenaren gisako etengabeko jolas-testuinguru batean edo bideojokoa eta euren garrantzia iruditeria-sozial berri baten eraikituzan gisako gaiak landuko dira.

El juego de la oca en la red: narrativas audiovisuales en la era de la ludopatía digital

En esta jornada se analizarán el papel de los usuarios-jugadores-ciudadanos digitales, la transformación que están sufriendo las industrias culturales, la relación de los juegos audiovisuales con el simulacro y el consumo, la transformación de las narrativas audiovisuales en un contexto de constante juego como es el que proponen las redes sociales digitales, los videojuegos y su importancia en la construcción de un nuevo imaginario social, etc.

ABE02 DIC	10:00→10:15	Aurkezpena Presentación: Felipe G. Gil [Zemos98]
	10:15→10:45	Jordi Sánchez Navarro [UOC]: <i>Juegos digitales: cosmogonías de la vida cotidiana</i>
	10:45→11:15	María Yáñez: <i>Documental interactivo: jugando con la realidad</i>
	11:15→11:45	Rubén Sánchez [Factoría Crossmedia]: <i>Video game & transmedia storytelling. Cuando la historia está en juego</i>
	11:45→12:15	Alberto Tognazzi [Móvil Film Fest]: <i>Jugadores ubicuos</i>
	12:15→12:45	Guillermo García Zapata: <i>¿Todos jugamos, todos digitalizamos?</i>
	12:45→13:15	Atsedena Descanso
	13:15→14:30	Eztabaida Diálogo colectivo



TAILERRAK/TALLERES

AZA 24 NOV – ABE 02 DIC / KOLDO MITXELENA KULTURUNEA / CARLOS SANTAMARÍA ZENTROA (UPV/EHU)

PlayLab2 % Ekonomia Globalaren Sistemetan esku hartuz

Lantegi honek sistema ekonomikoak eta egungo mundu mailako finantza krisia ardatz hartuta, hausnarketa, esperimazio eta sorkuntza laborategi bat proposatzen du, jolasen edo/eta bideojokoen diseinu eta ekoizpenaren bitartez. Lana libre eta elkarlanean oinarritua izango da, eta laborategiko irakasleak izango dira tutore.

KOLDO MITXELENA KULTURUNEA – ARETO NAGUSIA / SALÓN DE ACTOS

AZA 24 NOV 17:00→17:50 **Flavio Escribano** [Arsgames]: *PlayLab2 Interviniendo en los Sistemas % Economía Global*
18:00→18:50 **Luca Carrubba**: *La multitud creativa y la (de) celebración del juego, notas sobre la industria cultural del videojuego*
19:00→19:50 **Xabier de la Maza**: *¿De qué crisis estamos hablando?*

TAILERREKO IRAKASLEAK / PROFESORADO DEL TALLER

TAILERREKO ZUZENDARIA / DIRECTOR DEL TALLER **Flavio Escribano** [Arsgames]
GAME DESIGNER **Alejo Civantos** [Game Kitchen]: *Videojuegos con un objetivo: las estructuras económicas y las estructuras del diseño*
GRAFISMO ARDURADUNA / RESPONSABLE DE GRAFISMO **Javier Blázquez** [Brosa]: *El poder y su representación aplicada a la imagen y al juego*
PROGRAMATZAILEA / PROGRAMADOR **Eduardo Millán** [Undead Code]: *Desarrollo extremo de videojuegos*

PlayLab2 Interviniendo en los Sistemas % Economía Global

El taller propone un laboratorio de reflexión, experimentación y creación sobre los sistemas económicos y la actual situación de crisis financiera mundial a través del diseño y la producción de juegos y/o videojuegos. El trabajo será libre y colaborativo y estará tutorizado por el profesorado del laboratorio.

ABE 06 DIC / DURANGOKO AZOKA

Zertan jolasten dira nire seme-alabak eta zergatik jolastu beharko nuke beraiekin?

Durangoko Liburu eta Disko Azokarekin elkarlanean, guraso eta gaztetxoei zuzendutako egun osoko saio praktikoa proposatu nahi dugu. Gaztetxoen kasuan, bideojokoen kontsumo kritikoa bultzatzea dugu helburu eta gurasoen kasuan, berriz, jolasa bera (zer erakusten duen, zer gaitasun garatzen dituen) eta narrazio, kontzeptu eta istorio interesgarriak eskaini ditzaketen izenburuak ezagutaraztea.

Tailerra 8–14 urte bitarteko gaztetxoei zuzendurik dago. Heldu bakoitzeko haur bakarrak parte har lezake.

¿A qué juegan mis hij@s y por qué debería jugar con ell@s?

En colaboración con la Feria del Libro y Disco Vascos de Durango, organizaremos un taller práctico dirigido a padres e hij@s. En cuanto a los niñ@s/jóvenes queremos impulsar un consumo crítico de los videojuegos y en lo que a los padres se refiere darles a conocer el juego como tal (qué enseña, que aptitudes desarrolla...) y títulos concretos que ofrezcan narraciones, conceptos e historias interesantes.

El taller está dirigido a niñ@s/jóvenes de entre 8 y 14 años. Cada adulto puede estar acompañado de un sólo niñ@.

ABE 06 DIC 10:30 →14:00/16:00→19:00

TAILERREKO IRAKASLEAK / PROFESORADO DEL TALLER

GIDARIA / GUÍA **Aitor Urigüen Torvisco**
IRAKASLEAK / PROFESORES **Unai Sanchez Santos, Izaskun Erquicia Mier**

NOV – DIC 2011 AZA – ABE
ARTELEKU – TABAKALERA

ABE 15–16 DIC / CARLOS SANTAMARÍA ZENTROA (UPV/EHU)

Bideojokoak:
masa- baliabide sasikoa

Bideojokoek lehen begiratuan eman dezakeena baino irakurketa gehiago dituztela azaltzea da tailerraren helburua. Ikusizko osagaiaz harago, bideojoko askok irakurketa filosofikoak, moralak eta mundu garaikideari eta bideojokoei beraiei buruzko hausnarketak egiteko beta ematen dute. Lantegi honen asmoa, beraz, bideojokoaren diskurtsoa aldarrikatzea da, eta zertan jolasten garen eta nola egiten dugun hausnartzea.

Videojuegos: un medio
de masas bastardo

El objetivo del taller es mostrar que los videojuegos tienen más lecturas que las que a primera vista pueda parecer. Más allá de los componentes visuales, numerosos videojuegos dan pie a lecturas filosóficas, morales y relacionadas con el mundo contemporáneo y con el videojuego en sí mismo. El objetivo de este taller es reivindicar el discurso de los videojuegos, y reflexionar sobre a qué jugamos y cómo lo hacemos.

ABE 15 DIC 10:00 →14:00/16:00→19:30

ABE 16 DIC 10:00 →14:00

MINTEGIAREN ARDURADUNA / RESPONSABLE DEL SEMINARIO **John Tones**

El papel de los videojuegos en las bibliotecas.

FAQ

Abstract **EU**

Bideojokoaren industriak, egun kontsumo maila altuenetakoa duen aisia-modua den heinean, ez du islarik tradizionalki kultura gorde eta hedatzen aitzindari izan diren erakundeetan, hau da, liburutegietan.

Artikulu honek *Jolasean* jardunaldietan aurkeztu ziren hiru esperientziaren berri ematen digu (Zaragozako CUBIT, Okzitaniako Tolosako José Cabanis mediateka eta Bartzelonako Sagrada Familia liburutegia).

Hiru adibide horietan ikus liteke nola liburutegi publikoak errealitate berri honi erantzun egokia emateko ahaleginetan dabiltzan eta nola erantzuten dieten gisa honetako erakundeetan bideojokoak txertatzeak sortu dituen beharrei.

Abstract **ES**

El desarrollo de la industria del videojuego como una de las formas de ocio más consumidas en la actualidad, no tiene reflejo en las instituciones que, tradicionalmente, se han encargado de ser la punta de lanza a la hora de conservar y difundir la cultura: en las bibliotecas.

En este artículo se describen tres experiencias (CUBIT en Zaragoza, Mediateca José Cabanis en Toulouse y la biblioteca de La Sagrada Familia en Barcelona) que se presentaron en las jornadas *Jolasean*.

En estos tres ejemplos podemos ver cómo las bibliotecas públicas están intentando dar respuesta a esta nueva realidad, y consecuentemente, cómo están respondiendo a las cuestiones que se presentan con la incorporación de los videojuegos en los servicios de estas entidades.

Abstract **FR**

Le développement de l'industrie des jeux vidéo, une des formes de loisir les plus consommées aujourd'hui, n'est pas exprimé au niveau des institutions qui sont traditionnellement le fer de lance de la conservation et la diffusion de la culture : dans les bibliothèques.

Trois expériences présentées lors des journées *Jolasean* sont ici décrites : CUBIT à Saragosse, Médiathèque José Cabanis à Toulouse et la bibliothèque de la Sagrada Familia à Barcelone.

Ces trois exemples nous permettent de constater comment les bibliothèques publiques essaient de répondre à cette nouvelle réalité et, par conséquent, comment elles résolvent les questions qui se posent à la suite de l'intégration des jeux vidéo dans les services desdites entités.

Abstract **EN**

The development of the videogame industry as one of the most consumed forms of entertainment today is not reflected in the institutions that are traditionally the spearhead for preserving and promoting culture: in libraries.

This article describes three experiences (CUBIT in Zaragoza, José Cabanis Mediatheque in Toulouse and the Sagrada Familia Library in Barcelona) presented at the *Jolasean* seminars.

In these three examples we can see how public libraries are trying to respond to this new reality, and consequently, how they are responding to the issues arising from the incorporation of videogames into the services of these entities



Los videojuegos son una de las industrias punteras dentro de las formas de ocio, compitiendo y superando al cine y la música. En la actualidad el 30% de la población española se declara videojugador y su uso supera las 6 horas semanales en la Unión Europea. Además de estos datos de implantación, es muy importante tener en cuenta que los videojuegos se han convertido en una de las herramientas más prometedoras dentro de la educación formal y también multitud de instituciones, desde la ONU hasta el ejército americano, los están usando para enviar mensajes a la sociedad.

Pero, ¿qué está pasando en su relación con las bibliotecas, las instituciones que históricamente han sido la punta de lanza a la hora de conservar y, posteriormente, difundir la cultura tanto moderna como clásica? Pues que todavía no se ha conseguido estructurar una estrategia clara y directa al respecto. Tanto desde el mundo de los videojuegos como dentro de bibliotecas aún no han entendido la importancia de llegar a comprenderse, aceptarse y, por qué no, utilizarse mutuamente para conseguir los objetivos propios y aquellos que son comunes.

En esta situación nos encontramos con que, desde hace relativamente poco, existen proyectos, instituciones y bibliotecas que están creando diversas estrategias a la hora de encarar el fenómeno del videojuego. En las jornadas *Jolasean*, realizadas en San Sebastian el 29 de diciembre de 2011 se juntaron tres proyectos que desde diversas perspectivas y puntos de partida abordaron los videojuegos y su integración en las bibliotecas públicas.

Los proyectos presentados fueron la introducción e intersección de los videojuegos dentro de la estructura de la biblioteca para jóvenes CUBIT en Zaragoza, el espacio de uso de videojuegos Wíidéos en la mediateca José Cabanis de Toulouse y los proyectos realizados desde bibliotecas de Barcelona en este ámbito, en este caso nos referiremos al proyecto de integración basado en videojuegos

que se realizó en la Biblioteca Bon Pastor. Estos tres proyectos, pese a compartir un medio común, tienen perspectivas muy diversas. Es importante comprender que la aplicación e introducción de los videojuegos en las bibliotecas no tiene un camino fijo y estructurado, es muy importante que se adapte al medio.

Tal vez aquellos lectores ajenos a los videojuegos pueden haberse visto bombardeados por un montón de interrogantes a raíz de lo que acabamos de comentar. Por este motivo, a lo largo del presente artículo, trataremos de responder aquellas dudas que pudieran haber surgido, de forma totalmente lógica y pertinente, en la mente de nuestros lectores.

La primera duda... ¿Qué tienen en común los videojuegos y las bibliotecas?

Pues el *punto en común* más claro es su utilidad para la alfabetización y «culturización» de la sociedad de una forma amena y cercana.

Yo no soy ningún especialista en bibliotecas ni en su historia y evolución, pero sí he sido un usuario de muchas de ellas. Las bibliotecas eran para mí un lugar donde poder estar, donde curiosear, donde aprender cosas por pura deriva, sin que nadie me presionara ni me guiara, como pasaba en el colegio y en el instituto. Curiosamente si pensamos en los videojuegos, su estructura interna es muy similar, te permite interactuar, vivir experiencias distintas y sobre todo tomar decisiones a tu antojo.

Respecto a lo que entendemos por alfabetización pura y dura, las bibliotecas, sobre todo aquellas de proximidad, han sido utilizadas, y siguen siéndolo, como una estrategia básica a la hora de atraer a la población a la lectura. Una biblioteca de barrio bien estructurada, amable y con un fondo organizado para agrandar, es la mejor forma de alfabetización no reglada que existe. Los videojuegos históricamente han sido el primer

contacto de la población con la informática, de hecho no se habría extendido tanto si no llega a ser por la presión de los menores para poder acceder a los videojuegos en sus casas, aunque la excusa principal fuera que «si me compras un ordenador puedo usar el Encarta y así puedo hacer los deberes».

Curiosamente ese «Encarta para hacer los deberes» es uno de los principales atractivos que puede tener integrar los videojuegos en las bibliotecas, los menores irán por los videojuegos, pero ya de paso se les puede «tentar» con otras formas de cultura, otros medios que nos interese hacerles llegar.

¿Pero los videojuegos son una forma de cultura?

Sí, además están aceptados desde hace más de dos años como un bien cultural por el Ministerio de Cultura del Gobierno de España. Pero más allá de esta aceptación institucional hay otra más obvia, los videojuegos son parte de nuestro legado fundamental, han formado una parte muy importante de nuestro imaginario y nuestra interrelación con un factor vital de la vida moderna, la informática. Además, como en otros medios, como el comic o las películas, la evolución de las narrativas y usos de los videojuegos son un claro reflejo de la sociedad en la que se desarrollaron. Sobre todo desde finales del siglo XX y todo lo que llevamos del siglo XXI cuando se han superado las principales barreras técnicas. Anterior a eso, la historia de los videojuegos es historia viva del patrimonio industrial que ha supuesto la revolución informática. Cabe recordar que a día de hoy el ordenador más potente que suele estar en los hogares suele ser la Playstation 3.

Además, existe un aumento significativo de estudios, tesis y proyectos que están investigando el impacto sociocultural de esta forma de ocio y no pocas instituciones (tanto públicas como privadas) fuera y dentro de nuestras fronteras se han marcado como objetivo la conservación y la difusión de este patrimonio, como veremos en nuestros

ejemplos.

Pero, realmente ¿para qué servirían de forma práctica los videojuegos en las bibliotecas?

Lo primero y fundamental sería porque atraerían a esa esquivada población de adolescentes que es el objetivo de multitud de políticas dentro del marco de la biblioteca. El hecho de tener videojuegos implica un seguro flujo de población videojugadora hacia su biblioteca. ¿Por qué? Porque se lo dañan gratis y sería la única forma gratis y legal que tendrían de acceder a ellos.

También es muy importante, la viralidad [la comunicación casual no controlada por parte de la institución] de los videojuegos es inmensa. En el momento en el que se comente que hay videojuegos en una biblioteca esta información se expandirá entre el grupo de iguales de forma exponencial.

Hay que poner en valor el hecho de que tengan que pasear por dentro de la biblioteca para encontrar los videojuegos lleva a la posibilidad de que vean libros, comics, películas, etc. que les puedan interesar.

CUBIT ha realizado un enorme esfuerzo en ese sentido por medio de la creación de lo que bautizamos en las jornadas como «hipervínculos caseros». Dentro de los videojuegos, al igual que en otros medios, se encontraba una lista de recursos y otros medios relacionados con el juego, por ejemplo las películas y comics que salieron a continuación sobre él, o de los que surgen. De esa forma los videojuegos no son solos un atractores sino también un vehículos de otros medios, y viceversa, por supuesto.

Pero entonces, ¿esto es sólo para adolescentes?

En absoluto, pero la población adolescente es uno de los objetivos más suculentos que puede acercarse a la biblioteca por los videojuegos. De hecho en España, un país intermedio dentro

de la madurez de la sociedad videojugadora, la edad media del jugador es de 27,5 años y hay, más o menos, un 60% de hombres y 40% de mujeres, así que es bastante universal. En USA los datos son diferentes ya que, por ejemplo, 1 de cada 4 videojugadores son mayores de 50 años.

Integrar videojuegos en las bibliotecas tiene que ser un proyecto global, igual que cuando se integraron las películas. No sólo se compraron películas para niños, sino que se tuvieron que comprar para todas las edades.

Sí, pero ¿y qué pasa con los videojuegos que no son para menores? ¿Y si se los quieren llevar a casa?

Pues la respuesta es obvia, lo mismo que la biblioteca haga con las películas para mayores de edad. Normalmente lo que se suele hacer es que sólo se lo puedan llevar adultos, enseñando el DNI, y en el caso de que sea para un menor que tenga que venir el padre para sacarlo con su carnet. Por ejemplo en CUBIT lo hace así y les funciona.

Además los videojuegos comerciales tienen, al igual que las películas, un código de regulación por edades en la carátula de todos los títulos. Aunque a diferencia del cine, este es un código de autorregulación, puesto por las mismas empresas de videojuegos, la ventaja es que está unificado para toda la Unión Europea.

Y ya que me pongo, ¿qué más puedo hacer con este medio? ¿Tal vez actividades o algo?

Sin duda. De hecho tanto en Wiidéos como en la Biblioteca Bon Pastor llevaron a cabo proyectos en esa dirección, desde puntos de vista y con objetivos distintos, pero con buenos resultados.

El Espace Jeux Wiidéos es un proyecto para darle espacio estable al uso de los videojuegos dentro de la mediateca, al igual que se hace, por ejemplo, con la música o el cine que suelen tener lugares para reproducirlos dentro

de las bibliotecas. Por medio de un horario separado en sesiones y a través de reservas, los usuarios de la mediateca José Cabanis pueden encontrarse para jugar y hacer competiciones. Por la especial legislación francesa, en la que hay que pedir permisos a las distribuidoras para hacer este tipo de proyectos, por el momento sólo utilizan principalmente Wiis (la videoconsola de Nintendo), pero están intentando ampliarlo, tanto en espacio como en tipos de videoconsola y videojuegos.

La principal ventaja de este tipo de proyectos es la fidelización de los usuarios, así como cambiar la imagen de biblioteca como espacio de estudio-adquisición a una forma más amplia de espacio comunitario y de actividades.

En ese mismo sentido encontramos las actividades que ha realizado CUBIT en colaboración con tiendas de videojuegos para crear competiciones puntuales en su espacio, esto también es una buena forma de dar a conocer las instalaciones y ponerlas en valor como espacio lúdico y de interacción.

En otra dirección nos encontramos con el proyecto realizado por la biblioteca Bon Pastor de Barcelona. Situada en una zona complicada de esta ciudad, cuando se inauguró se encontró una problemática de convivencia de los usuarios dentro del espacio. Sobre todo, relativa a aquellos que estaban acostumbrados a usar instalaciones de bibliotecas con los que no las habían utilizado nunca.

En este caso los videojuegos se utilizaron como una herramienta para conseguir que los usuarios más pequeños se comportaran en las instalaciones de forma correcta. Por medio de actividades con estos programas y con la participación de mediadores, se intenta inculcar los valores y actitudes positivas para la buena convivencia. Tal y como nos relataba Mónica Medina, los resultados fueron muy interesantes y acabaron con los principales problemas entre los dos tipos de usuarios.

Como podemos ver hay diversas formas de

encarar la integración del videojuego como actividad, también es muy importante tener en cuenta a la biblioteca como una plataforma para trabajar los conocimientos, aptitudes y actitudes para un uso seguro y saludable de los videojuegos, dentro de las políticas de alfabetización digital de las que en los últimos años se han hecho eco.

Pero, ¿es necesario ser un expert@ en videojuegos para integrarlos?

No, en absoluto, igual que seguramente no sabe lo mismo de literatura medieval que de cine actual o música jazz, lo que sí es importante es que siempre se plantee una mínima formación para los trabajadores de la biblioteca antes de integrarlos, ya que de esa forma perderán ese cierto miedo que producen y, además, podrán ayudar y ser más útiles a los usuarios en este medio.

En las jornadas tuvimos los tres niveles de conocimiento: una experta, una intermedia y una no-usuaria, y las tres estaban llevando a cabo proyectos con videojuegos. El principal punto de unión es que no tenían miedo a este medio y apostaron por las ventajas sobre los inconvenientes.

Hablando de eso ¿Qué problemas voy a tener?

Los tres proyectos que nos presentaron tuvieron problemas muy distintos, pero se pueden resumir en cuatro:

A. Precio de los videojuegos.

Los videojuegos suelen ser habitualmente de 3 a 5 veces más caros que el vídeo y la música, por ello es una inversión importante crear un volumen suficiente de videojuegos.

Solución: CUBIT se ha centrado en la compra de videojuegos a las tiendas de segunda mano. Por el momento esto es legal, pero hay ciertas presiones por parte de las distribuidoras de videojuegos para prohibir la venta de segunda mano. El primer impulso por parte de CUBIT

era llegar a un acuerdo de renting con alguna de las tiendas o distribuidoras, de esa forma podrían reciclar los fondos de una forma más rápida, no siendo una inversión inicial sino un gasto mensual, aunque no consiguieron llegar a un acuerdo, seña una buena opción.

B. Problemas técnicos.

Los videojuegos son para una tipo de máquina concreta [ya sea ordenador, consola o móvil], ello implica una visión muy clara de en qué máquina se invertirá, ya que no son compatibles entre sí.

Solución: las tres iniciativas han llegado a la misma solución, comprar sólo videojuegos para las videoconsolas unidas a televisión [Wii, Xbox360 o PS3]. Los videojuegos para móviles tienen el problema de que se descargan online, así que no se pueden prestar de una forma fácil. Respecto a los videojuegos para ordenador, en la mayor parte tienes que registrarte online lo que implica que se debe borrar ese usuario para que otra persona lo pueda usar, lo que es bastante complejo.

C. Devolución de los videojuegos.

Los videojuegos, como es un medio muy atractivo, largo [los juegos suelen tener como mínimo un desarrollo de 12 a 20 horas de juego] y caro, tienen ciertos problemas a la hora de la devolución: retrasos, no devolución, sacar muchos títulos y dejar al servicio sin fondos, etc. CUBIT incluso tuvo que ir a juicio ya que se encontró con que algunos usuarios los habían vendido de segunda mano.

Solución: tras el juicio y la condena, los usuarios fueron conscientes de las consecuencias de sus actos, por lo que no ha habido más problemas.

Respecto a los retrasos, es un mal endémico de las bibliotecas. Podrían ser interesantes castigos por tipo medio más duros en vez de generales, que son los que se suelen aplicar, de esa forma seña más claras las consecuencias de sus actos.

Frente al problema que supone sacar muchos juegos de una vez, la respuesta es obvia, y la ha aplicado CUBIT: dejar que sólo se puedan llevar un juego cada vez.

Resumiendo

Lo más importante es que cada biblioteca-mediатеca tiene que, primero conocer mínimamente los videojuegos, y luego pensar cómo y por qué los quieren aplicar.

No es necesario tener grandes conocimientos, pero sí buena predisposición. También es importante conocer y conectar iniciativas y experiencias, puede que no sirva para todas las bibliotecas, pero no existe un modelo único.

Los problemas, que existen, tienen solución y las ventajas pueden ser muy interesantes, ahora sólo queda una cosa, que nos pongamos manos a la obra.

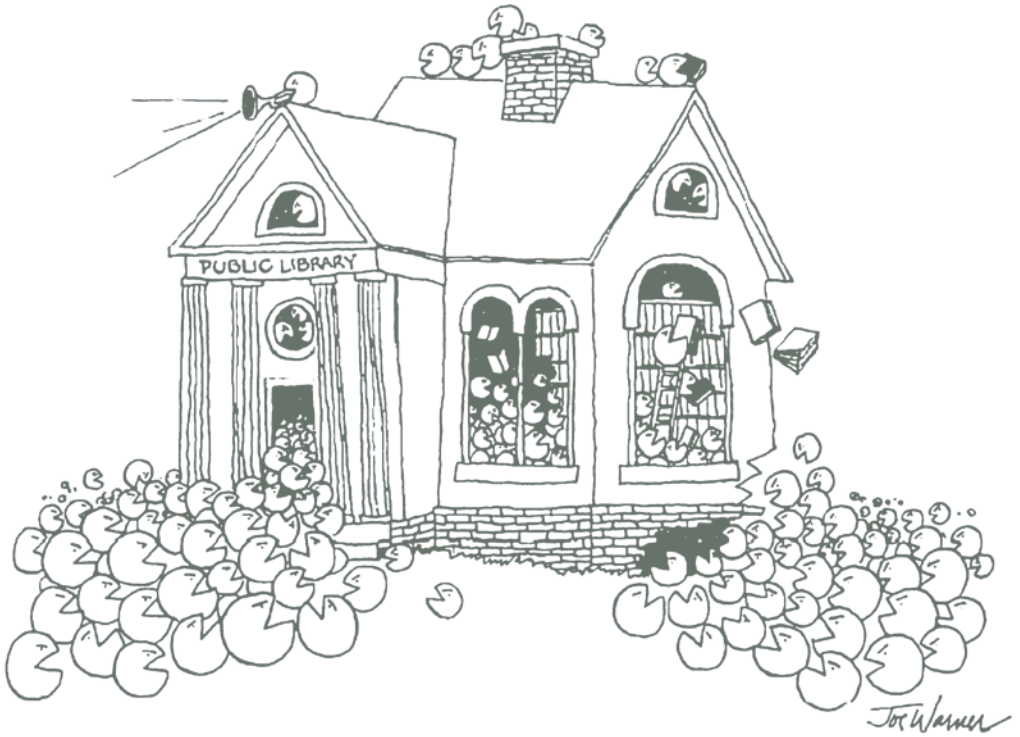
Referencias

→ www.zaragoza.es/ciudad/educacionybibliotecas/bibliotecasmunicipales/cubit.htm

→ www.bibliotheque.toulouse.fr/pole_intermezzo.html

→ http://w3.bcn.es/V51/Home/V51HomeLinkPI/0,3989,526653874_531908870_1,00.html

→ www.asesoriavideojuegos.com/wiki



↑ Pac Man invades libraries. Joe Warner, 1983. Wilson Library Bulletin.

Bideo jokoan papera liburutegietan.

FAQ*

Itzulpena **EU**

Bideo jokoena puntako industrietako bat da aisialdiaren munduan, zinemaren eta musikaren industrietan lehiatu eta horiek gaintzen ditu. Gaur egun, Espainiako populazioaren % 30ak onartzen du bideo jokoetara jotzen duela, bestalde Europar Batasunean, batez beste, astean 6 orduz baino gehiagoz erabiltzen dira. Ezarpen datu horiez gain, oso garrantzitsua da kontuan izatea bideo jokoak etorkizun oparoeneko tresnetako bat direla hezkuntza arautuaren barruan eta erakunde ugarian, adibidez, NBE edota Ameriketako Estatu Batuetako armadan baita ere. Azken horrek gizarteari mezuak bidaltzeko erabiltzen ditu.

Baina zer ari da gertatzen liburutegietan duten tokiarekin? Liburutegiak aitzindariak izan dira kultura modernoa eta klasikoa gordetzen eta ondoren zabaltzen. Baina oraindik ez dute bideo jokoan inguruko estrategia argi eta zuzena egituratu. Bideo jokoan eta liburutegien munduek ez dute ikasi elkar ulertzearen, onartzearen eta, zergatik ez, erabiltzearen garrantzia, norberaren eta bien helburuak lortzeko.

Egoera horretan ikusten dugu duela gutxitik proiektu, erakunde eta liburutegi ugari sortu dituztela bideo jokoan fenomenoari aurre egiteko estrategiak. 2011ko abenduaren 29an Donostian izandako «Jolasean» jardunaldietan, ikuspuntu eta abiapuntu ezberdinetatik bideo jokoak liburutegi publikoetan txertatzeko modua lantzen zuten hiru proiektu aurkeztu zituzten. Zaragozako CUBIT gazteen liburutegiko egituran bideo jokoak txertatzeari buruzko proiektua, Frantziako Tolosako José Cabanis mediatekan Wiidéos bideo jokoak erabiltzeko espazioari buruzko proiektua eta Bartzelonako liburutegietan gauzatutako bideo jokoetan oinarritutako integrazio proiektuak, zehazki, Bon Pastor liburutegian egindakoa, azaldu zituzten.

Hiru proiektu hauek ingurune berberetan gauzatu diren arren, ikuspuntu oso bestelakoak dituzte. Garrantzitsua da ulertzea bideo jokoak liburutegietan aplikatzeko eta txertatzeko ez dagoela bide finko eta egituratu bat. Proiektua ingurunera egokitu behar da.

Baliteke bideo jokoak ezagutzen ez dituzten irakurleei zalantza ugari piztu izana orain aipatu dugunak. Horregatik, artikulu honetan, gure irakurleen buruetan, modu erabat logikoan eta egokian, agertu ahal izan diren zalantzak argitzen saiatuko gara.

Lehen zalantza: zer dute komunean bideo jokoak eta liburutegiek?

Modu dibertigarrian eta hurbilean, gizarte alfabetatzeko eta kultura zabaltzeko helburua, bereziki.

Ni ez naiz liburutegietan aditua, ez haien historian ez garapenean, baina liburutegietako erabiltzaile izan naiz askotan. Niretzat, liburutegiak egoteko eta kuxkuxeatzeko tokia ziren, baita gauzak ikasteko ere, nora ezean nentzela, inork presionatu eta ni gidatu gabe, eskolan eta institutuan ez bezala. Bitxia bada ere, bideo jokoetan pentsatzen badugu, haien

* Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

barne egitura oso antzerakoa da: elkarri eragitea, bestelako esperientziak bizitzea eta, batez ere, nahi duzun erabakiak hartzea ahalbidetzen dizute.

Alfabetatzea argi eta garbi hartu ez gero, liburutegiak, batez ere gertutasunekoak, herritarrek irakurtzera bultzatzeko oinarritzko estrategi tresna gisa hartu izan dira eta hartzen dira. Alfabetatze ez arautuko modurik onena auzoko liburutegi bat da, ongi egituraturakoa, atsegina, eta irakurleen gustuko funtsa antolatua duena. Historikoki herritarrek informatikarekin izan duten lehen harremana bideo jokoan bidez izan da. Informatika ez zen hainbeste hedatuko txikiek ez balute presionatuko etxean bideo jokoak izateko, nahiz eta aitzakia moduan «ordenagailua erosten badidazu Encarta erabili ahalko dut etxeko lanak egiteko» baliatu.

Bitxia dirudien arren, «Encarta etxeko lanak egiteko» hori da liburutegietan bideo jokoak txertatzearen erakargarritasun nagusietako bat. Umeak bideo jokoengatik joango dira, baina, aldi berean, beste kultura forma batzuekin, helarazi nahi dizkiegun bestelako bitartekoekin, «tenta» ditzakegu.

Bideo jokoak kultura modua al dira ba?

Bai, eta gainera, badira bi urte baino gehiago Espainiako Gobernuako Kultura Ministerioak ondasun kultural moduan onartu dituela. Dena den, erakundearen onarpen hori alde batera utzita, badago beste faktore argiago bat. Gure oinarritzko ondarearen parte dira, gure irudi multzoaren parte oso garrantzitsu dira, baita gure elkarreraginarena ere bizitza modernoko funtsezko alderdi batekin, informatikarekin, alegia. Gainera, komikia edo zinema gisako beste adierazpen modu batzuetan gertatzen den bezala, narrazioaren bilakaera eta bideo jokoan erabilera gizartearen isla argia dira, batez ere, XX. mendearen amaieratik eta XXI. mende honetan, muga tekniko nagusiak gainditu ondoren. Horren aurretik, bideo jokoan

historia informatikaren iraultzak eragin duen ondare industrialaren historia bizia da. Har dezagun kontuan gaur egun gure etxeetan izan ohi dugun ordenagailu indartsuena Playstation 3 dela.

Gainera, aisia modu honen eragin soziokulturala ikertzen duten ikerlanen, tesien eta proiektuen kopurua nabarmen handitu da, eta Espainiako eta nazioarteko erakunde ugari (bai publikoak, bai pribatuak) ondare honen kontserbazioa eta hedapena dute helburu, adibideetan ikusiko dugun bezala.

Baina, praktikan, zertarako balioko lukete bideo jokoak liburutegietan?

Lehenik eta behin, politika ugariaren hartzailen diren nerabeak erakarriko lituzkete liburutegietara. Bideo jokoak edukitzeak soilik bideo jokatzailen fluxu segurua bermatzen du liburutegian. Zergatik? Doan jokatu ahalko luketelako eta jokatzeko doako eta legezko modu bakarra izango litzatekeelako.

Era berean, oso garrantzitsua da biralitatea, hau da, erakunde batek kontrolatzen ez duen ezusteko komunikazioa. Bideo jokoan kasuan itzela da; beraz, norbaitek liburutegi batean bideo jokoak dituztela esaten duen unean, informazioa erraz zabalduko da parekoen artean.

Bideo jokoak aurkitzeko liburutegian ibili behar izatean, beren gustukoak izan daitezkeen liburuak, komikiak, filmak eta bestelakoak ikusiko dituzte.

CUBITek ahalegin handia egin du ildo horretan, jardunaldietan «etxeko estekak» deitu genituenen bidez. Izan ere, bideo jokoetan, beste baliabide batzuetan bezala, jokoarekin lotutako baliabideen eta bitartekoen zerrenda ageri zen, adibidez, bideo jokoaren argitaratu ondoren horri buruz egin ziren film edo komikiekin, edo bideo jokoaren aurrekari direnekin. Hala, bideo jokoak erakarle ez ezik, beste baliabide batzuetarako bide ere badira, eta alderantziz, noski.

Orduan, nerabeei soilik zuzentzen zaizkie?

Ez, baina baliteke bideo jokoak izatea nerabeak liburutegietara erakartzeko erakargarri nagusia. Berez, Espainia bideo jokoak erabiltzen dituzten herritarren heldutasunari dagokionez erdialdeko herrialdea da. Jokatzaileen batez besteko adina 27,5 urtekoa da, eta gutxi gorabehera % 60 gizonak dira eta % 40 emakumeak. Horrenbestez, nahiko unibertsalak dira. AEBetan datuak nahiko bestelakoak dira. Izan ere, bideo jokoetan jokatzeko duten 4 lagunetatik 1ek 50 urte baino gehiago ditu.

Liburutegietan bideo jokoak txertatzeak proiektu globala izan behar du, filmak gehitu zirenean bezala. Ez ziren umeentzako filmak soilik erosi, adin guztientzat zirenak baizik.

Bai, baina zer gertatzen da adingabeentzako ez diren bideo jokoekin? Eta etxera eraman nahi badituzte?

Erantzuna bistakoa da. Liburutegiak egin dezala adinduentzako filmekin egiten duen berdina. Normalean, helduek soilik eraman ditzakete, NANA erakutsi ondoren, eta adingabeen kasuan, gurasoren batek joan behar du eta bere txartelarekin ateratu. Hori da, esaterako, CUBITek egiten duena, eta ondo funtzionatzen du.

Gainera, saltzen diren bideo jokoak, filmak bezelaxe, adinen arabera erregulatze kodea dute azalean. Filmetakoa ez bezala, autoerregulatze kodea bada ere; hau da, bideo joko enpresek berek jartzen dute eta Europar Batasun osorako bateratuta dago.

Eta behin hasita, zer gehiago egin dezaket baliabide honekin? Jarduerak edo bestelakorik?

Zalantzarik gabe. Adibidez, Wiidéosen eta Bon Pastor liburutegian halako proiektuak gauzatu zituzten ikuspuntu ezberdinetatik eta helburu ezberdinekin, baina emaitza onekin.

Jeux Wiidéos espazioa, bideo jokoei mediatekan toki egonkorra emateko sortu zuten, musikarekin edo zinemarekin egiten den bezala, liburutegietan musika entzun eta filmak ikusteko tokia egoten baita. José Cabanis mediatekako erabiltzaileek jokatzeko eta lehiatzeko aukera dute, saioetan banatutako orduategiaren eta erreserben bidez. Frantziako legeak direla eta, horrelako proiektuak gauzatzeko banatzaileei eskumenak eskatu behar zaizkie. Hori dela eta, oraingoz, Nintendoen Wii bideo jokoen kontsola erabiltzen dute bakarrik. Hala ere, bideo jokoen kontsola eta bideo joko gehiago erabiltzen saiatzen ari dira.

Erabiltzaileen fidelizazioa da proiektu hauen abantaila nagusia, baita ere liburutegiak ikasteko eta eskuratzeko toki soila baino komunitate eta jarduera espazioruntz eman beharreko aldaketan laguntzea.

Illo horretatik, CUBITek bideo joko dendeekin batera, liburutegian, aldi behin antolatzen dituen lehiaketak ditugu adibide. Jarduera hau liburutegiaren instalazioak ezagutarazteko, eta, aisialdi eta interakzio espazio gisa balorean jartzeko modu ona da.

Bartzelonako Bon Pastor liburutegiak egindako proiektuak beste ildo bati jarraitzen dio. Hiriko inguru zail batean kokatuta dago, eta inauguratu zutenean erabiltzaileek bizikidetasun arazoak izan zituzten, batez ere, liburutegietako instalazioak erabiltzera ohituta zeudenek eta inoiz erabili ez zituztenek.

Kasu horretan, bideo jokoak erabiltzaile txikiak behar bezalako jokoak izan zezaten erabili zituzten. Programekin antolatutako jardueren bidez eta bitartekarien partaidetzarekin, bizikidetasun egokiaren aldeko balioak eta jarrerak erakutsi zizkieten. Mónica Medinaren arabera, emaitzak oso interesgarriak izan ziren eta bi erabiltzaile moten arteko arazo nagusiak amaitu ziren.

Ikus dezakegun bezala, bideo jokoak jarduera bezala integartzeko hainbat modu daude.

Bideo jokoan erabilpen seguru eta osasuntsua egiteko, oso inportantea da liburutegia, ezagutza, gaitasunak eta jarrerak lantzeko plataforma gisa ulertzea, azken urteetan aurrera eramandako alfabetizazio digitalaren politiketatik haratago

Beharrezkoa da bideo jokoetan aditua izatea horiek txertatzeko?

Inola ere ez, Erdi Aroko literaturaz, zinema garaikideaz edo jazz musikaz ezagutza berberak izango ez dituzun bezala. Hala ere, garrantzitsua da liburutegiko langileek bideo jokoak txertatu aurretik, gutxieneko trebakuntza izatea. Izan ere, sortzen duten nolabaiteko beldurra galtzeko balioko du, eta era berean, erabiltzaileei hobeto erabiltzen lagun diezaiekete.

Jardunaldietan hiru ezagutza mailetako pertsonak ezagutu genituen, aditu bat, erdi mailako erabiltzaile bat eta erabiltzaile ez zen bat, eta hirurak ari ziren bideo jokoekin proiektuak gauzatzen. Hirurak batzen zituzten puntu nagusiak ziren, bideo jokoei beldurrik ez zietela eta, desabantailak baztertuta, hirurak abantailen alde egin zutela.

Hortaz ari garela, zer arazo izango ditut?

Aurkeztu zizkiguten proiektuek askotariko arazoak izan zituzten, baina lautan labur ditzakegu:

A. Bideo jokoan prezioa.

Normalean, bideo jokoak bideoa eta musika baino 3-5 aldiz garestiagoak izaten dira. Horregatik, bideo jokoan bolumen handia sortzeko inbertsio nabarmena egin behar da.

Irtenbidea: CUBITek bigarren eskuko dendetan erosten ditu bideo jokoak. Oraingoan legezkoa da, baina bideo jokoan enpresa banatzaileak prezioa egiten ari dira bigarren eskuko salmenta legez kanpo uzteko. Hasieran, CUBITek renting hitzarmen bat lortu nahi izan zuen denda edo enpresa banatzaile batekin, hala, funtsak azkarrago birziklatzeko. Gainera, modu

horretan inbertsioa baino, hileko gastua izango zatekeen. Hitzarmenik lortu ez zuten arren, aukera ona izango zatekeen.

B. Arazo teknikoak.

Bideo jokoak makina zehatzetan erabiltzen dira (ordenagailua, kontsola edo mugikorra); horregatik, ondo erabaki behar da zer makinatan inbertitu, ez baitira elkarren artean bateragarriak.

Irtenbidea: Hiru ekimenek irtenbide berbera aukeratu dute, eta telebistari lotutako bideokontsoletarako bideo jokoak soilik erosi dituzte (Wii, Xbox360 edota PS3). Mugikorretarako bideo jokoak Internetetik deskargatu behar dira, beraz, ezin dira erraz mailegatu. Ordenagailurako bideo jokoei dagokienez, gehienetan izena eman behar da online; horrenbestez, erabiltzaile bat ezabatu behar da, beste norbaitek erabil dezan, eta hori nahiko zaila izan daiteke.

C. Bideo jokoak itzultzea.

Bideo jokoak oso baliabide erakargarriak, luzeak (jokoek gutxienez 12 eta 20 ordu arteko garapena du) eta garestiak direnez, zenbait arazo izaten dira mailegua itzultzeko orduan: ez dituzte itzultzen edo atzeratu egiten dira, joko ugari irteten dira eta zerbitzua funtsik gabe gelditzen da, etab. CUBITek epaitegietara ere jo zuen, zenbait erabiltzailek bigarren eskuko joko bezala saldu baitzituzten.

Irtenbidea: Saldutako jokoan kasua –larriena– epaitu eta errudunek zigorra jaso ondoren, lehen aipatu dugun biralitatearen bidez erabiltzaileek beren ekintzen ondorioak ezagutu zituzten; beraz, ez da halakorik berriz gertatu.

Atzerapenei dagokienez, liburutegien arazo endemikoa da. Interesgarria izan daiteke zigor zorrotzagoak aplikatzea; hartara, ekintzen ondorioak argiago geratuko dira.

Joko asko aldi berean ateratzeak eragiten duen gatazka konpontzeko, berriz, erantzuna

argia da, eta CUBITek aplikatu du: erabiltzaileei aldi bakoitzeko joko bakarra ateratzea uztea.

Laburpena

Hasteko, liburutegi-mEDIATEKA bakoitzak bideo jokoei buruzko gutxieneko ezagutza izan behar du, eta gero nola eta zergatik aplikatu nahi dituzten pentsatu behar du.

Ez da beharrezkoa mundua gehiegi ezagutzea, baina bai jarrera egokia izatea. Halaber, garrantzitsua da ekimenak eta esperientziak ezagutzea. Baliteke liburutegi guztietan aplikatzerik ez izatea, baina ez dago eredu bakarra.

Arazoek irtenbidea dute, eta abantailak oso interesgarriak dira. Orain gauza bakarra geratzen zaigu egitea, lanean hastea.

Erreferentziak

→ www.zaragoza.es/ciudad/educacionybibliotecas/bibliotecasmunicipales/cubit.htm

→ www.bibliotheque.toulouse.fr/pole_intermezzo.html

→ http://w3.bcn.es/V51/Home/V51HomeLinkPI/0,3989,526653874_531908870_1,00.html

→ www.asesoriavideojuegos.com/wiki

El juego como plataforma de aprendizaje y adquisición de competencias digitales creativas

Abstract **EU**

Kultura eta teknologia mendeetan bizi izan dira elkarrekin, sinbiosi emankor batean. Azken hamarkadetan ahalegin asko egin dira, ikasketetan laguntzearren, denbora pasako teknologia erabiltzeko, duen potentzial motibagarria baliatuz. Ikasteko modu berri horiek ebidentzia zientifiko gutxi duten arren, funtsezkoa da ikertzea nola txerta daitezkeen ikas prozesuetan motibazioan positiboki eragiten duten jolas-faktoreak: berehalako eta etengabeko feedbacka izatea, jarduera edozein unetan eteteko eta berriz hasteko aukera edo erronken zailtasun mailaketan duten progresioa, besteak beste. Bideo jokoak transmedia alfabetatze mota berri baten parte dira. Alfabetatze hori beharrezkoa da, ikaskuntzak baliatu ahal dituzan eskura dituen bitartekoak. Ikastun berriak ez dira ikusle edo erabiltzaile soilak izatera mugatzen, euren gaitasun digitala erabiltzen dute eduki eta gailu berriak sortzeko, lehenagotik daudenak zabalduz, aukeratuz edo birkonbinatuz.

Abstract **ES**

La cultura y la tecnología han convivido durante siglos en una productiva simbiosis. En las últimas décadas se han dado numerosos intentos de emplear la tecnología del entretenimiento para favorecer el aprendizaje, aprovechando su gran potencial motivador. A pesar de la escasa evidencia científica que apoya estas nuevas formas de aprender, resulta fundamental investigar cómo introducir en los procesos de aprendizaje aquellos factores del juego que influyen positivamente en la motivación, tales como la presencia de una retroalimentación inmediata y constante, la posibilidad de detener y reanudar la actividad en cualquier momento o el diseño de una progresión en la dificultad de los retos escalonada. Los videojuegos pertenecen a una nueva forma de alfabetización transmedia, necesaria para que el aprendizaje sea capaz de aprovechar los nuevos medios a su alcance. Los nuevos aprendices no se limitan a ser meros espectadores o usuarios, sino que emplean su competencia digital para crear nuevos contenidos y dispositivos a través de la extensión, selección o recombinación de los ya existentes.

Abstract **FR**

La culture et la technologie ont cohabité pendant des siècles en une symbiose productive. Ces dernières décennies, on a essayé à de nombreuses reprises d'utiliser la technologie du divertissement pour favoriser l'apprentissage, en tirant parti de son grand potentiel stimulant. Malgré le manque de preuves scientifiques étayant l'utilité de ces nouvelles façons d'apprendre, il apparaît essentiel de rechercher un moyen d'intégrer dans les procédés d'apprentissage les facteurs du jeu qui ont une influence positive sur la motivation, tels que la présence d'une rétroaction immédiate et constante, la possibilité d'arrêter et de reprendre l'activité à tout moment ou le schéma d'une progression par échelons dans la difficulté des défis. Les jeux vidéo appartiennent à une nouvelle forme d'alphabétisation transmédia, nécessaire pour que l'apprentissage puisse bénéficier des nouveaux moyens à sa portée. Les novices ne se limitent pas à être de simples spectateurs ou utilisateurs : ils emploient leurs compétences numériques pour créer de nouveaux contenus et dispositifs grâce à l'extension, la sélection et la recombinaison de ceux qui existent déjà.

Abstract **EN**

Culture and technology have complimented and fed off each other for centuries in what has been a productive symbiosis. Numerous attempts have been made in recent decades to utilise entertainment technology as a means of fostering learning, while taking advantage of its huge potential to motivate people to learn. Despite scant scientific evidence to support the effectiveness of these new learning tools, it is crucial to research how to introduce best those features of games which increase motivation, into the learning processes, such as the presence of immediate and constant feedback, the possibility of pausing and re-starting the activity at any time, or the design of a difficulty curve in relation to the challenges faced by the player. Videogames belong to a new form of trans-media literacy, which is necessary if learning processes are to incorporate new media that are within their reach. New learners are not limited to being mere spectators or users. Instead, they apply their digital know-how in order to create new content and devices through extension and selection or by reconfiguring existing content and devices.

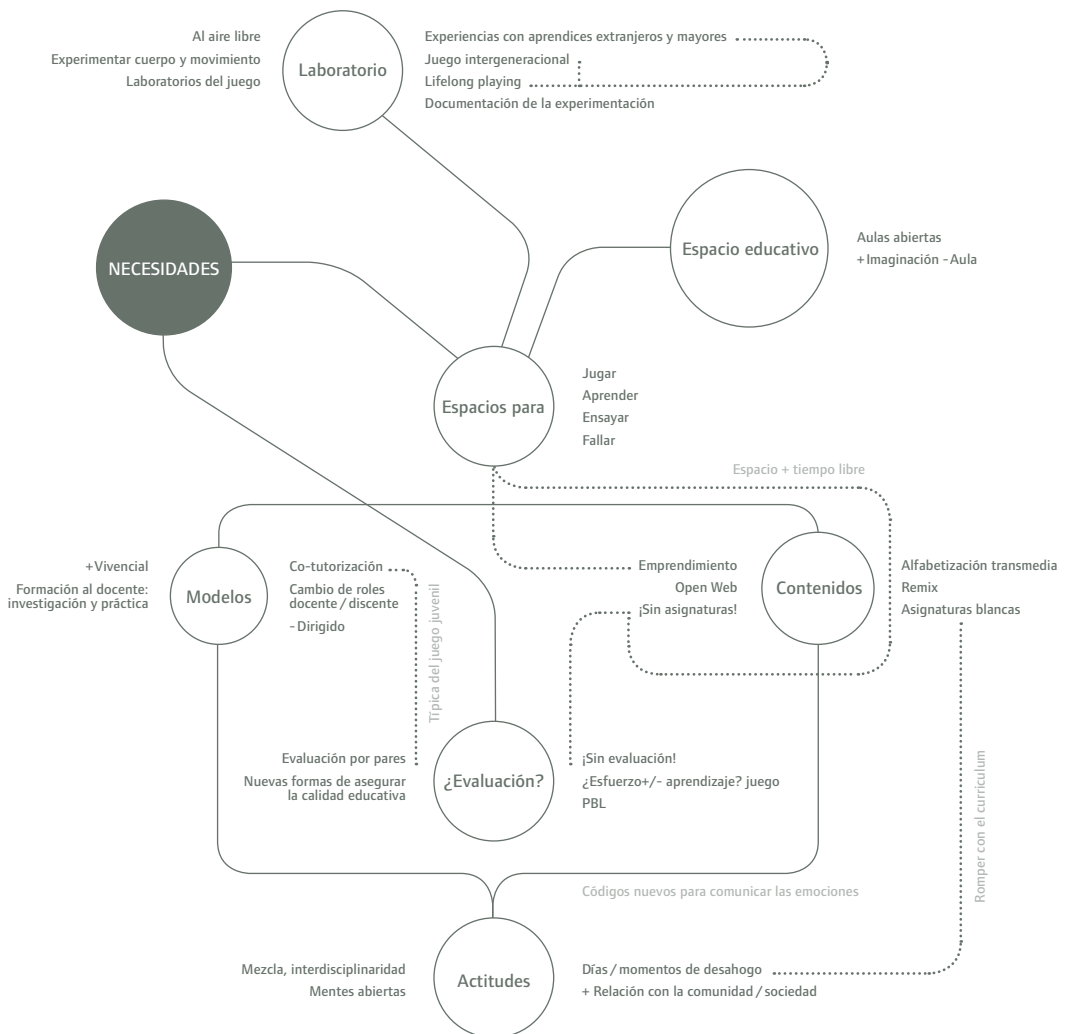
Desde los comienzos de la palabra escrita, la cultura y la tecnología se han influenciado mutuamente en ambos sentidos. Esta influencia ha resultado altamente beneficiosa para ambas y su evolución se ha retroalimentado en lo que podríamos llamar un «círculo virtuoso». Por un lado, los avances tecnológicos (tablillas de arcilla, pizarras, libros manuscritos e impresos, prensa, radio, televisión, Internet, etc.) han ayudado enormemente a la popularización de la cultura. Por otro lado, resulta evidente entender que muchos de esos avances tecnológicos son también la consecuencia del acceso de más mentes inquietas a lo que era conocido en cada momento. Sin embargo, la velocidad del desarrollo cultural y tecnológico no ha sido constante a lo largo de la historia. Esta diferencia de ritmos ha generado algunas fricciones, reflejadas tanto en el ámbito educativo como en el conjunto de la sociedad.

Actualmente asistimos al desembarco educativo de un sinnúmero de tecnologías que provienen principalmente del sector del entretenimiento y en las que hay muchas esperanzas depositadas. Lamentablemente, no todas esas esperanzas son respaldadas por un modelo pedagógico ni por la evidencia científica (Taylor, Casto, y Walls, 2007). La introducción de estas tecnologías del entretenimiento (videojuegos, videoproyectores, tabletas, PDIs, netbooks, videoconsolas) no implica necesariamente que el juego esté presente en el proceso de aprendizaje, pero sí lo facilita. Tanto el aprendizaje informal como el formal pueden verse muy favorecidos por la gran motivación intrínseca que supone el juego (Dickey, 2007), pero resulta especialmente útil en este último como ayuda para conseguir romper la tiranía del diseño curricular y aproximarse a una educación basada en el aprendizaje autónomo y significativo. Así, un juego bien diseñado aporta ventajas personalizadas para cada aprendiz, desplegando una complejidad progresiva que permita maximizar el «estado de flujo» (Chen, 2007), aquel que se sitúa por encima del aburrimiento propio de las tareas demasiado simples y por debajo de la frustración de las demasiado complejas.

Como se puede intuir, la medida de lo demasiado simple o complejo no es universal ni estable, sino que varía de un aprendiz a otro y a lo largo del proceso de aprendizaje de cada uno. Un diseño de juego apropiado escalona la complejidad de tal forma que los aprendices vean como un reto -superable- el paso al siguiente nivel y tengan mesetas que les permitan también disfrutar de la maestría adquirida en niveles inferiores. Estas recomendaciones se basan en propuestas pedagógicas muy anteriores como la «Zona de Desarrollo Próximo» de Vygotsky (Vygotsky, 1978), la diferencia o brecha entre lo que ya conoce quien está aprendiendo y lo que puede aprender con ayuda de alguien más competente; el andamiaje de Wood, Bruner y Ross (1976), es decir, la mediación de alguien más competente entre la persona que aprende y la tarea; o las «máquinas de enseñanza» de Skinner (1958), en las que el aprendiz recibe un feedback inmediato y constante de cada una de sus respuestas.

Quienes no han disfrutado de la intensa emoción que supone progresar en un juego son más reticentes a reconocer las ventajas que aporta el juego al desarrollo mental (Vygotsky, 1967). McGonigal (2011) explica las ventajas de los juegos contraponiéndolas a lo que ocurre en el mundo real. En un juego se dispone de tutoriales para aprender a jugar jugando (sin obligar a leer libros de instrucciones), se puede pausar la partida cuando sea necesario, incluso es posible guardar la partida en su estado actual y retomarla más adelante en ese estado (favoreciendo el ensayo-error, ya que siempre puede volverse a el estado previamente guardado), se dispone de varias «vidas» u oportunidades que en ocasiones pueden extenderse y todos los retos planteados tiene solución y siguen unas reglas conocidas de antemano.

Los videojuegos, además, inventan nuevas formas de jugar que rompen con las limitaciones físicas del juego tradicional (juegos en red globales, multiversos, niveles infinitos, nuevas leyes físicas, etc.). Como afirma



Resultados panel NECESIDADES

La puesta en común de las necesidades detectadas giró en torno a varios conceptos centrales. Por un lado el del espacio, en el que se planteó la duda sobre la integración de los laboratorios de experimentación dentro del espacio educativo. Estos laboratorios no solamente desarrollarían actividades mentales sino que deberían emplearse para realizar dinámicas que también involucrarán al resto del cuerpo. Resulta importante que también estén abiertos a la experimentación intergeneracional, ya que es demasiado habitual limitar el juego a la infancia. El resto de conceptos centrales tienen más que ver con lo que sucede dentro de ese espacio de experimentación, y pueden distinguirse tres puntos de interés muy interrelacionados: contenidos, modelos y actitudes. Desde los tres se establecen continuas críticas al modelo de evaluación actual, que se extienden al diseño curricular, a la actual diferenciación de roles educativos o a la escasa atención a aspectos más vivenciales o emocionales del aprendizaje.

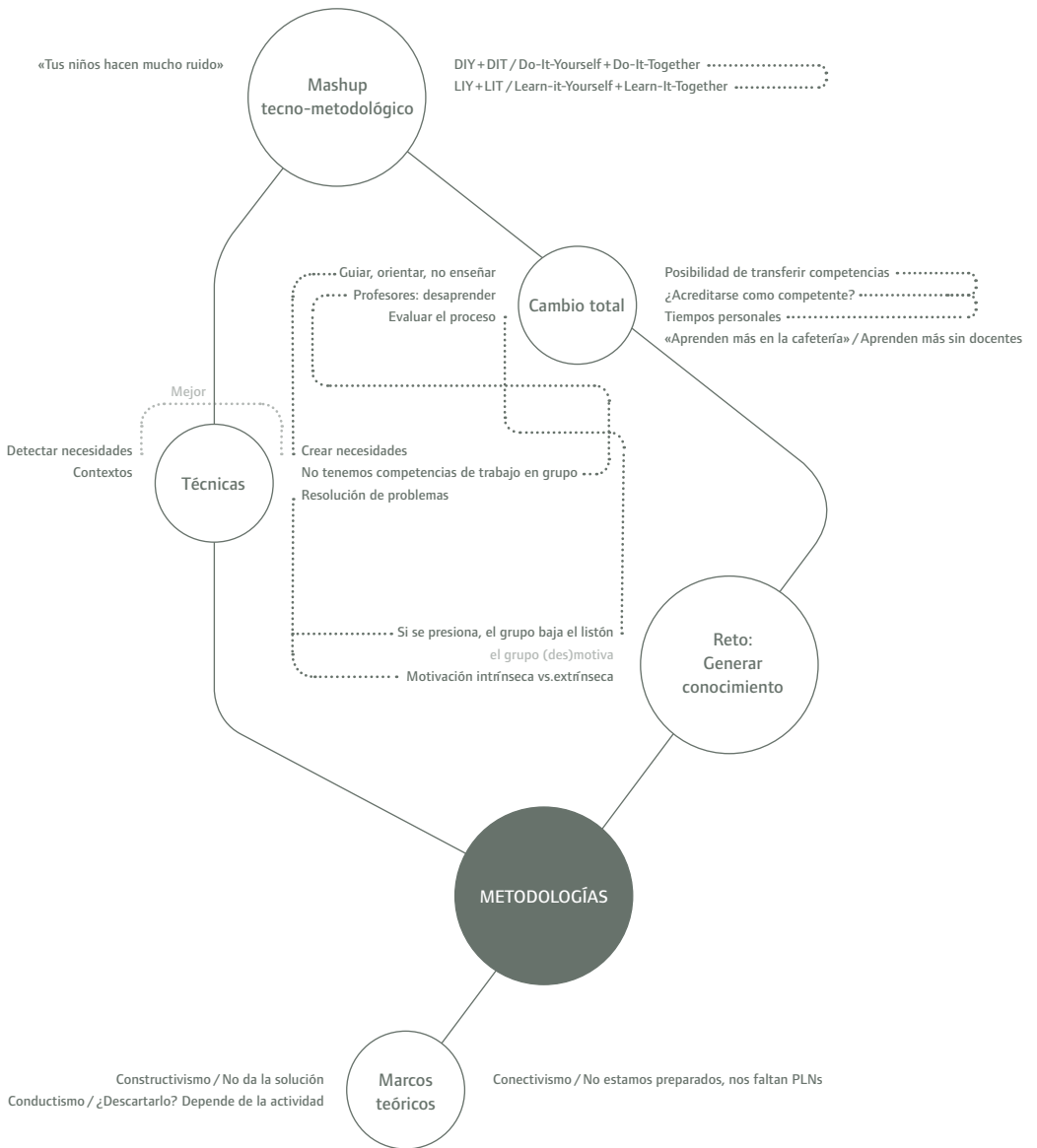
McGonigal (2011), «la realidad no nos motiva efectivamente. La realidad no ha sido ingenierada para maximizar nuestro potencial. La realidad no ha sido diseñada de abajo a arriba para hacernos felices. La realidad, comparada con los juegos, está rota». Sin llegar a posiciones tan extremas, es fácil encontrar a otros autores que consideran al juego como un catalizador del aprendizaje a través del potencial motivador que supone la diversión (Koster, 2004).

Juegos y videojuegos forman parte de una nueva forma de alfabetización que expande la alfabetización tradicional a muchos otros medios y modos (Brunner y Tally, 1999). El desconocimiento de estas nuevas formas de comunicar, aprender o crear, la incompetencia digital, sitúa al aprendiz en una posición tan precaria como la que sufrieron quienes no sabían leer o escribir en culturas basadas en la palabra escrita. Desarrollar la competencia digital es condición sine qua non para entender el actual mundo globalizado. Lamentablemente, muchos currículos educativos desarrollan la competencia digital en su nivel más básico, el del mero uso de las herramientas, generando analfabetos funcionales, capaces de usar las nuevas tecnologías, pero incapaces de entender su propósito, sus lenguajes y sus modos. La educación formal e informal debería aspirar a más, a romper el cristal que separa a usuarios y creadores de contenidos, pasando de una cultura de «sólo lectura» a una cultura de «lectura y escritura» (Lessig, 2008).

La creación se realiza por extensión, selección y recombinación (Jazsi, 1991). Afortunadamente no es necesario comenzar de cero para crear nuevos contenidos digitales. Como claros ejemplos de este proceso podemos citar los talleres de Susanna Tesconi (2009a, 2009b) en los que se combina el uso de la tecnología (principalmente maquinaria industrial propia de laboratorios de fabricación, «fablabs») con la creación de nuevos dispositivos eléctricos de baja tecnología o su integración con equipos electrónicos de hardware libre como Arduino (Mellis, Banzi, Cuartielles e Igoe, 2007). En

estos talleres los participantes son capaces de trabajar la competencia digital en toda su extensión, procesando nueva información multimedia, diseñando y prototipando nuevas creaciones tecnológicas y llevándolas a la práctica con elementos reales en un laboratorio de fabricación. En este mismo sentido, el proyecto Scratch for Arduino (S4A) del Citilab de Cornellá (Conde, Casado, Güell, García y Delgado, 2010), crea una nueva plataforma que expande las posibilidades creativas de Scratch (Resnick y cols., 2009) con toda la potencia y flexibilidad de Arduino. De esta forma, los programadores de Scratch rompen la barrera de la simulación visual para adentrarse en la infinitud de posibilidades que pueden desarrollarse en el mundo real, posibilitando que su aplicación trascienda al mero entretenimiento.

A modo de reflexión final, conviene observar lo anterior desde una mirada crítica. Por un lado, a pesar de lo beneficioso que resulta el juego como motivador del aprendizaje y la productividad, exportar las mecánicas de juego a otros ámbitos como el trabajo o el comercio –lo que se ha denominado «gamificación» (Bartle, 2011)– puede tener efectos contrarios, resultando en una progresiva alienación del aprendiz o trabajador (Bogost, 2011). Por otro lado, es importante recordar que a pesar de que la creatividad representa el último nivel de competencia digital, no hay que minusvalorar la importancia de los niveles anteriores. Mediante el juego y las herramientas ya creadas por otros es posible aprender a ser competentes sin la obligación de ser creativos. Innovación y creatividad son conceptos que eclipsan otros factores importantes a la hora de crear tecnología (eficacia, rendimiento, fiabilidad), y la sola búsqueda de la originalidad puede resultar en la creación naif de prototipos cuyo único valor consista en ser ligeramente diferentes. Crear y jugar no exigen únicamente una búsqueda pseudoaleatoria en el espacio de posibles soluciones, y el ensayo-error no tiene por qué ser siempre personal. Apoyarse en la cultura, en lo ya avanzado, permite avanzar a pasos de gigante hasta áreas vagamente



Resultados panel METODOLOGÍAS

El análisis de las propuestas metodológicas parte de una crítica a los marcos teóricos existentes. El conductismo es limitado, el constructivismo no es la solución a todas las necesidades y el conectivismo requiere que se den un gran número de requisitos que no son habituales en el contexto educativo actual. Se propone, por tanto, un cambio metodológico total, tratando no sólo de detectar las necesidades del aprendiz, sino de crearlas, pero sin limitarse a instruir sino guiando y orientando. Del Do-It-Yourself pasar al Do-It-Together a pesar de que los docentes tengan que desaprender para ser capaces de fomentar el trabajo en grupo. El objetivo es generar conocimiento y para ello será necesario motivar, teniendo cuidado en no presionar demasiado, dejando el espacio suficiente para que se dé el Learn-It-Yourself y el Learn-It-Together y puedan transferirse las competencias desarrolladas a otros ámbitos.

exploradas en la que la experimentación es obligatoria. Obviar ese conocimiento previo es condenar al aprendiz a reinventar la rueda una y otra vez, lo que en ocasiones puede ser interesante, pero como método resulta limitador. Afortunadamente, la competencia digital puede desarrollarse desde un gran número de aproximaciones y metodologías como el aprendizaje basado en proyectos (Blumenfeld, Soloway, Marx, Krajcik, Guzdial y Palincsar, 1991) o el aprendizaje colaborativo (Dillenbourg, 1999) permiten desplegar el potencial de cada aprendiz en su contexto.

Referencias

Bartle, R.A. (2011). *Gamification: too much of a good thing?* → www.mud.co.uk/richard/Shoreditch.pdf

Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., Palincsar, A. S. (1991). «Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning». *Educational Psychologist*, 26, p. 369–398.

Bogost, I. (2011). *Gamification is Bullshit, Wharton Gamification Symposium*. → www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml

Brunner, C., Tally, W. (1999). *The New Media Literacy Handbook: An Educator's Guide to Bringing New Media into the Classroom* (1st ed.). Doubleday, New York, NY, USA.

Chen, J. (2007). «Flow in games (and everything else)». *Communications of the ACM*, April 2007/Vol. 50, No. 4, p. 31–34.

Conde, M., Casado, V., Güell, J., García, J., Delgado, J. (2010). *Scratch for Arduino*. → <http://seaside.citilab.eu/scratch/arduino>

Dickey, MD. (2007). *Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation*. *Education Tech Research Dev* (2007) 55:253–273

Dillenbourg, P. (1999). *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches. Advances in Learning and Instruction Series*. New York, NY: Elsevier Science, Inc.

Jazsi, P. (1991). «Toward a Theory of Copyright.: The Metamorphosis of "Authorship"». *Duke Law Journal*, Vol. 1991, No. 2 (Apr. 1991), p. 455–502.

Koster, R. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph.

Lessig, L. (2008). *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Press.

Mellis, D. A., M. Banzi, D. Cuartielles, Igoe, T. (2007). *Arduino: An Open Electronics Prototyping Platform*. In: CHI 2007, San Jose, USA, Apr. 2007. ACM Press.

Vygotsky, L.S. (1967). «Play and its role in the Mental Development of the Child». *Soviet Psychology*, 5, p. 6–18.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*, p. 86.

Wood, D., Bruner, J., & Ross, G. (1976). «The role of tutoring in problem solving». *Journal of child psychology and psychiatry* 17, p. 89–100.

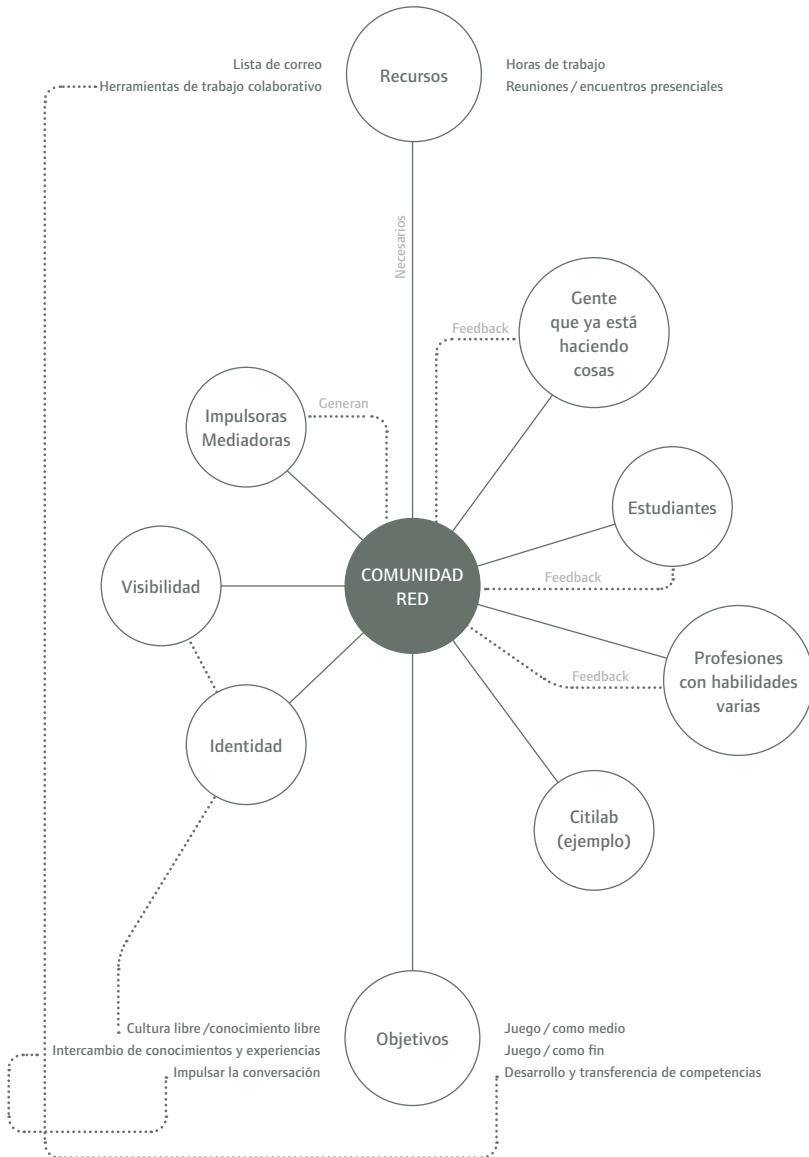
Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernandez, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., Kafai, Y. (2009). *Scratch: Programming for all*. *Comm. ACM* 52, 11, 60–67.

Skinner, B.F. (1958). «Teaching machines». *Science* 128, p. 969–977.

Taylor, L. M., Casto, D. J., & Walls, R. T. (2007). «Learning with versus without technology in elementary and secondary school». *Computers in Human Behavior* 23, p. 798–811.

Tesconi, S. (2009a). *Fablabkids: Tecnología y creatividad para niños y jóvenes inventores*. → <http://fablabkids.org>

Tesconi, S. (2009b). *Glob@s. Taller-seminario INTERACTIVOS?09: ciencia de garaje*.



Resultados panel COMUNIDAD

A la hora de pensar en las redes y relaciones ya existentes en torno al juego, la creatividad y la competencia digital a nivel local se consideró que ya había profesores, estudiantes y otras personas haciendo esfuerzos en este sentido, por lo que sería muy interesante contar con su opinión de cara a crear una comunidad o red de personas. Ejemplos como el del Citilab-Cornellá son altamente motivadores y se cree que a través de impulsores o mediadores se puede generar una comunidad y definir su identidad en torno a objetivos como la cultura y el conocimiento libres, el juego como medio y como fin, o el libre intercambio de experiencias, conocimientos y competencias. Esto daría visibilidad a una comunidad que podría articularse a través de la combinación presencial y telemática, con reuniones, encuentros, herramientas de trabajo colaborativo y, sobre todo, el tiempo de la gente implicada.

Jolasa, ikasteko eta sorkuntza digitalerako gaitasuna eskuratzeko plataforma denean*

Itzulpena **EU**

Idatzitako hitzaren hastapenetatik, kulturak eta teknologiak elkarri eragin diote bi zentzuetan. Eragin hori oso onuragarria izan da bientzat, eta bilakaera berrelikatzen joan da *etengabeko katean*, nolabait ere. Alde batetik, aurrerapen teknologikoak (buztinezko oholtxoak, arbelak, eskuz idatzitako liburuak eta inprimatutakoak, prentsa, irratia, telebista, Internet, etab.) laguntza handikoak izan dira kultura jendarteratzeko. Bestalde, argi dago zergatik gertatu diren aurrerapen teknologiko horietako asko: jende geldiezin gehiagok izan duelako garaian garaiko ezagutza eskuratzeko aukera. Hala eta guztiz ere, garapen kultural eta teknologikoaren abiadura ez da beti berdina izan historian zehar. Aldian aldiko erritmo horiek zenbait tirabira sortu dituzte, eta hezkuntzaren eremuan zein gizartean islatu dira.

Gaur egun gehienbat ikuskizunen sektoretik datozen teknologia ugari ari dira hezkuntzaren munduan sartzen, eta oso itxaropentsuak dira batzuen ustez. Zoritxarrez, itxaropen horiek ez daude eredu pedagogiko batean oinarrituta eta ebidentzia zientifikoa ere ez

dugu hain aldeko (Taylor, Casto eta Walls, 2007). Entretanimenduaren teknologia horiek (bideo jokoak, bideo proiektoreak, taulak, PDIak, netbookak, bideo jokoaren kontsolak) hezkuntzan sartzeak ez du nahitaz adierazten jokoa ikaskuntza prozesuaren barruan dagoenik, baina argi dago erraztu egiten duela. Jokoak berezko duen motibazio handia oso onuragarria izan daiteke hala ikaskuntza informal nola formalerako (Dickey, 2007), baina bereziki erabilgarria da ikaskuntza formalean, curriculumaren diseinuaren nagusikeriari aurre egin eta ikaskuntza autonomo eta esanguratsuan oinarritutako hezkuntza batera hurbiltzen baita. Hartara, ondo diseinatutako joko batek abantaila pertsonalizatuak dakartzio ikastun bakoitzari. Bestalde, jokoaren mailakako konplexutasunak *fluxu egoera* areagotzea ahalbidetzen du (Chen, 2007); egoera berezi hori eginkizun oso sinpleen berezko asperkizunaren gainetik dago, eta eginkizun konplexuegien frustrazioaren azpitik. Intuizioak adierazten digun bezala, sinpleegiaren edo konplexuegiaren neurria ez da unibertsa ez eta egonkorra ere; ikastun batetik bestera aldatzen da, ordea, eta halaber norberaren ikaskuntza prozesuan zehar. Joko diseinu egoki batek konplexutasuna mailakatzen du; horiek horrela, ikastunek gairatzeko moduko erronkatzat jotzen dute hurrengo mailara igarotzea; dena den, tarte lasaia izaten dituzte, beheko mailetan eskuratutako maisutasuna gozatzeko aukera eskaintzen dietenak. Gomendio horiek aspaldiko proposamen pedagogikoetan oinarritzen dira, hala nola Vygotskyren Garapen Hurbileko Gunean (Vygotsky, 1978); hau da, ikasten ari denak dakienaren eta pertsona adituago baten ondoan ikas dezakeenaren arteko aldea edo arraila; Wood, Bruner eta Rossen (1976) aldarmioaren teoria, edo pertsona jantziago baten bitartekotza ikasten duen pertsonaren eta eginkizunaren artean; edota Skinnerren (1958) *ikasteko makinak*, zeinetan ikastunak berehalako eta etengabeko feedback bat jasotzen baitu erantzun bakoitzetik.

Joko batean aurrera egitean gozatu ez dutenek errezelu handiagoa dute jokoak adimen

*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

garapenari dakarkion abantailak aintzatesteko orduan (Vygotsky, 1967). McGonigalek (2011) jokoan abantailak azaltzen ditu, benetako munduan gertatzen denarekin kontrajarririk. Jokoak tutorialak izaten ditu, jokoaren bidez jokatzeko ikasteko, argibide libururik irakurri beharrik gabe; jokaldia geldiaraz daiteke, beharrezkoa bada, eta jokaldia gorde ere egin daiteke, aurrerago leku berean jarraitu ahal izateko (saiakuntza eta errorearen metodoa dugu hau, aldez aurretik gordetako tokira itzul daiteke eta); gainera, jokalariek hainbat *bizi* edo aukera ditu, eta batzuetan zabal daitezke; bestalde, planteatutako erronka guztiak dute irtenbidea, eta aldez aurretik ezagutzen ditugun arau batzuen arabera dira.

Bideo jokoek, gainera, jokatzeko modu berriak asmatzen dituzte, ohiko jokoaren muga fisikoak hausten dituztenak (mundu mailako online jokoak, multibertsoak, maila amaigabeak, lege fisiko berriak, etab.). McGonigalek (2011) adierazten duenez, «errealitateak ez gaitu egiatan motibatzen. Errealitatea ez da sortu gure ahalmena areagotzeko. Errealitatea ez da behetik gora sortu gu zoriontsu egiteko. Errealitatea, jokoan aldean, hautsita dago». Hain muturreko jarreretara iritsi gabe, badira beste autore batzuk joko ikaskuntzaren katalizatzailetzat hartzen dutenak; alegia, beste zenbaiten ustez ere, dibertsioak ahalmen eragilea du (Koster, 2004).

Jokoek eta bideo jokoek alfabetatze modu berri bat osatzen dute, eta horren bidez ohiko alfabetatzea beste bitarteko eta modu askotara zabaltzen da (Brunner eta Tally, 1999). Komunikatzeko, ikasteko edo sortzeko modu berri hauek ezagutzen ez dituztenak oso egoera kaskarrean daude; alegia, idatzitako hitzean oinarritutako kulturetan irakurtzen edo idazten ez zekitenen antzera. Ahalmen digitala garatzea ezinbestekoa da gaur egungo mundu globalizatu hau ulertzeko. Tamalez, hezkuntza curriculum askok mailarik oinarritzeko garatzen dute ahalmen digitala: tresnen erabilera hutsean. Horren ondorioz, analfabeto funtzionalak sortzen dira: teknologia berriak erabiltzeko gai dira, baina haien

xedea, lengoaiak eta moduak ulertu gabe. Hezkuntza formalak eta informalak helburu handinahiagoak izan behariko lituzke; hau da, erabiltzaileen eta edukien sortzaileen arteko kristala hautsi eta *irakurketa hutseko* kultura batetik *irakurketa eta idazkuntzako* kultura batera igarotzea (Lessig, 2008).

Sorkuntza zabalkuntzaren, hautapenaren eta birkonbinazioaren bidez egiten da (Jazsi, 1991). Zorionez, ez da beharrezkoa zerotik hastea eduki digital berriak sortzeko. Prozesu horren adibide argiak dira Susanna Tesconiren tailerrak (2009a, 2009b), non teknologiaren erabilera (gehienbat fabrikazio laborategietako edo *fablabetako* makina industrialak) eta teknologia apaleko gailu elektrikoaren sorkuntza konbinatzen baitira, edota hardware libreko ekipo elektronikoekin integratzen dira, Arduino bezala (Mellis, Banzi, Cuartielles eta Igoe, 2007). Tailer hauetako partaideak gai dira ahalmen digitala osoki lantzeko, informazio multimedia berria prozesatuz, produktu teknologiko berriak diseinatuz eta prototipoak egiten eta praktikara eramanez, fabrikazio laborategi bateko benetako elementuekin. Ildo horretatik, Cornellako Citilabeko Scratch for Arduino (S4A) izeneko proiektuak (Conde, Casado, Güell, García eta Delgado, 2010) plataforma berria sortu du, Scratchen (Resnick y cols., 2009) aukera sortzaileak zabaltzen dituena, Arduinoren ahalmen eta malgutasun guztiarekin. Modu horretan, Scratchen programatzaileek simulazio bisualaren hesia gainditu eta benetako munduan sor daitezkeen aukera mugagabeetan barneratzen dira; hori aplikatuta, entretenimendu hutsa gainditzen du, gainera.

Azken hausnarketa gisa, ikus dezagun aurrekoa ikuspegi kritiko batetik. Alde batetik, joko oso onuragarria da ikaskuntzaren eta produktibitatearen akuilu gisa. Nolanahi ere, jokoaren mekanikak beste eremu batzuetara, hala nola lan eremura edo merkataritzara –*gamifikazio* deiturikoa (Bartle, 2011)– esportatzeak kontrako ondorioak ere izan ditzake, esaterako ikastuna edo langilea pixkanaka alienatzea (Bogost, 2011). Bestalde,

garrantzitsua da gogoraraztea, sormena ahalmen digitalaren azken maila bada ere, ez direla gutxietsi behar aurreko mailak. Jokoaren bidez eta beste batzuek sortutako tresnen bitartez, trebeak izan gaitzke, sortzaileak izan gabe. Berrikuntzak eta sormenak teknologia sortzeko garrantzitsuak diren beste faktore batzuk ezkututzen dituzte (eraginkortasuna, errendimendua, fidagarritasuna), eta orijinaltasuna soilik bilatzen badugu, prototipo naifak sor daitezke, eta baliteke haien balio bakarra desberdintasuna izatea. Sortzeak eta jokatzek ez du bilaketa pseudoaleatorioa soilik bilatzen balizko irtenbideen artean, eta saiakuntza eta errearen metodoak ez du beti zertan pertsonala izan. Kultural oinarrituta, aurreratutako oinarrituta, urrats handiak eman daitezke gutxi esploratutako eremuetarantz, non esperimendua nahitaezkoa baita. Aldez aurreko ezagupen hori alde batera uzten badugu, ikastunak behin eta berriz asmatu behar du gurgila; zenbaitetan hori interesgarria izan daiteke, baina metodo gisa mugatzailea da oso. Zorionez, ahalmen digitala hainbat hurbiketetatik gara daiteke, eta hainbat metodologiek, tartean, proiektuetan oinarritutako ikaskuntzak (Blumenfeld, Soloway, Marx, Krajcik, Guzdial y Palincsar, 1991) edota elkarlaneko ikaskuntzak (Dillenbourg, 1999) ikastun bakoitzak bere testuinguruan duen ahalmena zabaltzeko aukera ematen dute.

Erreferentziak

Bartle, R.A. *Gamification: too much of a good thing?* (2011) → www.mud.co.uk/richard/Shoreditch.pdf

Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., Palincsar, A. S. «Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning». *Educational Psychologist*, 26 (1991), 369–398.

Bogost, I. *Gamification is Bullshit, Wharton Gamification Symposium* (2011) → www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml

Brunner, C., Tally, W. *The New Media Literacy Handbook: An Educator's Guide to Bringing New Media into the Classroom* (1st ed.). Doubleday, New York (1999).

Chen, J. (2007). «Flow in games (and everything else)». *Communications of the ACM*, 50 lib., 4. zk. (1997 apirila), 31–34.

Conde, M. Casado, V., Güell, J., García, J., Delgado, J. *Scratch for Arduino* (2010) → <http://seaside.citilab.eu/scratch/arduino>

Dickey, MD. *Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation*. Education Tech Research Development, 55 (2007), 253–273.

Dillenbourg, P. *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches*. *Advances in Learning and Instruction Series*. New York, NY: Elsevier Science, Inc., 1999.

Jazsi, P. «Toward a Theory of Copyright.: The Metamorphosis of "Authorship"». *Duke Law Journal*, 1991 lib., 2. zk. (1991ko apirila), 455–502.

Koster, R. *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph, Scottsdale, 2004.

Lessig, L. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Press, 2008.

Mellis, D. A., M. Banzi, D. Cuartielles, Igoe, T. *Arduino: An Open Electronics Prototyping Platform*. In: CHI 2007, San Jose, AEB, 2007ko apirila. ACM Press.

Vygotsky, L.S. «Play and its role in the Mental Development of the Child». *Soviet Psychology*, 5 (1967), 6–18.

Vygotsky, L.S. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, 1978.

Wood, D., Bruner, J., & Ross, G. «The role of tutoring in problem solving». *Journal of child psychology and psychiatry* 17 (1976), 89–100.

Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernandez, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Millner, A., Rosenbaum, E., Silver, J., Silverman, B., Kafai, Y. *Scratch: Programming for all*. *Communications of the ACM*, 52. lib., 11. zk. (2009), 60–67.

Skinner, B.F. «Teaching machines». *Science* 128 (1958), 969-977.

Taylor, L. M., Casto, D. J., & Walls, R. T. «Learning with versus without technology in elementary and secondary school». *Computers in Human Behavior* 23, (2007), 798-811.

Tescconi, S. (2009a). *Fablabkids: Tecnología y creatividad para niños y jóvenes inventores*. → <http://fablabkids.org>

Tescconi, S. (2009b). *Glob@s. INTERACTIVOS?09: ciencia de garaje taller-mintegia*.

Curious Games

Abstract **EU**

Bideo jokoak gaur egungo adierazpen modu berriena eta zirrargarriena dira, eta oraingo bideo jokoen joerak ohiko egituretara eta interakzio estetikara jotzen du. Baliabide horren potentziala bultzatzeko, diseinatzaileek eta jokalariek bideo jokoen diseinuaren erretorika eta filosofia aztertu behar dute. Artikulu honetan *curious games* kontzeptua azalduko dut bestelako bideo jokoak sortzeko aukera moduan. Ondoren, joko diseinuaren funtsezko alderdi filosofikoez eta nire esperientziaz arituko naiz eta amaitzeko, *curious games*-ei dagokionez, nire esperientziaren ezaugarriak azalduko ditut.

* Testu honetan *curious games* esapideak, jokoaz harago doan eremua ere hartzen du, bai diseinatzaileari eta bai bere balizko erabiltzaileei dagokien jakin-minezko jarrera galdetzailer bati ezartzen zaio, eta joko-esperientzia konplexuago egiten duten galderen planteamenduan oinarritzen da. Testua itzultzeko orduan ingelesezko lokuzioa bere horretan uztea hobetsi da, esanahiaren osotasuna hobe adierazten duelakoan.

Abstract **ES**

Los videojuegos son el más nuevo y excitante medio de expresión de nuestro tiempo y actualmente tienden hacia estructuras convencionales y una estética de interacción. Los diseñadores y jugadores deben mirar a la retórica y la filosofía del diseño de videojuegos para promover el potencial de este medio. En este artículo, expongo la noción de los *juegos curiosos* como forma de crear otro tipo de videojuego. En el texto se alternan el análisis de aspectos filosóficos clave del diseño de juegos y mi propia experiencia, para terminar con una descripción de mi propia experiencia en lo relativo a los *curious games*.

* El término *curious games* utilizado en este texto trasciende en su ámbito de aplicación al propio juego, refiriéndose a una actitud inquisitiva e interrogativa, aplicada tanto al diseñador del juego como a sus potenciales usuarios y que funciona a partir del planteamiento de preguntas y complejización de la experiencia de juego. A efectos de traducción se ha decidido mantener el término inglés para una correcta acepción del mismo.

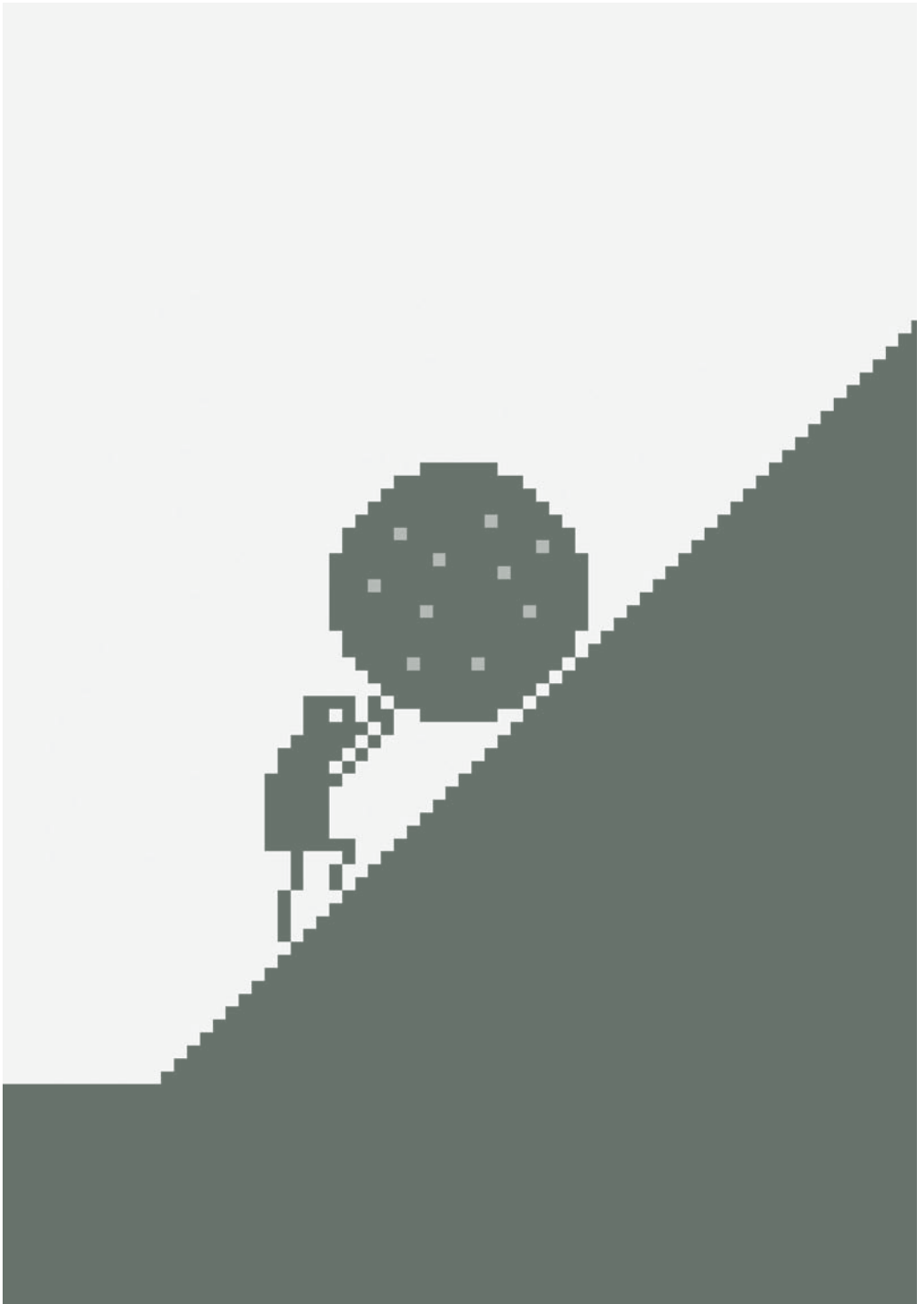
Abstract **FR**

Les jeux vidéo sont le nouveau moyen d'expression attrayant de notre temps et à l'heure actuelle, ils tendent vers des structures conventionnelles et une esthétique d'interaction. Les concepteurs et les joueurs doivent se pencher sur la rhétorique et la philosophie de la conception du jeu afin de promouvoir le potentiel de ce média. Dans cet article, j'expose la notion des *curious games* comme une approche dans la création d'un autre type de jeu vidéo. J'alternerai ensuite l'analyse des aspects philosophiques clés de la conception des jeux et ma propre expérience, en concluant par mon expérience dans le domaine des *curious games*.

* Le terme *curious games* utilisé dans ce texte, dont le champ d'application s'étend au-delà du jeu lui-même, fait référence à une attitude inquisitrice et interrogative qui concerne autant le concepteur du jeu que ses utilisateurs potentiels et fonctionne à partir de questionnements et de la complexité de l'expérience de jeu. Pour la traduction, nous avons décidé de garder le terme anglais pour ne pas perdre le sens original.

Abstract **EN**

Video games are the newest and most exciting expressive medium of our time and yet the trend in today's games is toward conventional structures and aesthetics of interaction. In order to live up to the potential of this medium, designers and players must turn to the rhetorics and philosophies of video game design. In this article I introduce the notion of curious games as one approach to take to the creation of a different kind of video game. The article proceeds in alternation between examinations of key philosophical aspects of game design and my own practice, ending with a characterisation of my own practice in terms of curious games.



Introduction

As a teacher and critic of game design, I play a lot of games. In critically reflecting on their design, though, it is easy to be disappointed. On playing yet another beautifully realised first-person shooter or cleverly tuned platformer, we see that video games, especially mainstream video games, are bound by highly conventional understandings of the interactive and aesthetic potential of the medium. Such conventions are now so taken for granted that they threaten to define the medium itself. To push against these self-defined boundaries, we must not only talk about what video games are and can be, but must actively work to create games that move the conversation forward.

Best Practice

Without much critical thought, contemporary video games have adopted traditional software usability as a central and desirable feature. This has proved a limitation. Usability, characterised by Jakob Nielsen as «a quality attribute that assesses how easy user interfaces are to use» (Nielsen, n.d.), brings with it a focus on making games easily learnable, efficient, memorable, tolerant of error, and pleasing to use. Games thus present us with challenges that are not *too* challenging, with the tools to succeed ready to hand, and the ability to try again until we succeed. Video games also inherit from traditional games concerns with fairness, balance, and fun. We should have equal opportunities, the game system should avoid extremes, and the experience should be one that is entertaining.

Along with usability, video games have adopted very conventional representations of *fantasy*. We generally play in a situation where we are the most powerful agent in the world, with direct control over the environment, and a high level of narrative significance. We are the strongman, not the weakling, the hero, not the villain, and we

operate according to highly conventional standards of morality.

In constructing this kind of «best practice», we constrict what video games can be.

So How Do You Make a Game About the Meaning of Life?

I began to make my own video games at the beginning of 2011 both as a form of expression and as a critique of these limits.

My first game, *GuruQuest*, presents players with a world in which they can traverse a landscape of rolling hills in order to consult with a guru on the meaning of life. Players talk to the guru by typing in their questions or thoughts and then reading the response. This process is made possible by a modified version of the ELIZA chatbot (Weizenbaum, 1966), which I adjusted to speak like a guru rather than like a psychoanalyst. Players can therefore discuss any issue they choose with the guru, from the nonsensical to the profound.

Alternative Games

Numerous designers who work with games have pushed against the «best practice» tenets of conventional usability and fantasy. *Dear Esther*, for instance, presents us with a navigable first-person world in which a disjointed narrative is told in voice over. Unlike in traditional first-person games, the player has no gun, just the tools needed to traverse space and to interpret what they see and hear. The game *Beautiful Escape: Dungeoneer* pushes fantasy in another direction, against conventional propriety to situate the player as a modern day torturer. Subverting traditional usability, *Painstation* makes players physically suffer in the course of play. None of these games conform to best practice, but, rather, stretch the boundaries of the medium.

Can Your Own Game Surprise You?

My second game was *Let There Be Smite!*, inspired by the game-like image of God «resetting» the world with the great flood after despairing at the sins of mankind. In the game you take on God's «day job», monitoring sins on a computer screen, and deciding who to «smite» and who to «forgive» via a dialog box.

At first, when there are few people, this process is straightforward: you read the sin and then choose. As the population increases, more and more sins are committed, and your interactions must change. First you have to read and decide faster, then when you don't have time to read you must decide whether to be a vengeful or a forgiving God by always smiting or always forgiving. Finally, sins are committed at such a rate that you have no choice but to blindly click *any* button close to your cursor. Though the game was conceived as a simple jest, the experience of making increasingly compromised moral judgments under time pressure yielded an interesting way to explore moral decision making.

Alternative Design Philosophies

The conventionality of designed media is not an uncommon concern and there have been many attempts to counteract it. In industrial design, Anthony Dunne presents a vision of «critical design» as a challenge to the conventional aesthetics of designed objects. Dunne observes that «perhaps with aesthetics, a different path must be taken: an aesthetic approach might subsume and subvert the idea of user-friendliness and provide an alternative model of interactivity» (Dunne, 2008, pp.23-24).

Within traditional software and electronic object design itself, a similar reaction to usability has been voiced by Bill Gaver along with a response he calls «ludic design». Gaver notes that «as computing has emerged from the office and laboratory, it seems to have brought along values of the

workplace: concerns for clarity, efficiency and productivity» (Gaver, 2008, p.2). These work-oriented concerns, Gaver suggests, can obstruct more aesthetic or «poetic» possibilities.

In the world of game design specifically, «abusive game design» (Wilson and Sicart, 2010) serves as one avenue for evolving a different direction. Douglas Wilson and Miguel Sicart critique positioning the player at the centre of the design process, suggesting this leads to a kind of «player narcissism». They advocate a design process focused on creating a form of agonistic dialog between designer and player, with the game as a facilitator.

What Can You Say Through and Around Games?

My third game, *Safety Instructions*, helped me understand dialogic design better. In this speed-typing game you type the «safety instructions» commonly encountered on an airplane in order to survive a crash. Typos lead to immediate (and amusing) death. As part of the game, I created a final, unbeatable stage. On release, however, players promptly beat the final stage by cheating and then told me: the most basic form of game dialog. In response, I created a final final stage.

In similarly «dialogic» exchanges, I met players who recorded a voice-over for the game, and others who had become obsessed with beating the hardest level. *Safety Instructions* showed me the *relationship* a game maker can have with players, particularly in small scale games on the internet.

Alternative Game Design Movements

One intriguing movement in video games is the «art game». Often a catch-all term for unconventional design, the art game is perhaps best exemplified by Jason Rohrer's *Passage*. In this reflective game, the traversal of space and its difficulties is used as a metaphor for our passage from birth to death.

What is important about Rohrer's game, and art games like it, is the use of the procedural and interactive nature of the games medium to convey meaning, a form of expression Ian Bogost refers to as «proceduralist games» (Bogost, 2011).

In an entirely different way, Auriea Harvey and Michael Samyn of Tale of Tales, have championed the notion of «notgames» (Harvey and Samyn, 2011). They come from the visual arts and are disappointed by the use of the games medium so far, particularly the conventional nature of fantasy discussed earlier. Instead, they have made «notgames» which use certain elements of the medium, such as world building and character development, but jettison the specific *ludic* heritage of video games.

Finally, the notion of «serious games» has been used to describe games which «have a purpose beyond entertainment» (Winn, 2008). In serious game design the objective has generally been to take advantage of the inherently motivating elements of video games, such as their goals, narratives, and rewards, and to pair them with more socially acceptable expressive goals, such as education or political speech.

What Happens When You Make The Most Boring Game Imaginable?

My fourth game, *The Artist Is Present*, is a retro-styled game mirroring the performance artwork of the same name by Marina Abramovic. The player/visitor arrives at the Museum of Modern Art in New York during opening hours, buys a ticket to the show, and waits in a lengthy queue to have a chance to sit opposite the artist and look into her eyes.

The game was designed to accurately reflect the experience of visiting the real show, including the frustrations of waiting. This puts the game in direct conflict with best practice emphasis on the player's pleasurable experience and the «fairness» of the game. One does not wait in a video game. Despite

this rule breaking, *The Artist Is Present* was an enormous success, covered by numerous high profile publications and even endorsed by the Museum of Modern Art itself. This game, more than any other, helped to break any preconceptions I had about the possible content and audience of a video game. The audience for *The Artist Is Present* extended beyond traditional gamers and attracted those more interested in it as an unusual form of experience.

Curious Games

In seeking to frame my own practice, I have built the idea of «curious games». «Curious» means inquisitive activity rather than a static aesthetic perspective or a conventional interaction. A curious game may leverage conventions in some way, but is not obliged to adhere to them. Another implication is a kind of prying or meddling, injecting a needed sense of provocation into design.

The notion of a *curio* is also generative of potential properties of a curious game. A curio is usually small in scale, suggesting that curious games ought to be the same: curiosity with high density. Curios are also collected, implying the existence of a collector with a personal aesthetic holding together the collection. In the case of curious games, the collector could be the players or the designer themselves.

Central to the process of creating interesting and novel video games, then, is the idea that the designer is curious about all elements of game making. This includes a willingness to develop games around unusual subject matter, to pay attention to the development process itself as it influences the aesthetics of a game, and to be surprised when the experience of play differs from the vision.

Today's games are also fortunate to have curious players. As my own experience has shown, our assumptions about the kind of people who will play a game, as well as the kind of games they might play, are often

mistaken and limited by our own prejudices. The ideal of the «curious player» can serve as an ideological stance: we should all strive to be curious players, accountable and interested in our play.

Finally, game design and creation do not take place in a vacuum. Instead, we can see game making as a key part of a larger conversation about games and their potential. While there are important critical voices writing about games and what they can mean, there are still too few people making games that join in.

Curious games can be a part of that conversation. They ask rather than tell, explore rather than assert, and tease rather than please.

References

Bogost, Ian (2011). *How to Do Things With Videogames*. University of Minnesota Press.

calunio (2010). *Beautiful Escape: Dungeoneer*. → <http://rpgmaker.net/games/2068> (last accessed 9 December 2011)

Dunne, Anthony (2008). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. The MIT press.

Gaver, William (2008). «Designing for Homo Ludens, Still». In Binder, T., Löwgren, J., and Malmborg, L. (eds.) *(Re)Searching the Digital Bauhaus*. London: Springer, pp 163-178.

Harvey, Auriea and Samyn, Michaël (2011). *Notgames Fest Keynote*. → <http://notgames.org/blog/2011/08/23/notgames-fest-keynote> (last accessed 9 December 2011)

Nielsen, Jakob (n.d.). *Usability 101: Introduction to Usability*. → www.useit.com/alertbox/20030825.html (last accessed 9 December 2011)

Rohrer, Jason (2007). *Passage*. → <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/> (last accessed 9 December 2011)

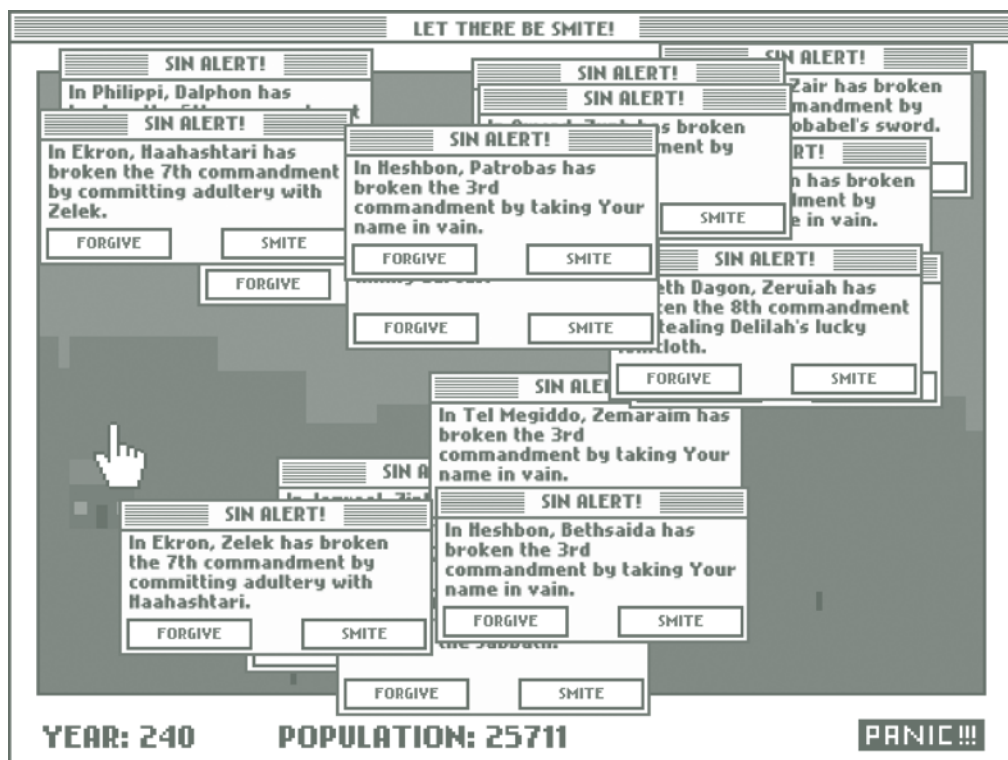
thechineseroom (2008,2012). *Dear Esther*. → <http://dear-esther.com> (last accessed 9 December 2011)

Weizenbaum, Joseph (1966). *ELIZA*.

Wilson, Douglas and Sicart, Miguel (2010). «Now It's Personal: On Abusive Game Design». In *Proceedings of FuturePlay 2010*.

Winn, Brian (2008). «The Design, Play, and Experience Framework». In *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. Richard Ferdig (editor). Information Science Reference.

//////////fur//// *art entertainment interfaces* (2001). *Painstation*. → www.painstation.de (last accessed 9 December 2011)



Why Dear Esther is a game and why that doesn't matter in the slightest

Abstract **EU**

2012ko otsailean *Dear Esther* argitaratu zen. 2007an *source mod* eran jarri zuten esperimentu bezala lehen pertsonan gertatzen den istorio bati buruzko bideo jokoa da hau. Hala ere, askotan eztabaidatu da joko bat den ala ez. Artikulu honetan aurkako argudioak aztertzen dira, eta denek huts egiten dutela ondorioztatzen da gero, *Dear Esther* eta azken urteetako bideo joko nagusiak konparatzen direnean. Izan ere, jokoen eta joko ez direnen arteko ohiko dialektika teorikoa erredundantea da; ondorioz, *Dear Esther* ohiko joko diseinuaren aurrerabide logikotzat hartu behar da. Azken hamarkadan bideojokoen arloa noraino iritsi den ikusteko ere balio dezake.

Abstract **ES**

Dear Esther, un juego que cuenta una historia en primera persona que se publicó como prueba en *source mod* en 2007, ha visto la luz en febrero de 2012. Muchas personas se preguntan a menudo sobre este polémico título, si de veras es un juego o no. Este artículo tiene en consideración las principales objeciones al respecto y argumenta que ninguna es válida cuando se compara con los principales videojuegos de los últimos años. Se concluye que la dialéctica teórica tradicional entre lo que es juego y lo que no, es redundante y que *Dear Esther* debería verse como una extensión lógica del diseño de juegos tradicional y como una ilustración de lo lejos que ha llegado este medio en la última década.

Abstract **FR**

Dear Esther, un jeu qui raconte une histoire à la première personne et qui a vu le jour en *source mod* expérimental en 2007, est sorti en février 2012. Son titre a souvent été sujet à controverse et beaucoup se sont demandés si on peut réellement le considérer comme un jeu ou non. Cet article tient compte des objections faites à ce propos et démontre qu'aucune n'est valide lorsque l'on compare *Dear Esther* aux autres grands noms de jeux de ces dernières années. Pour conclure, on peut dire que la dialectique théorique traditionnelle entre ce qui relève ou non du jeu est redondante et *Dear Esther* devrait plutôt être considérée à la fois comme une suite logique à la conception traditionnelle de jeu et comme une illustration de l'évolution fulgurante de ce média au long de la dernière décennie.

Abstract **EN**

February 2012 has seen the release of *Dear Esther*, a pure-story first-person game that started life as an experimental Source mod in 2007. It has often been a controversial title, with questions centering around whether or not it truly constitutes as game. This article considers the major objections to this, and argues that all of these fail when *Dear Esther* is considered alongside other major game titles of the last few years. It is concluded that the traditional theoretical dialectic between game and non-game is redundant and *Dear Esther* should rather be seen as both a logical extension to traditional game design, and an illustration of how far the medium has evolved over the last decade.



In February 2012, we release our first commercial game, *Dear Esther*. Over the last month, it has been assessed as part of the jurying process of the 2012 Independent Games Festival awards. It started filtering back to me that it was becoming something of a controversial title, firing up that age-old debate: is this a game? And secondary to that: Does it matter whether it's a game or not?

A quick introduction. *Dear Esther* is a PC, first-person game that started as an experimental mod back in 2007, and has been redeveloped over the last two years for commercial release. It ditches traditional gameplay loops in favor of a pure-story experience: you can explore a space and by doing so, you trigger events, normally audio files, which deliver a story to you. The story fragments are semi-randomised, each drawn from a bank of four potential options, so each playthrough shifts in meaning and interpretation. On top of this, the story is deeply abstract, poetic and frequently contradictory, designed to prohibit any single reading of events. This abstraction continues into the environment, which is laced with ambiguous symbolism and randomly generated objects which create new influences on the interpretation of the narrative. The resulting experience is dark, deep and has resonated with a wide gaming public—the original mod has been downloaded over 100,000 times, with a dedicated cult fanbase.

Even back in 2007, some people objected to its very classification as a game, and it's somewhat surprising to see similar arguments resurface four years later. The criticisms tend to rotate around three central points. Firstly, *Dear Esther* is not a game because it lacks gameplay. It's difficult to define what is meant by that, but the traditional working definitions usually refer to loops of repetitive action that require some skill (either mental or dexterous) to engage with. Secondly, *Dear Esther* is not a game because the level of interactivity is so low, and the world is unresponsive to this interactivity. Finally, that whilst *Dear Esther* may indeed be a game, it is a poor game because it

could easily be remediated to another, more suitable medium, such as film or book. This is quite different in character to the first two arguments, which accept *Dear Esther* as a work of interactive film, fiction or art (opinions vary) quite happily, and do not critique its quality or suitability, just its definitional status.

The notion of looping gameplay, whether derived from Bungie's famous "30 seconds of fun" or academic theories of rules, systems and mechanics, is fundamentally driven by the idea that games are primarily defined by pragmatic, feedback-driven interaction loops. In other words, a player manipulates the state of a system in a number of predetermined ways, and these are repeated so the player may apply a level of skill. This is certainly the historical case: whether digital or not, a classic rule-derived game presents a pattern that may be configured in a number of ways, some of which are advantageous. Just as the chess master is skillful because of their ability to predict and manipulate patterns, so an FPS (First Person Shooter) player is skillful because they can predict and manipulate system patterns via a more complex representational interface. Of course, this representational interface is what changes everything, and the history of digital games is in many ways a history of it becoming ever more expansive. The increase in complexity of the representational interface accelerates the process of emergence inherent in most game systems. The idea that game systems are emergent is an old one, but as it is true for the huge numbers of pattern variations inherent in a game of chess, so it is true for the interpretative possibilities of the representational interface.

In other words, if the rules of a game create an emergent space, so the representations create an equal rich experiential space. Critically, this experiential space then impacts upon the way in which a player engages with the more mechanical loops of interaction by adjusting their interpretative framing. Understanding how the representational interface may be used to manipulate the overall experience has



formed a significant part of the development of game design over the last two decades, and is accelerated by the increases in representational technologies. For example, consider Alyx Vance, the core NPC (Now Player Character) of the *Half Life 2* series. Whilst driving with Alyx during Episode 2, it is possible to glance over and catch her looking romantically at the avatar, then quickly looking away, embarrassed to be caught staring. There is little interaction in terms of traditional gameplay occurring here, but it influences the way in which Alyx is likely to be thought of by the player. If a deeper, more complex relationship is interpreted, and the player comes to care more for Alyx as more than just a mechanical object (who fights alongside them), the experiential space of *Half Life 2* has changed. It is entirely possible that a player investing in NPCs more heavily will change their responses to gameplay loops (for example, changing their combat strategy to protect Alyx). In fact, it is exactly this kind of influence upon gameplay loops that drives games such as *Mass Effect* or *Deus Ex: Human Revolution*, where non mechanical choices directly affect what loops are likely to be adopted, or even made available. The decision to play with non-lethal force in *DX:HR*, for example, creates a huge division in available loops and how they function, but is created and supported primarily by social relationships with NPCs. Given this, it is false to divide mechanical gameplay from experiential orchestration –both are components in creating the experience. The argument that *Dear Esther* is not a game because it does not include skill-based loops fails because it assumes that this is the only defining feature of a game, and if that argument is followed, then it disregards the representational aspect of game design. It means that logically one must consider sequences like *Ghosts in Metro2033* (along with all of the stations), *Uncharted 2*'s Tibetan village level or, indeed, free-roaming in *Red Dead Redemption* or *Assassin's Creed* as non-game sections that happen to be included in a game. This clearly makes no sense.

The second argument is equally problematic. Lack of interaction (and attached to this, lack of meaningful system response to interaction) implicitly suggests a hierarchy based upon bandwidth. According to this argument, *Dear Esther* is not a game because all you can do is move around the environment and look at objects. This gives the player two means of interacting with the system. Firstly, they can shift their avatar's location, and secondly, they can adjust the field-of-vision. Again, if this argument is logically pursued, then we are forced to conclude that *Dear Esther* is more of a game than most early arcade titles. In *Space Invaders*, for example, movement is limited to two directions along a single axis. *Dear Esther* offers four directional movement along a single axis. *Space Invaders* does not offer any opportunity to adjust the field-of-view, in *Dear Esther* this is unrestricted. The same holds if we consider it against contemporary indie hits like *VVVVV*.

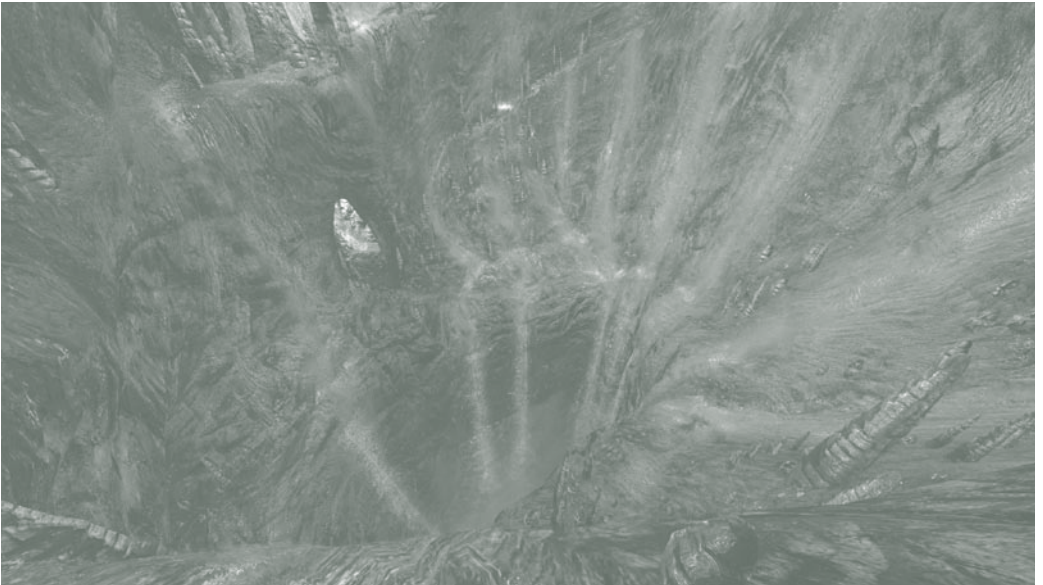
Clearly, the argument is not quite this. Rather, it would seem to fall upon the significance of the interaction and the responsiveness of the system to this interaction. *Space Invaders*, for example, offers a type of interaction *Dear Esther* does not: it is possible to remove objects from play (by shooting them) and it has a condition attached that it is possible to be removed from play by failing to interact appropriately (being shot). In other words, interaction is fundamentally tied to the mechanical loops of play presented in the first argument, but here the response to this comes back into play. After all, there is a simple but direct consequence of failing to interact with *Dear Esther's* –in order to complete the game, the player has to move forwards through the environment. Conceptually, this is similar to *VVVVV*. where the bandwidth for interaction is minimal (move left, move right, change gravity) and the player must continue to move forwards to complete the game. Of course, the player can play badly –the game is notoriously difficult– but it is entirely feasible to play *Dear Esther* badly by failing to follow the required actions (you can also drown and fall off cliffs in

Dear Esther). The difference in the two games is rather one of focus and challenge, than a conceptual incompatibility. *VVVVVV*, like *Space Invaders*, focuses upon dextrous skill in a simple representational space. *Dear Esther* exists at the far end of this spectrum, with a highly complex representational space and a simple set of dextrous requirements. But to say one is more complex in terms of required interaction is clearly false.

On both counts, then, the idea of structurally distinguishing between a game and not-a-game are riddled with logical problems, and it is clear the arguments are based more upon a kind of cultural territoriality than any clear boundaries. This brings us to the third argument, that *Dear Esther* is really just a piece of interactive art or fiction, or would be better realized as a film or even a book. There are two things to consider here. Firstly, something happens in *Dear Esther* that makes it fundamentally different to films: the player is embodied in the space via an avatar, and has temporal and spatial control over how the representation unfolds. This is critical to the designed experience. Secondly, the notion of an interactive fiction is relatively meaningless when one stops to consider it. Most games contain a fiction, and in most cases, the fiction plays out regardless of player actions and choices. Academically, the idea of a player generating a story through their activities is a theoretical possibility (resting on the assumption of narrative psychology) – «I went here, then I did that» – but when we consider this sensibly, although we may be constructing a sequence of events, in narrative terms its content is stunted to the point of meaninglessness. A true interactive fiction is one where the architecture of the narrative is significantly affected by player action, and this is no more true for *Dear Esther* than it is for *Assassin's Creed*. Equally, the concept of interactive art is predicated on nothing more than the social agreement that something is art, and again the requirement that the structure of the artwork is non-trivially altered by the actions of the viewer. But it is the social agreement that is really at the heart of the matter.

Although these arguments about what constitute a game are deeply flawed, what they communicate is a generalist understanding of what a game ought to feel like – an experiential, social conceptualization that derives from a more prototypic classification system. The games we feel most comfortable describing as games are those that feel least like other media forms. *VVVVVV* is nothing like a film, book, or traditional artwork. For the last few decades, this rough idea has served us well, even if it cannot be substantiated academically or even intellectually. But things have changed, and this is because games have changed. The fact that the debate is happening again should be seen as an opportunity. Taking these arguments apart tells us much about what is currently happening in games, and exposes a reality that is more celebratory than divisive and territorial.

To put this simply, games as a medium are now massively diverse and fully integrated into wider culture. Rather than borrowing from other media, games are driving their own evolution. At the same time, the old arguments about games needing to develop, mature, evolve, are clearly redundant and based on a reductive view of games that tries to damn the entire spectrum by using a minimal, unrepresentative number of examples. This is not to criticize those examples either – personally, I see no problem with mainstream games that offer pure escapism and count them amongst my favourite media experiences – but to recognize that, particularly as we continue the indie explosion, a vast array of experiences are now on offer. That the medium can count titles like *Dinner Date*, *Dark Room Sex Game* and *Strange Rain* alongside *Rage*, *FIFA* and *L.A. Noire* is something to absolutely celebrate, it is proof that games are a rich and diverse spectrum of media. Rather than debating whether or not *Dear Esther* is a game, we should focus on the quality of the experience it offers, and celebrate the fact that we work in a medium where even such an uncompromisingly experimental title can reach a mass audience. Not many mediums can boast this.



↑ *Dear Esther*. thechineseroom [2012].

Juegos serios mal: Discurso procedural y política de creación en torno al juego

Abstract **EU**

Bideo jokoa, jolasaren adierazpen garaikidea den hori –beharbada, denetan deigarriena–, murgilduta dagoen testuinguru soziokulturalaren gaitzak jasaten ari da. Bestelako gaitzen artean, gehiegizko arrazionalizazio prozesua pairatzen du. Análisi sistemikoen markoak –eta, *prozedurazko* entitate den heinean, dituen forma ezaugarrienak– jokoari ematen dion handitasunaren babespean, hainbat jolas mota *serio* sortzen ikusi dugu. Jolasok hainbat kontzeptu ludikorekin –absurdoarekin, esaterako– aurrez aurre talka egiten dute.

Horren haritik, eta joko diseinatzaileak horrelako diskurtsoetan hartzen duen jarrera pribilegiatuaren ondorioz, hauxe iradoki nahi dugu: aztertu beharko litzateke joko batzuen ekoizpenak –testuinguru artistiko eta kulturaletakoak– oso demokratikoak ez diren sorkuntza ereduak, beherezkoak eta moderno-berantiarak, betikotzen dituzten praktikak izan daitezkeela, nahiz eta aurkeztu, batzuetan, hegemoniaren aurkako jarreraren itxurarekin eta, besteetan, proposamen politiko edo sozialen modura.

Abstract **ES**

El videojuego como instancia contemporánea del juego –la más llamativa quizás–, sufre dolencias propias del contexto socio cultural en el que está subsumido. Entre otros males, padece de extremados procesos de racionalización. Bajo el paraguas de solemnidad que le aporta al juego el marco de los análisis sistémicos, de sus características formales como entidad *procedural*, hemos visto surgir diversas formas de juego *serias*, que chocan frontalmente con conceptos lúdicos como el del absurdo.

En ese mismo sentido y debido a la postura privilegiada que adquiere el diseñador de juegos en este tipo de discursos, sugerimos revisar el hecho de que determinadas producciones de juegos en contextos artísticos y culturales, presentadas unas veces bajo la apariencia de posturas contrahegemónicas, otras como propuestas políticas o sociales, pueden estar funcionando en realidad como prácticas que perpetúan modelos de creación poco democráticos, descendentes, tardomodernos.

Abstract **FR**

Le jeu vidéo, instance contemporaine du jeu (sans doute la plus manifeste), souffre de troubles propres au contexte socio-culturel dans lequel il est subsumé. Entre autres maux, il subit des procès extrêmes de rationalisation. Sous le paravent de solennité qui apporte au jeu la marque des analyses systémiques, de ses caractéristiques formelles comme entité *procédurale*, nous avons vu surgir différentes formes *sérieuses* de jeu, qui se heurtent de plein fouet à des concepts ludiques tels que celui de l'absurde.

Dans cette même acception et étant donné la place privilégiée attribuée au concepteur de jeu dans ce type de discours, nous proposons de réévaluer le fait que certaines productions de jeux dans des contextes artistiques et culturels, présentées parfois dans des postures visiblement contre-hégémoniques et d'autres fois comme des propositions politiques ou sociales, peuvent fonctionner en réalité comme des pratiques qui perpétuent des modèles de création peu démocratiques, régressifs et lents à se moderniser.

Abstract **EN**

The videogame as a modern gaming tool –perhaps the most remarkable one–, is harmed by the socio-cultural setting in which it is immersed. One of the ailments from which it suffers is an extreme process of rationalisation. Under the cloud of solemnity which the framework of systemic analyses attaches to games, from their formal characteristics as a *procedural* entity, we have witnessed the emergence of various forms of *serious* games, which collide head-on with the concept of the playful and the absurd.

In the same sense and due to the privileged position which game designers have in this type of discussion, we suggest further considering the idea that certain productions of games in artistic and cultural contexts, which are sometimes presented under the guise of adopting a counter-hegemonic stance, with others presented as political or social proposals, may actually be serving to perpetuate creative models which are undemocratic, outdated, and late modernist in nature.



No es ninguna coincidencia cósmica, ni una licencia creativa que el título de este artículo contenga una paráfrasis del conocido gag gráfico de Miguel Noguera «Cristo Mal». Noguera resulta –y ya lo decían los de Zemos98–, una especie de arma de ataque contra los discursos bienpensantes y es en esa silenciosa labor de boicot contra el imperio de lo políticamente correcto, en sus subyacentes críticas sistémicas, donde el cómico se convierte en heroico paradigma de nuestros humildes pensamientos en torno a los juegos.

No vamos a hablar de humor y videojuegos, ni repasaremos el listado de juegos comerciales que utilizan la comedia, la ironía, la parodia o el absurdo como recursos estilísticos, pero sí en cambio de cómo las hordas de lo racional, de lo sistémico, de lo procedural, de lo solemne, apisonan el ámbito del juego contemporáneo. De las connotaciones éticas, políticas e ideológicas que estas actitudes conllevan y de algunos casos singulares que consiguen evadir esta rigidez de la razón.

El absurdo como caballo de Troya

Existe toda una corriente de pensamiento analítico en torno al juego y en paralelo un modelo de diseño de juegos, que persigue deducir cómo los argumentos son insertados en las reglas. Esta focalización en la estructura formal de los sistemas jugables no es nada nuevo. El diseñador Chris Crawford ya citaba la intensidad del proceso, en los años 80, como particularidad de ciertos tipos de videojuegos como los de estrategia –en contraposición a lo que ocurría con las aventuras gráficas– y, a finales de los 90, Janet H. Murray hablaba de esta especificidad del proceso del sistema de juego como marcador ontológico de los videojuegos. Lo relativo al proceso, lo procedural, según han nombrado teóricos como Ian Bogost, ha tomado en los últimos años una excesiva preponderancia sobre cualquier otro tipo de planteamiento en torno al juego.

Directamente vinculado a estos métodos de razonamiento, nos encontramos con un

segundo nivel de pensamiento y creación de juegos, en el que se impone una suerte de gravedad reflexiva y responsable sobre motivos que poco tienen que ver con la experiencia lúdica y mucho menos con lo absurdo. Se trata de los denominados juegos serios. Esta línea teórica, heredera de un modo de reflexión basado únicamente en lo racional, en lo tangible, en lo formal del juego, se apoya y justifica en las teorías procedurales.

«La noción de seriedad como estructura básica de un sistema es especialmente compatible con el concepto de proceduralidad»¹.

Los juegos creados bajo este doble paradigma, formal (procedural) y argumental (juegos serios), se presentan como modelos con retóricas rígidas y dirigidas, como mecanismos un tanto perversos para persuadir y dirigir las acciones del jugador.

Se trata de juegos que persiguen un determinado interés superpuesto a la experiencia de juego, y esa doble intencionalidad entra en conflicto directo con la concepción misma del acto de jugar como experiencia autónoma² y autotelica³. Estos juegos (serios) mantienen en primer plano su agenda de intereses y en este sentido degeneran de su naturaleza original, sin con ello ampliar el medio.

Este ejercicio de circunspección que sufren los juegos al pasar a ser juegos serios parece guardar cierta similitud con la evolución que llevó a los juegos populares, mediante el proceso de modernización, hacia formas más higiénicas como el deporte. El sociólogo e historiador Henning Eichberg se hace eco de esta evolución en la que los juegos tradicionales sufren la deportivización, modernización y consiguiente supresión de la risa, en pro de la seriedad y la solemnidad.

«Durante la era moderna, la cultura de la risa en el juego desapareció en favor de la seriedad del deporte actual (...) Mientras el

deporte ocupaba el terreno de la seriedad, el circo creaba su propio reino. Ambos son producto de la modernidad. Ambos exhibían las excelencias del cuerpo y habilidades acrobáticas pero sólo uno de ellos, el circo, mantuvo al payaso como figura central. Esa es la razón por la cual durante un siglo, el deporte, y especialmente la Educación Física, desearon distanciarse del circo por ser éste, informal e irrisorio»⁴.

Igualmente, el absurdo, como concepto que identifica al pensamiento que se posiciona en un punto diametralmente opuesto a la razón, parece no tener cabida dentro de ese tipo de propuestas basadas en lo formal y en lo relevante. Pequeños juegos irreverentes como *Enviro Bear* (Justin Smith, 2010) o algunos de los diseños de Pippin Barr son solo algunos de los ejemplos de resistencia a esta tendencia hacia la seriedad y la razón. Muchos de los juegos de Barr incluyen en su planteamiento ese tono ilógico, descabellado, que nos hace olvidar por un momento que estamos sometidos a los designios del diseñador. De hecho, adoptando una actitud totalmente consciente, Barr se distancia de este tipo de solemnidad como motivo central en los juegos: «Hacer juegos que sirvan para la resolución de problemas es bastante deprimente»⁵ y plantea un juego de palabras con el que define su *modus operandi* de hacer juegos: *curious games* –en un guiño aparentemente obvio al término anglosajón *serious games*–. Si bien la mayoría de sus juegos son formalmente autocontenidos, bastante sistémicos, nacidos desde la curiosidad del propio diseñador (aunque con poco espacio para la del jugador), el matiz humorístico diluye la austeridad de la estructura formal y nos sitúa en un contexto más ligero y ciertamente brillante en algunos casos. Nada que ver con la seriedad.

Tal y como sutilmente ya se advertía en la introducción del catálogo de la exposición *Playful & Playable*⁶, existen diferentes propósitos escondidos bajo la etiqueta de los juegos serios. Algunos, los más francos, nos hablan a priori de sus bajos fines;

juegos dedicados a promocionar productos comerciales, juegos de simulación militar o los dedicados a formación empresarial o gubernamental. Sin embargo, se nos antojan mucho más oscuros otro tipo de juegos (serios), que persiguen un supuesto bien-hacer o una cierta corrección social; en concreto los dedicados a la educación y los creados en ámbitos artísticos con presupuestos de crítica social. Son además estos dos modelos los que de un modo más directo están imbricados en el tejido artístico y cultural contemporáneo.

Revisando a Godard

Este tipo de fijación por el estado formal del objeto juego, ha sido muy bien recibido tanto por teóricos como por diseñadores. Debido a una larga influencia histórica proveniente de otros tipos de estudios culturales en los que el texto es la parte única y esencial a analizar –en el cine, las películas; en la literatura, los textos; en el arte, la obra artística; etc.–, los análisis procedurales parecen proveer de un marco plausible a los investigadores de juegos.

Los diseñadores han asimilado rápidamente esta corriente que de algún modo les sitúa en el centro del universo de la creación. Obviando posturas de corte más democrático surgidas en algunos movimientos culturales –corrientes artísticas como el arte litoral, movimientos sociales como el intercambio cognitivo en redes de pares distribuidas o procomún cultural, etc.– y animados por el soporte teórico que el proceduralismo les aporta, vuelven a sentirse dueños de la creación y el argumento.

Ciertamente los juegos pueden ser pensados como objetos o como actividades y estas posturas tienen marcos ideológicos muy distintos. El juego pensado como objeto, se centra en el propio sistema de juego, en el proceso y posiciona al autor como centro indiscutible de la creación, perpetuando formas de poder cultural y un modelo de autoría que pretendemos obsoleto.

Sin embargo las prácticas procedurales (artísticas) vistas como herramientas capaces de ayudarnos a entender, participar y criticar las peculiaridades de otros sistemas –desde sistemas complejos como los sistemas organizativos gubernamentales o la economía mundial, hasta sistemas conceptuales como la fe religiosa–, suenan teóricamente impecables, pero recaen en arcaicas relaciones creador-público, con tufillo paterno-filial que replican modelos de creación pretéritos, como la clara distinción entre sujetos creadores y público receptor.

Cercenando la libertad de acción del jugador, haciéndole ceñirse al sistema y a los significados impuestos por sus diseñadores dentro de las reglas, se eliminan contingencias y ambigüedades que pueden surgir si al jugador se le ofrecen vías de libertad para que lleve a cabo un tipo de experiencia de juego creativa. Tal y como explica Miguel Sicart:

«El tipo de experiencia de juego condicionada, derivada de los argumentos estrictamente procedurales, se puede definir como juego instrumental, como el proceso de jugar para otros métodos, como un tipo de juego subordinado a los objetivos, las normas y los sistemas del juego. En este sentido, el acto de jugar está subordinado a la razón, a la lógica de los logros y la progresión determinados por otros factores que no son el propio jugador»⁷.

Los autores estrictamente proceduralistas tienden a presentar los comportamientos emergentes dentro de los juegos como una consecuencia directa de las reglas, como algo que puede ser alcanzado en el diseño de juego a través de la creación y la manipulación de reglas. En cierto modo fomentan la idea dominante del diseñador como único proveedor de sentido en el juego.

«Ideológicamente, se favorece el sistema por encima del jugador y se les da a los diseñadores la ilusión de que la creatividad del jugador es una consecuencia de las

reglas que ellos crearon, cuando en realidad se puede interpretar en ambos sentidos»⁸.

En este sentido, Dan Pinchbeck, reflexionando sobre su proyecto *Dear Esther*, defiende el interfaz de representación como generador de experiencias enriquecidas y emergentes, al mismo nivel que lo pueden ser las reglas. Desde un punto de vista menos condicionado por el análisis del objeto juego, podríamos argumentar que gran parte de esos espacios emergentes en *Dear Esther*, son creados a partir de la experiencia del propio jugador. Partiendo de una tradición tan sistémica y meritocrática como la de los FPS (First Person Shooter), Pinchbeck se posiciona en un extremo muy arriesgado, que amplía el marco referencial y formal de ese género. Tal y como explicó durante las jornadas de *Jolasean*:

«Todos los juegos son sistemas que reciben y proyectan información. Algunas cadenas de estímulos/respuesta son concretas –binarias, implacablemente explícitas–, otras son flexibles –interpretativas, influyentes, implícitas, indulgentes–. La narración recae sobre este segundo tipo. Pero no se puede aislar lo concreto de lo flexible, ya que están entrelazados, obligados, dirigidos y manipulados el uno por el otro».

Dear Esther es un ejemplo de aparato narrativo como dispositivo de diseño y de experiencia de co-creación y activación del juego por parte del jugador, más allá de severas mecánicas de juego. Al igual que describe Robert Yang hablando de su mod de HL2, *Handle With Care* (2009), en este tipo de propuestas el jugador es el encargado de hacer las conexiones emocionales entre los distintos nodos de significado.

Diseñar juegos de un modo político, debiera consistir en tener en cuenta un modelo de jugador más alineado con el concepto actual de usuario de creación contemporánea, un jugador que tiene la opción de negociar, modificar o reinterpretar las reglas.

«El espectador ya no está obligado a cumplir con los requisitos de interactividad del artista, sino que se le presupone como un sujeto de pensamiento independiente, que es el requisito esencial para la acción política»⁹.

Las propuestas políticas en torno al juego, al menos en el ámbito cultural y artístico, debieran tener en cuenta no solo sus contenidos o su forma, sino el tipo de relaciones que crean con sus usuarios-jugadores. Los juegos son un ámbito de estudio que puede abordarse desde accesos muy diferentes y hacerlo únicamente desde sus cualidades sistémicas resulta una postura un tanto reduccionista. Diseñar de un modo político, es decir, no replicar la relación artista-público de la modernidad a la que nos llevan los discursos procedurales, sino pensar en el juego como un nuevo medio, en el que de modo ontológico se reducen las distancias entre creador y público, entre diseñador y jugador.

Notas

- 1 Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press. p. 58
- 2 Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Madrid, Alianza.
- 3 Zimmerman, E. and Salen, K. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, The Mit Press. p. 332
- 4 Eichberg, H. (2009). *Laughter in popular games. Juegos tradicionales y salud social*. ACL Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. p. 134
- 5 Barr, P. (2011). *The Artist Is Curious?*
→ www.pippinbarr.com/inininoutout/?p=2564
(Consultado en diciembre 2011)
- 6 *Playful & Playable* (2010). Proyecto Amarika. Vitoria-Gasteiz.
→ www.amarika.org/play
- 7 Sicart, M. (2011) *Against procedurality (forthcoming)*.
- 8 Frasca, G. (2007) *Play the Message*. Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen. PhD. p.66
- 9 Bishop, C. (2004). «Antagonism and Relational Aesthetics». *October Magazine* Fall 2004. p. 77

Joko serioak gaizki: diskurtso prozedurala eta sorkuntza politikak jokoaren inguruan*

Itzulpena **EU**

Ez da kointzidentzia kosmiko bat, ez eta lizentzia sortzaile bat artikulu honen izenburuak Miguel Noguerearen gag grafikoaren (*Cristo Mal*) parafraisi bat izatea. Noguera –hala zioten Zemos98koek– ohiko diskurtso kontserbadoreen aurkako arma bat da, nolabait ere; eta politikoki zuzenaren inperioaren aurkako boikot isil horretan, horren azpian gordetzen diren sistemaren aurkako kritiketan, jokoan inguruan ditugun pentsamendu xumeen paradigma heroiko bihurtzen da komikoa.

Ez dugu humoreari eta bideo jokoei buruz hitz egingo, eta ez dugu gainbegiratuko komedia, ironia, parodia edo absurdua baliabide estilistiko gisa erabiltzen dituzten joko komertzialen zerrenda, baina bai, ordea, nola diskurtso arrazional, sistemiko, prozedural eta irmoek joko garaikidearen eremua hertsatzen duten. Jarrera horiek dakarten konnotazio etiko, politiko eta ideologikoak izango ditugu hizpide, eta halaber arrazoiaren zurruntasun hori saihesten duten zenbait kasu bitxi.

*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

Absurdia Troiako zaldi gisa

Bada pentsamendu analitikoaren joera bat jokoaren inguruan eta horrekin batera jokoak diseinatzeko eredu bat; horien helburua: argudioak arauetan nola txertatzen diren jakitea. Alabaina, joko sistemen egitura formalaren fokalizazio hori ez da batere berria. Chris Crawford diseinatzaileak, esate baterako, *prozesuaren intentsitatea* aipatzen zuen 80ko hamarkadan, zenbait jokoren –estrategiakoak esate baterako– berezitasun gisa, abentura grafikoetan gertatzen zenarekin kontrajarririk. Era berean, Janet H. Murrayk, 90eko hamarkadaren amaieran, joko sistemaren prozesuaren espezifikotasunaz hitz egiten zuen, bideo jokoen markatzaile ontologiko gisa. Prozedurari dagokiona, alderdi prozedurala (Ian Bogost bezalako teoriko batzuen esanetan), gehiegi gailendu zaio jokoaren inguruan egin daitekeen beste edozein planteamenduri.

Bada pentsamendurako eta jokoak sortzeko bigarren maila bat, arrazoibide metodo horiekin zuzenean lotuta. Bertan, halako seriotasun gogoetatsu eta arduratsu bat gailentzen da, eta horrek ez du zerikusi handirik esperientzia ludikoarekin eta are gutxiago absurdoarekin. Joko serio deiturikoez ari gara. Ildo teoriko hori alderdi arrazionalen, alderdi hautemangarriaren, jokoaren alderdi formalean soilik oinarritutako gogoeta motaren oinardeko da, eta teoria prozeduraletan oinarritzen eta justifikatzen da.

«Seriotasunaren nozioa, sistema baten oinarritzko egitura gisa, bereziki bateragarria da prozeduralitatearen kontzeptuarekin»¹.

Paradigma bikoitz horretan –formala (prozedurala) eta argumentala (joko serioak)– oinarrituta sortutako jokoak erretorika zurrun eta zuzenduak dituzten eredu gisa aurkezten zaizkigu; hau da, jokalaria akzioak limurtzen eta zuzentzen dituzten mekanismo zertxobait maltzur gisa.

Jokoaren esperientziari gainjarritako interes jakina lortu nahi duten jokoak dira, eta intenzionalitate bikoitz horrek talka egiten du

zuzenean jokatzearen jarduerarekin berarekin, esperientzia autonomo² eta autotelikoa den aldetik³. Joko horietan (serioetan), beraz, jokoaren beraren interesak daude lehen planoan, eta, ondorioz, beren jatorrizko izaeratik aldentzen dira; ez dute hargatik eremua zabaltzen.

Jokoek serioak izateko bilakaera horretan pairatzen duten zuhurtasun ariketa horrek nolabaiteko antza du herri jokoek izan zuten bilakaerarekin; alegia, modernizazioaren bidez era *higienikoagoetara*, esaterako kirolera, igarotzeko aldatetarekin. Henning Eichberg soziologo eta historialariak bilakaera hori aipatu zuen. Eichbergen hitzetan, joko tradizionalak *kiroldu* eta modernizatu egin ziren, eta ondorioz barrea baztertu eta seriotasuna eta hotsanditasuna gailendu ziren.

«Aro modernoan, barrearen kultura desagertu zen jokatik, eta, haren orde, gaur egungo kirolaren seriotasuna gailendu zen (...) Kirolak seriotasunaren lurraldea okupatzen zuen bitartean, zirkoa bere erreinu propioa sortzen ari zen. Biak ala biak dira modernotasunaren emaitza. Biek ala biek erakusten zituzten gorputzaren bikaintasuna eta trebetasun akrobatikoak, baina batean bakarrik zegoen pailazoa erdigunean. Horrexegatik, mende batez kirolak, eta bereziki gorputz hezkuntzak zirkotik aldendu nahi izan zuten, informala eta barregarria zelako»⁴.

Era berean, absurdoak, arrazoiaren kontrako pentsamendua identifikatzen duen kontzeptu gisa, ez du tokirik alderdi formalean eta alderdi garrantzitsuan oinarritutako proposamen mota horren barruan. Badira, hala ere, zenbait proposamen seriotasunaren eta arrazoiaren joera horri ihes egiten diotenak, hala nola *Enviro Bear* (Justin Smith, 2010) joko lotsagabea edo Pippin Barr-en diseinuak. Barr-en joko askoren planteamendua tonu ilogiko eta zoroan oinarritzen da, eta horri esker une batez hazten dugu diseinatzailearen menpe

gaudela. Izan ere, modu erabat kontzientean, Barr hotsanditasuna nagusi den jokoetatik aldentzen da. «Problemak ebazteko balio duten jokoak egitea etsigarri samarra da»⁵, eta hitz-joko baten bidez jokoak egiteko darabilen *modus operandi*a azaltzen du: *curious games*; *serious games* termino anglosaxoiari keinua eginez. Joko gehienak neurritsuak dira formalki, sistemiko samarrak, diseinatzailearen beraren kuriositatetik sortuak –jokalariaren kuriositatetako tarte gutxi egon arren–, eta haietan umorezko ñabardurak egitura formalaren soiltasuna urtu eta testuinguru arinago eta zenbaitetan zinez bikain batean kokatzen gaitu. Zerikusirik ez seriotasunarekin, beraz.

*Playful & Playable*⁶ erakusketaren katalogoaren sarreran zorrotzaz adierazten zen bezala, hainbat asmo gordetzen dira joko serioen etiketaren azpian. Haietako batzuek, egiazaleenak, xedeak azaleratzen dituzte: merkataritzako produktuak sustatzeko jokoak, simulazio militarreko jokoak edota enpresa edo gobernu lanaren prestakuntzaren ingurukoak. Hala eta guztiz ere beste joko (serio) batzuk askoz ere ilunagoak iruditzen zaizkigu; esate baterako, lan ona edo zuzentasun soziala bilatu nahi dutenak; zehazki, hezkuntzaz dihardutenak eta artearen eremuetan kritika soziala bilatzen dutenak. Gainera, bi eredu horiek dira modurik zuzenenean lotzen direnak giro artistiko eta kultural garaikidearekin.

Godard berrikusiz

Teorikoek zein diseinatzaileek oso harrera ona egin diote jokoaren egoera formalaren inguruko obsesio moduko horri. Testua aztertu beharreko zati bakarra eta funtsezkoa da zenbait kultura ikerlanetan; bada, horien eragin historiko luzearen ondorioz –zineman, filmak; literaturan, testuak; artean, artelana, etab.–, azterketa prozeduralek marko onargarria eskaintzen diete jokoaren ikerlariari.

Diseinatzaileek azkar asimilatu dute korrante hori; izan ere, sorkuntzaren unibertsoaren

erdigunean kokatzen ditu nolabait. Zenbait kultura mugimendutan sortutako jarrera demokratikoagoak alde batera utzita –ertzeko artea bezalako arte korronteak, *peer-to-peer* sareetako truke kognitiboa bezalako gizarte mugimenduak edo onura publikoko kultura, etab.–, eta prozeduralismoak eskaintzen dien laguntza teknikoak aprobetxatuz, sorkuntzaren eta argudioaren jabe sentitzen dira berriz ere.

Izan ere, jokoak objektu edo ekintza gisa pentsa daitezke eta jarrera horiek oso marko ideologiko desberdinak dituzte. Jokoak, objektu gisa pentsatuta, joko sisteman bertan eragiten du, prozesuan, eta egilea sorkuntzaren erdigunean bertan jartzen du; horren ondorioz, kultur botereko zenbait forma eta gure ustez zaharkituta dagoen egiletasun eredu bat betiketzen dira.

Hala eta guztiz ere, jarduera prozeduralak (artistikoak), beste sistema batzuen berezitasunak –sistema konplexuak, hala nola gobernuen antolakuntza sistemak edo munduko ekonomia; edota sistema kontzeptualak, erlijiozko fedea kasu– ulertzen, kritikatzten eta haietan parte hartzen lagunduko diguten tresna gisa ikusita, akatsgabeak dirudite teoriarik, baina sortzailearen eta publikoaren arteko harreman zaharkituak ekartzen dizkigute gogora; alegia, garai bateko sorkuntza ereduaren gurasokeria, hala nola subjektu sortzaileen eta publiko hartzailearen arteko bereizkuntza argia.

Hala, jokalariaen askatasuna murriztu eta sistemara eta diseinatzaileek arauen arabera ezarritako esanahietara egokitzera behartzen dute; halaber, jokalariai joko esperientzia sortzailea aurrera eramateko askatasun bideak eskainiz gero sor daitezkeen gertakizunak eta anbiguotasunak ezabatzen dira. Halaxe azaltzen du Miguel Sicart-ek:

«Baldintzatutako jokoaren esperientzia, argudio erabat prozeduraletatik eratorria, joko instrumentaltzat har dezakegu: beste metodo batzuetarako jokatzeko prozesu gisa, helburuen, arauen eta jokoaren

sistemen menpeko joko gisa. Horren harira, jokatzeko jarduna arrazoiaren menpe dago, lorpena eta jokalaria ez beste faktore batzuek zehaztutako logikaren menpe»⁷.

Egile erabat prozeduralistek arauen ondorio zuzentzat jo ohi dituzte jokoetan sortzen diren jokabideak; alegia, jokoak diseinatzean, arauak sortuz eta manipulatu, lor litekeen zerbait balitz bezala. Ikuspegi horren arabera, diseinatzailea da, nolabait ere, jokoari zentzua ematen dion bakarra.

«Ideologikoki, jokalariai baino, sistemak du lehentasuna, eta diseinatzaileek uste dute jokalariaen sormena haiek sortu zituzten arauen ondorio dela, baina ez dira konturatzen egiatan bi zentzuetan uler litekeela kontua»⁸.

Ildo horretatik, Dan Pinchbeck-ek *Dear Esther* izeneko bere proiektuari buruz gogoeta egitean, errepresentazio interfazeak esperientzia aberastuak eta berriak sortzen dituela dio; arauen maila berekoak, bestalde. Jokoaren objektuak gutxiago baldintzatutako ikuspegi bat hartuta, esan genezake *Dear Esther* proiektuan sortzen diren espazio horietako asko jokalariaen esperientziaren bidez sortzen direla. FPS jokoak oso tradizio sistemiko eta meritokratikoan oinarritzen dira; Pinchbeckek, ikuspegi horretatik abiatuta, oso puntu arriskutsuan kokatzen du bere burua, eta genero horren marko erreferentziala eta formala zabaltzen du. *Jolasean* jardunaldietan azaldu zuenez:

«Joko guztiak informazioa jaso eta proiektatzen duten sistemak dira. Estimulu/erantzun kate batzuk zehatzak dira: bitarrak, erabat esplizituak. Beste batzuk malguak dira: interpretaziokoak, eragin handikoak, implizituak, barkaberak. Narrazioa bigarren talde horretan dago. Baina ezin da bereizi alderdi zehatza eta malgua, korapilatuta baitaude; batak bestea behartzen, zuzentzen eta manipulatzten baitu».

Aparatu narratiboa diseinurako gailu gisa erabil daiteke: hor dugu *Dear Esther* proiektuaren adibidea. Gainera, jokalaria jokoa sortzen eta aktibatzen lagutzen du, mekanika zurrinak dituzten jokoetan ez bezala. Hala dio Robert Yang-ek, berak sortutako *HL2, Handle With Care* (2009) izeneko *modari* buruz ari denean: proposamen mota horretan, jokalaria arduratzen da konexio emozionalak egiteaz esanahi nodoetatik.

Jokoak modu politiko batean diseinatzeak beste jokalaria eredu bat ekarri beharko luke berekin, berez; sorkuntza garaikidearen erabiltzailearen kontzeptuaren antzekoa; hau da, arauak negoziatzeko, aldatzeko edo berrinterpretatzeko aukera duen jokalaria bat.

«Ikuslea ez dago jada behartuta artistaren elkarreragin baldintzak betetzera; aitzitik, pentsamendu independenteko subjektua izatea eskatzen zaio, horixe baita jardura politikorako funtsezko betekizuna»⁹.

Jokoaren inguruko proposamen politikoak, eremu kultural eta artistikoan behintzat, edukiak edo forma ez ezik, erabiltzaileen eta jokalarien arteko harreman mota ere hartu beharko luke kontuan. Jokoak hainbat ikuspegitatik iker daitezke, eta ezaugarri sistemikoei soilik erreparatuta egitea oso jarrera erreduzkionista litzateke. Modu politiko batean diseinatzea; alegia, diskurtso prozeduralek ekartzen diguten modernitateko artistaren eta publikoaren arteko harremanari eragozpenik ez jartzea, baizik eta jokoa baliabide berritza hartzea, non sortzailearen eta publikoaren, edo diseinatzailearen eta jokalariairene, arteko distantziak laburtzen baitira modu ontologikoan.

Oharrak

- 1 **Bogost, I.**: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press. (58. orr.), 2007.
- 2 **Huizinga, J.**: *Homo ludens*. Madrid, Alianza, 2008.
- 3 **Zimmerman, E. and Salen, K.**: *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, The Mit Press. (332. orr.), 2004.
- 4 **Eichberg, H.**: *Laughter in popular games. Juegos tradicionales y salud social*. ACL Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, (134. orr.), 2009.
- 5 **Barr, P.**: *The Artist Is Curious?* → www.pippinbarr.com/inininoutoutout/?p=2564 (2011ko abenduan kontsultatua)
- 6 *Playful & Playable*. Amerika Proiektua. Vitoria-Gasteiz. → www.amerika.org/play (2010)
- 7 **Sicart, M.**: *Against prodedurality (forthcoming)* [2011]
- 8 **Frasca, G.**: *Play the Message*. Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen. PhD, (66. orr.), 2007.
- 9 **Bishop, C.**: "Antagonism and Relational Aesthetics". *October Magazine*, (77. orr.), Fall 2004.

Game dynamics and storytelling

Abstract **EU**

(...) Zein da munduko egoera tragikoenekin (gerrak, sarraskiak, giza eskubideen urraketak, probrezia, immigrazioa...) lotutako gaietan jokoak eta joko dinamikak erabiltzeak izan dezakeen dimentsio etikoa? (...)

(...) Galdera hori erantzuteko aintzat hartu behar dugu jokatzeari ez dela jarduerari «arina» beti. Jokoak oso serioak izan daitezke (joko serioek industria oso bat sortu dute, gainera). Jokatzeari ez da beti entretenimendu arin eta arduragabea. (...) Jokoetan jokatzeko gaitasunak gizakiak animalietatik bereizten gaitu, jokoak errealitatea kontrolatzeko eta berregokitzeko eskaera sinbolikoa direlako.

(...) Joko dinamikak orain arintsaun, enpatia, partaidetza-narrazio, gertutasun, esperientzia, diseinu eta bestelako kontzeptuetatik hurbilago daude. Munduak beldurra dio asperzeari. Zerbait erabat partekatzeak erakargarria izan behar du. (...) Jende askorentzat fikziozko errealitateak dibertigarriagoak dira, arazoz eta gatazkaz betetako beren eguneroko bizitzaren etsigarria baino. (...) Horrenbestez, transmedia istorio baten idazle taldearentzat oso tentagarria da fikzioa errealitate gisa irudikatzea, fikzioa egia bezala irudikatzea. (...) Baina alor honetan badira kontuan hartu beharreko zenbait muga

Abstract **ES**

(...) ¿Cuál es la dimensión ética que implica el uso del juego y de las dinámicas de juego para temáticas relacionadas con algunas de las situaciones más trágicas del mundo: guerras, masacres, violaciones de derechos humanos, pobreza, migraciones...?

(...) Responder a estas cuestiones implica considerar que el juego no es necesariamente una actividad liviana. Los juegos pueden ser muy serios (los «juegos serios» ya se han convertido en un industria propiamente dicha). Jugar no siempre es un entretenimiento despreocupado y de mera distracción. (...) Jugar a juegos es una parte esencial de lo que nos convierte en humanos y no animales, ya que los juegos son una reivindicación simbólica del deseo de control y reapropiación de la realidad.

(...) Las dinámicas de juego son ahora más cercanas a conceptos tales como la fluidez, la empatía, las narrativas envolventes, la proximidad, el diseño de la experiencia... Nuestro mundo teme el aburrimiento. Es necesario que todo sea atractivo para que sea realmente compartido. (...) Cada vez más gente encuentra vivir en estas realidades ficticias mucho más atractivo y gratificante que enfrentarse a la sombría realidad del día a día. (...) Por todo ello, es muy tentador para los equipos de guionistas de historias transmedia crear ficciones que se mezclen con la realidad, hacer que la ficción parezca real. (...) Pero siempre hay unos límites que deben ser tenidos en cuenta.

Abstract **FR**

(...) Quel est le poids de la dimension éthique lors de l'utilisation de jeux vidéo ou de dynamiques de jeu sur des thématiques liées à certaines des situations les plus tragiques du monde : guerres, massacres, violations des droits de l'homme, pauvreté, immigration... ?

(...) En répondant à cette question, on sous-entend que le jeu n'est pas nécessairement une activité « light ». Les jeux peuvent s'avérer très sérieux (les jeux vidéo dits sérieux représentent aujourd'hui toute une industrie). Le jeu n'est pas toujours synonyme de distraction et de divertissement insouciant. (...) Le jeu est une des attitudes essentielles qui nous permettent de nous différencier des animaux, car les jeux sont une affirmation symbolique du contrôle et du retour à la réalité.

(...) Les dynamiques du jeu se rapprochent des concepts de fluidité, empathie, participation narrative, proximité, design d'expérience... Le monde craint la monotonie. Tout doit être attachant pour être vraiment partagé. (...) De plus en plus de personnes trouvent beaucoup plus intéressant de vivre ces réalités fictives que de supporter l'âpre réalité de leur vie quotidienne. (...) Par conséquent, il est très tentant pour les narrateurs transmédia de faire de la fiction une réalité, une vérité. (...) Cependant, certaines limites sont à respecter.

Abstract **EN**

(...) What is the ethical dimension implied in using gameplay and game dynamics for thematics connected with some of the most tragic situations in the world: wars, massacres, violations of human rights, poverty, migrants...?

(...) Answering this question implies considering that playing is not necessarily a "light" activity. Games can be very serious ("serious games" have now become a whole industry in itself). Playing is not always distracting and carefree entertainment. (...) Playing games is an essential part of what makes us humans and not animals, because games are a symbolic claim to control and reappropriate reality.

(...) Game dynamics are closer to the concepts of fluidity, empathy, narrative involvement, proximity, experience design... Our world fears boredom. Everything has to be engaging to be truly shared. (...) More and more people find living in these fictitious realities a lot more engaging and rewarding than dealing with grim reality of their daily life. (...) Therefore, it is very tempting for the writer team of a transmedia story to make fiction pass as reality itself, to make fiction pass as truth. (...) But there are some limits that should be taken into account.



I was recently involved in a public talk about transmedia during which an independent tv producer asked a very interesting question.

He asked: «Is it ok to have a game like approach for a serious documentary? Can a film that deals with very important, even tragic issues and that has nothing to do with a light and playful subject consider using game dynamics to make it more engaging for an audience?»

When he asked this, we were discussing the fact that many transmedia projects include gameplay and game dynamics to make their storytelling more fun, more accessible and engaging.

Before we tried to answer his question directly, I felt we had to consider why are we now turning everything into play and game?

A recent study showed this in the United States (from *Raph's Shakeout* blog quoting Jane Mc Gonigal during her famous TED talk):

«The average young person today in a country with a strong gamer culture will have spent 10,000 hours playing online games, by the age of 21. For children in the United States 10,080 hours is the exact amount of time you will spend in school from fifth grade to high school graduation if you have perfect attendance».

«So, we have an entire parallel track of education going on where young people are learning as much about what it takes to be a good gamer as they are learning about everything else in school. And some of you have probably read Malcom Gladwell's new book *Outliers*. So, you would have heard of his theory of success, the 10,000 hour theory of success. It's based on this great cognitive science research that if we can master 10,000 hours at effortful study, at anything by the age of 21, we will be virtuosos at it. We will be as good at whatever we do as the greatest people in

the world. And so, now what we're looking at is an entire generation of young people who are virtuoso gamers».

What are they getting good at?

1. Urgent optimism. They believe that they are capable of changing the world –and ready to take action at a moment's notice.

2. Weaving a tight social fabric. Gamers are masters at rapidly creating strong social bonds. Also, it's interesting to note that we like people more after we've played with them.

3. Blissful productivity. Gaming exemplifies that we are happier working hard than relaxing if the work is structured right.

4. Epic meaning. Gamers love (and are used to) being attached to world changing stories.

Right now, we are using games to escape into virtual worlds, but it doesn't have to be that way. These skills could apply to the real world if the real world was redesigned to work more like a game.

So, what we are seeing, is a whole new generation of gamers entering adulthood and active life in society, who are infusing every single aspect of social activities with the game culture that they have been brought up in and that they have helped design. Massive social networking has been accelerating this «contamination» process through which everything becomes gamified.

Storytelling in all its forms and platforms is in the process of being questioned by the process. As a result, playing is no longer perceived as a thing only kids do. It is becoming acceptable for adults to spend time playing, to use games for everything (learning, teaching, health, financing...).

Play is becoming an acceptable behaviour throughout all aspects, all activities and all layers of our societies which are pursuing more

and more a hedonistic vision of what it means to be happy and fulfilled.

While the film and media world is only just about starting to consider changing their mind about game culture (a very powerful industry that they have been despising up until now as a lower form of entertainment), the game designers are appropriating the codes and esthetics of cinema to design their games and make them more and more like truly interactive and engaging films .

Just take a look at the new games such as *Heavy Rain*, *Assassin Creed* or *LA Noire* (this last game was invited alongside traditional films at the 2011 Tribeca Film Festival in New York).

As much as the love of films in theatres will remain strong, we need to embrace the fact that passive audiences are also becoming active and willing participants, one same individual switching from one behaviour to the other all the time...

So, back to the documentary producer question: what he was concerned with was the ethical dimension implied in using gameplay and game dynamics for thematics connected with some of the most tragic situations in the world: wars, massacres, violations of human rights, poverty, migrants...

What he meant was: «Can one have fun while learning about other people's tragedy ? Is light behaviour suitable for heavy subjects? Is gameplay alright to teach and inform in a more engaging way about tragic and complex issues? What is the ethical challenge involved in applying a game like approach to a naturally interactive, participative and immersive transmedia way of telling very serious stories?»

Answering this question implies considering that playing is not necessarily a «light» activity. Games can be very serious (serious games have now become a whole industry in itself). Playing is not always distracting and carefree entertainment.

Books and studies have been written about the nature of play, I will not try to address the topic here. But all of these essays reach the same statement: playing games is an essential part of what makes us humans and not animals, because games are a symbolic claim to control and re-appropriate reality. Games are the manifestation of human aspiration to rise over our physical determinism.

And so is storytelling which in a way can be considered as a mind game, the purpose of which is to transform reality into an abstract entity that can be shared, a tale.

Look at the 4 things that gamers young adults are good at above in Jane Mc Gonigal's quote. They are all very positive values and they are at the heart of game dynamics. Gamified storytelling can activate the same positive values if consciously built into the tale by the authors.

In this sense, playing and game play are becoming an engaging storytelling engine which helps triggering active interaction with the story, appropriation by the participating spectator/player and empathy. And there is no serious moral challenge in this approach.

Because play mechanics are no longer just about being childish, foolish, forgetful, and carefree (role play for example has become a healing technique as well as a strategic approach to forecasting conflict situations).

Take this transmedia documentary I have recently discussed with their story architect on refugees for example: 250 million people are refugees in the world today; the project aims at making us understand what they go through and empathize with them. To do this, a sort of a game will be part of the story universe they are building in which I will be able to live in a virtual refugee camp; I will have to gain points through each of the daily tasks that a refugee has to undertake to survive. This role playing dynamic will create a very pragmatic and realistic experience for the player of what it is like to be a refugee.

Game dynamics are now closer to the concepts of fluidity, empathy, narrative involvement, proximity, experience design... Our world fears boredom. Everything has to be engaging to be truly shared.

Clearly the risk in this process is to over simplify the complexities involved in any real situation, by turning multiple view points for instance into game angles... It then becomes the story architect responsibility to tailor the gameplay of his or her story to be coherent with the seriousness of the tale subject matter.

Now, if we follow the logic a step further, we can see how game culture spreads the building of imaginary worlds with more and more sophisticated rendering devices everyday thanks to our ever improving image technologies. These virtual realities become alternate worlds in which we are spending more and more time. More and more people find living in these fictitious realities a lot more fun, engaging and rewarding than dealing with the grim reality of their daily problems and struggles.

How much then can we play, in our transmedia stories, with blurring the lines between «objective» physical reality and these «subjective» invented realities?

If everything becomes progressively playable and gamified, allowing me to become who ever I choose through reinvented identities and avatars, physical reality will start loosing its objective reference value.

Therefore, it is very tempting for the writer team of a transmedia story to make fiction pass as reality itself, to make fiction pass as truth.

Orson Welles was a pioneer in this confusing perception between tale and objective truth when he aired his show *War of the Worlds* in 1938, creating panic for thousands of people actually trying to escape the invented martian creatures that had landed on earth to destroy us.

More recently, *The Truth about Marika*, a complex transmedia story, unfolded in Stockholm in 2009 over a period of 4 to 5 weeks. SVT, the Swedish public broadcaster, launched a serie on a kidnapped girl in Stockholm. They were challenged by a woman who claimed they were using the true story of her friend who had actually disappeared under the exact same circumstances. That started a complex quest for the disappeared Marika in real life throughout Stockholm, involving thousand of individuals teaming up around the discovery of Ordo Serpentis, the underground secret organization who apparently could be responsible for the hundreds of people disappearing every year in Sweden.

When at the end it was announced that the whole thing was a fiction, a significant part of the audience who involved themselves in looking for Marika and had trusted that it was all for real, were very upset, feeling that they had been lead to make fools of themselves. A sociologist studied audience reactions and found that about 30% of the audience truly resented SVT and the story architects for leading them into believing a lie.

This should be a lesson for all of us tempted to spice up our stories by creating confusion between reality and fiction.

Two rules should be observed in mixing reality and fiction in our stories:

- the no abuse rule: if no negative values are activated in the story universe (crime, kidnapping, murder, theft, violence, financial scam...) it can be ok to play at blurring the lines as long as no one gets actually cheated nor abused
- the as if rule: when I buy a ticket for a movie I know I am about to enter an imaginary reality in which I will cry and laugh *as if* it was real while I know it is fake; when I buy or join a video game or an online game I know and I accept that I will be now immersed in a fantasy world *as if* it was

totally real and engaging for me (a young boy of 11 recently died after spending 57 hours playing online without feeding himself, drinking, nor sleeping...). The same rule should apply to story worlds that invite the viewer/participant to perceive it as real.

The *as if* rule is crucial because it is the very foundation of game and play, the essence of the ritual that game truly is: creating a magic circle within which new rules are set, true emotions can be activated and reality can be transcended.

Storytelling as an artform, whether through books, live arts, films, experience design, transmedia story worlds, is a quintessential game. Stories build closed havens in which I can immerse myself, feel different emotions, be someone else either through characters who become emotional vehicles for me or through my own projection into avatars... In stories I can replace the world that physically surrounds me and transform it into altered realities.

The essence of story is play and the nuclear heart of games is storytelling. And it has always been so.

The novelty is that technology now adds an incredibly rich, sophisticated and varied range of virtual ways in which we can play, engage in role play through social networking and online gaming, create our own invented stories within the bigger story world provided,...

But deep down, video games and interactive stories are nothing more than the contemporary forms of our eternal need to elevate ourselves above the dire constraints of our physical existence.

Joko dinamikak eta narrazioa*

Itzulpena **EU**

Duela gutxi transmediari buruzko hitzaldi batzuetan parte hartu nuen, eta telebista ekoizle independente batek oso galdera interesgarria egin zuen.

Honakoa galdetu zuen: «Egokia al da jokoaren erabiltzea dokumental serio batera hurbiltzeko? Oso arazo garrantzitsuak, baita tragikoak ere, lantzen dituen eta gai arin eta jostagarriekin zerikusirik ez duen film batek erabil ditzake joko dinamikak ikusleentzako erakargarriagoa izan dadin?»

Transmedia proiektu askok narrazioa dibertigarriagoa, irisgarriagoa eta erakargarriagoa egiteko jokoaren eta joko dinamikak erabiltzen dituztela azaltzen ari ginen hori galdetu zuenean.

Zuzenean bere galderari erantzun aurretik, iruditu zitzaidan eztabaidatu beharra genuela gaur egun dena joko bihurtzeko dugun joeraren arrazoia.

Duela gutxi, azterlan batek ondokoa frogatu zuen Estatu Batuetan (Jane Mc Gonigalen

TED hitzaldia aipatzen duen *Raph's Shakeout* bloetik hartua):

«Gaur egun, bideo-joko jokatzailerik kultura handia duten herrialdeetan, gazte arrunt batek 10.000 ordu inguru emango ditu Interneten bideo jokoetan jokatzeko 21 urte bete aurretik. Estatu Batuetako umeek 10.080 ordu ematen dituzte eskolan bosgarren mailatik institutua amaitu arte, ikasketak behar bezala egiten badituzte».

«Beraz, gazteek bideo jokoetan jokalaririk onak izateko zer behar den eta eskolan ikasten duten gainerakoa paralelki ikasten dute. Baliteke zuetako askok Malcom Gladwellen *Outliers* (Espainian *Fueras de serie* izenez argitaratua) liburua irakurri izana. Beraz, entzun duzue arrakastari buruzko bere teoria, arrakastaren 10.000 orduen teoria, alegia. Ikerlan zientifiko kognitibo bikain horren arabera, 10.000 ordu ematen baditugu buru-belarri edozer ikasten, 21 urte betetzean, alor horretako birtuoso izango gara. Egiten dugun horretan munduko onenak bezain onak izango gara. Beraz, orain bideo joko jokatzailerik birtuosoen belaunaldi bat dugu».

Zertan dira onak?

1. Berehalako baikortasunean. Mundua aldatzeko gai direla uste dute, eta zerbaiten berri izan bezain laster ekiteko prest daude.
2. Sare sozial estu bat sortzen. Jokatzailerik harreman sozial sendoak azkar sortzen adituak dira. Gainera, interesgarria da aipatzea beste pertsona batzuekin jokatu ondoren are gehiago atsegin ditugula.
3. Produktibitate ikaragarria. Jokoak adierazten du gusturago gaudela lanean atsedean hartzen baino, lana ondo egituratuta badago.
4. Esanahi epikoa. Jokalariek atsegin dute (eta ohituta daude) mundua aldatzen duten istorioetara lotuta egoten.

*Jatorrizko ingelesezko testuaren itzulpena.

Orain, jokoak erabiltzen hasi gara mundu birtualetara ihes egiteko, baina ez du zertan horrela izan. Gaitasun horiek mundu errealean aplika litezke, mundu erreala bera joko batek bezala funtzionatzeko birdiseinatuko bagenu.

Horrenbestez, heldutasunera eta gizartean bitzita aktibora sartzen ari diren jokalarien belaunaldi berri bat daukagu, gizarte jardueren alderdi guztiak eurak hezi izan diren eta diseinatzeko lagundu duten joko kulturaren sarrarazten dituztenak. Masako sare sozialen sorrerak dena joko bilakatzen duen «kutsatze» prozesu hori azkartu du.

Narrazioa, bere forma eta plataforma guztietan, prozesuak zalantzan jartzeko prozesuan dago.

Ondorioz, jolasa ez da umeek soilik egiten duten jardura bezala ikusten. Gero eta ohikoagoa da helduek denbora ematea jolasten edo jokoak erabiltzea edozertarako (ikasteko, irakasteko, osasuna zaintzeko, finantzarako...).

Jokoa jarrera onargarria bilakatzen ari da gure gizarteetako arlo, jardura eta geruza guztietan. Izan ere, zoriotsu eta ase sentitzeak esan nahi duenaren ikuspegi gero eta hedonistagoa bilatzen du gizarteak.

Zinemaren eta hedabideen munduak orain hasi dira joko kulturari buruz duten iritzia aldatzen (orain arte industria boteretsu hau gutxietsi dute, entretenitzeko modu okerragoa zelakoan). Aitzitik, joko diseinatzaileek zinemaren kodeak eta estetika bereganatu dituzte jokoak diseinatzeko, eta film interaktibo eta erakargarri bilakatzeko.

Horretaz jabetzeko, eman begiratu bat joko berriei, adibidez, *Heavy Rain*, *Assassin Creed* edo *LA Noire* delakoei (azken hori ohiko filmekin batera gonbidatu zuten New Yorkeko 201ko Tribeca Film Festivalera).

Filmak zinema aretoetan ikusteko zaletasunak iraungo duen arren, ikusle pasiboak aktibo bihurtzen ari direla eta parte hartzeko irrikan

daudela kontuan hartu behar dugu, banakoek jarrerak aldatzen dituzte etengabe...

Beraz, goazen atzera dokumentalen ekoizlearen galderara: munduko egoera tragikoenekin (gerrak, sarraskiak, giza eskubideen urraketak, pobrezia, immigrazioa...) lotutako gaitan jokoak eta joko dinamikak erabiltzearen dimentsio etikoarekin kezkatuta zegoen.

Honako hau esan nahi zuen: «Dibertitu daiteke norbait besteen tragedieiz ikastean? Egokia da gai larriak arinkeriez tratatzea? Egokia da jokoak erabiltzea arazo tragikoak eta konplexuak modu erakargarriagoan erakusteko eta azaltzeko? Zer erronka etiko azaltzen zaigu jokoa aplikatzen diogunean hurbilketa moduan oso istorio serioak kontatzeko transmedia modu interaktibo, parte hartzaile eta murgiltzaileari?»

Galdera hori erantzuteko aintzat hartu behar dugu jokatzeko ez dela jardura «arina» beti. Jokoak oso serioak izan daitezke (joko serioek industria oso bat sortu dute, gainera).

Jokatzea ez da beti entretenimendu arin eta arduragabea.

Hainbat liburu eta azterlan idatzi izan dira jokoaren izaerari buruz, ez naiz saiatuko gaia hemen jorratzen, baina saiakera guztiak puntu berbera iristen dira: jokoetan jokatzeko gaitasunak gizakiak animalietatik bereizten gaitu, jokoak errealitatea kontrolatzeko eta berregokitzeko eskaera sinbolikoa direlako. Gure determinismo fisikoa gainditzeko gizakiek dugun asmoaren adierazpena besterik ez dira jokoak.

Gauza berbera da narrazioa; hein batean, buruaren jokotzat har daiteke, errealitatea parteka daitekeen entitate abstraktu batean, hau da, ipuin batean bihurtzea helburu duena.

Begiratu goian, Jane Mc Gonigalen aipuan, jokalaria heldu gazteak zer lau gauzetan diren onak. Guztiak balio oso positiboak

dira eta joko-dinamikak elkartzen ditu. Joko bilakaturako narrazioak balio positibo berberak aktiba ditzake egileek istorioan nahita txertatzen badituzte.

Ildo horretatik jokoak istorioak kontatzeko tresna erakargarria dira eta istorioarekin interakzio aktiboa pizten laguntzen dute, parte hartzen duten ikusle/jokalariei bertan murgiltzen laguntzen diete eta enpatia bultzatzen dute. Eta ez dago erronka moral seriorik hurbilketa horretan.

Izan ere, gaur egun joko mekanikak ez daude umean jokabideekin, jarrera tuntunekin eta arduragabeekin lotuta (rol jokoak, adibidez, teknika sendagarria da, baita gatazka egoerak aurreikusteko hurbilketa estrategikoa ere).

Har dezagun adibide moduan errefuxiatuei buruzko transmedia dokumental bat, berriki aritu bainaiz istorioaren sortzaileekin horri buruz hitz egiten: gaur egun 250 milioi errefuxiatu daude munduan. Proiektuaren helburua zer sentitzen duten ulertaraztea eta horienganako enpatia sortzea da. Horretarako, joko moduko bat sartuko dute sortzen ari diren istorio unibertsoaren barruan. Horren bidez, errefuxiatuen kanpaleku birtual batean bizitzeko aukera izango dugu, eta puntuak lortu beharko ditugu errefuxiatuek bizirauteko egunero gauzatu behar dituzten lanak eginez. Rol joko dinamiko honekin jokalariek errefuxiatu izateari buruzko oso esperientzia pragmatikoa eta errealista izango dute.

Joko dinamikak orain arintasun, enpatia, partaidetza-narrazio, gertutasun, esperientzia diseinu eta bestelako kontzeptuetatik hurbilago daude. Munduak beldurra dio aspertzeari. Zerbait erabat partekatzeak erakargarria izan behar du.

Prozesu honetan, arrisku nagusia edozein egoera errealean konplexutasunak sinplifikatzea da, hainbat ikuspuntu joko ikusmolde bihurtuta, adibidez. Horrenbestez, istorioaren sortzaileak bermatu behar du jokoaren istorioa gaiaren seriotasunarekin bat datorrela.

Haratago jotzen badugu, ikus dezakegu joko kulturak irudizko munduak hedatzen dituela gero eta tresna sofistikatuagoekin, irudi teknologia etengabe garatzen baita. Errealitate birtualak mundu alternatibo bilakaten ari gara, eta horietan gero eta ordu gehiago ematen ditugu. Jende askorentzat fikziozko errealitateak dibertigarriagoak, erakargarriagoak eta aberasgarriagoak dira, arazoz eta gatazkaz betetako beren eguneroko bizitza etsigarria baino.

Zenbat jokatu dezakegu gure transmedia istorioetan, errealitate fisiko «objektiboaren» eta asmatutako errealitate «subjektibo» horien arteko mugak nahastu gabe?

Gutxika dena bihurtzen badugu joko eta jostagarri, eta horrek uneoro aukeratzeko dudana izateko aukera ematen badit, asmatutako nortasunen eta abatarren bidez, baliteke errealitate fisikoa erreferentziatzko balio objektiboa galtzen hastea.

Horrenbestez, transmedia istorio baten idazle taldearentzat oso tentagarria da fikzioa errealitate gisa irudikatzea, fikzioa egia bezala irudikatzea.

Orson Welles aitzindaria izan zen gezurraren eta egiaren arteko hautemate nahasgarria sortzen, «Munduen gerra» irratsaioa egin zuenean 1938an. Izua eragin zuen izaki estralurtarrak Lurrera iritsi zirela sinetsi zuten milaka pertsonen artean.

Duela gutxiago, 2009. urtean, *The Truth about Marika* (Marikari buruzko egia) izeneko transmedia istorio konplexua gauzatu zuten Stockholmen lauzpabost astez. Suediako SVT telebista kate publikoa Stockholmen bahitutako neska bati buruzko programa bat ematen hasi zen. Emakume batek ikusleei azaldu zien bere lagun baten istorioa zela eta egoera berberetan desagertu zela. Hala, milaka lagunek bilaketa konplexu bati ekin zioten taldetan antolatuta Stockholmen desagertutako Marika aurkitzeko. Ordo Serpents izeneko erakunde sekretu bateraino

iritsi ziren, eta itxuraz Suedian urtero gertatzen diren ehunka desagerepenen arduradun izan zitekeen.

Azkenean, istorioa gezurrezkoa zela esan zietenean, Marikaren bila aritu ziren eta dena egia zela pentsatzen zuten ikusle asko haserretu egin ziren, eta adarra jo zietela sentitu zuten. Soziologo batek ikusleen erreakzioak aztertu zituen eta ondorioztatu zuen % 30 inguru minduta sentitu zela SVT kateak eta istorioaren sortzaileek gezur bat sinetsarazi ziotelako.

Gertaera hori aintzat hartu beharko genuke gure istorioei bizitasuna emateko errealtatea eta fikzioa nahastu nahi dugunok.

Bi arau jarraitu behar ditugu istorioetan errealtatea eta fikzioa nahasteko orduan:

- Gehiegi ez erabiltzearen araua: istorioaren unibertsoan ez bada balio negatiborik (krimena, bahiketa, hilketa, lapurreta, indarkeria, finantza iruzurra...) aktibatzen, egokia izan daiteke nahasketa sortzea, inor ez bada engainatzen edo behartzen.
- Bezala araua: film bat ikusteko txartela erosten dudanean, irudimenezko errealtate batera sartuko naiz, eta negar eta barre egingo dut benetakoa izango balitz *bezala*, baina badakit gezurra dela. Bideo joko edo online joko bat erosten edo horrelako batean jokatzen dudanean, badakit eta onartzen dut fantasiako mundu batera sartuko naizela erreala izango balitz *bezala* (duela gutxi 11 urteko mutiko bat hil zen Interneten 57 orduz jokatzen aritu ondoren, ezer jan eta edan gabe eta lo egin gabe). Arau berbera aplikatu beharko litzateke ikusleak/partaideak narrazioa egiazat hartzera gonbidatzen dituzten istorioetan.

Bezala araua funtsezkoa da jokoaren eta jolasaren beraren oinarria delako, hau da, joko benetan joko bihurtzen duen esentzia. Bere inguruan, arau berrietan oinarritutako zirkulu miragarri bat sortzen du, eta horien

bitartez emozio errealak aktibatu daitezke eta errealtateaz harago joan gaitzke.

Liburuen, antzezpeneen, filmen, esperientzia diseinuaren edota transmedia istorioen bidezko narrazioa, adierazpen artistiko moduan, da jokoaren artean nagusi. Istorioak paradisu itxiak sortzeko erabiltzen ditugu, horietan sartzeko, bestelako emozioak sentitzeko, beste pertsona bat izateko emozio eramaile bilakatzen diren pertsonaien bidez edo abatarretan proiektatutako gure buruaz dugun pertzepzioaren bidez. Fikziozko istorioetan, fisikoki inguratzen gaituen mundua aldatu eta moldatutako errealtate bilaka dezakegu.

Istorioren esentzia jolasa da, eta jokoaren muina narrazioa da. Beti izan da horrela.

Berritasun bakarra da teknologiari esker, jokatzeko modu birtual aberats, sofistikatu eta askotarikoak ditugula, sare sozialetan edo online jokoetan rol jokoaren bidez, eta hala, inoiz izan den istorio mundu handiengan gure istorioak sor ditzakegu.

Baina oinarrian, bideo jokoak eta istorio interaktiboak gure existentzia fisikoaren muga estuetatik irteteko dugun behar eternoaren adierazgarri garaikidea dira.



↑ *Mass Effect 2*, BioWare [2010].

Narrativas audiovisuales en la era de la ludopatía digital

«El montaje de los fragmentos tendría que ajustarse a las reglas del juego que recíprocamente marcamos. Asumimos el riesgo del juego, del acercamiento lúdico a la teoría teniendo en cuenta las posibles heterogeneidades de los discursos “fragmentados” que aportarían los autores invitados. Para el montaje de esas heterogeneidades confrontadas nos fue útil el “desorden organizado” de Moholy-Nagy, o “el orden dentro del desorden” de Katherine Hayles que en el ensayo *La evolución del caos* apunta enfoques de la ciencia que destacan el orden oculto que existe dentro de los sistemas caóticos y donde el término caos difiere de la aleatoriedad, porque se puede demostrar que contiene estructuras profundamente codificadas llamadas “atractores extraños”». [...] «Cuando se desestabiliza una dicotomía tan decisiva para el pensamiento occidental como la de orden/desorden, no es exagerado decir que se ha abierto una importante falla geológica en la episteme. Sería extraño que no hubiese otras empresas teóricas que también trabajaran en esta línea. Algunas de las más visibles están dentro del postestructuralismo,

especialmente en la deconstrucción. Así como los nuevos paradigmas científicos cuestionan la primacía tradicionalmente otorgada a los sistemas ordenados, la deconstrucción denuncia la interrelación entre las ideas tradicionales de orden y las ideologías opresivas». [...] «La ciencia del caos revela una huella que no puede ser asimilada a las oposiciones binarias que deconstruye. Estas correspondencias no son accidentales: reflejan lo que Christine Froula, al comparar la deconstrucción con la mecánica cuántica, identificó como una profunda crisis de representación en el pensamiento occidental».

Con estas palabras, Mar Villaespesa se desvaneció ante nosotros y nos dejó allí. Estábamos en condiciones de casi absoluta penumbra. Acompañados simplemente por una mesa y unos cuantos vasos de agua. Y no es que resulte cómodo estar en un lugar que desconoces con gente con la que apenas te has intercambiado algunos emails o has seguido en twitter durante un tiempo. Esperanza trataba de calmarnos diciéndonos que todo formaba parte de una actividad programada, pero yo sé que ella en realidad estaba tan aterrada como yo.

Lo cierto es que semanas antes yo le había advertido mis dudas sobre probar el SRAIV (Simulador de Realidad Alternativa e Inmersiva en Videojuegos). Una tecnología experimental desarrollada por un equipo de investigadores guiados por Flavio Escibano en el contexto de un programa de Arteleku-Tabakalera denominado PlayLab2. El simulador recreaba unas condiciones en las que trasladaba a una o varias personas al interior de la ficción de un videojuego. Aparentemente inofensivo, resultó finalmente lo que mi abuela denominaría una «máquina del diablo».

Primero decidieron cargarnos el juego de los *Lemmings*. Era divertido. Hasta cierto punto, una de las condiciones de la simulación es que no sufriéramos físicamente. Pero, al mismo tiempo, podíamos experimentar sentirnos como cualquier personaje de cualquier videojuego. Así que allí estábamos, siendo un lemming más y recibiendo órdenes que nos condujeran hasta «el hogar». Pero, de repente, a María y a mi nos dio por comentar la historia que dio origen al videojuego.

Al parecer, existe la creencia popular de que el lemming (un tipo de roedor) que inspiró el videojuego tenía tendencias suicidas. Pero un artículo de 1982 en la revista *The Fifth Estate* de la Canadian Broadcasting Corporation demostró que se trataba de un mito. Un mito cruel creado por documentalistas trabajando al servicio de Disney, en 1958, durante la producción del film *White Wilderness*.

La mítica secuencia en la que podemos ver a los lemmings (supuestamente) suicidándose habría sido filmada en un hábitat que no es natural de estos animales y que ni siquiera tiene costa. Los realizadores habrían comprado algunos lemmings en cautividad y los transportaron al lugar del rodaje. Una vez allí, los colocaron sobre una superficie artificialmente cubierta de nieve y los filmaron desde varios ángulos para intentar crear el efecto de una migración en masa. Finalmente, filmaron a los lemmings mientras estos, inducidos por los propios documentalistas, se precipitaban por un

barranco. Por tanto, no hay evidencias de que los lemmings se suiciden.

Pero claro, nunca esperamos que compartir esta historia en voz alta fuera a generar un extraño *mise en abyme* que suspendió la simulación por completo. Afortunadamente, y al menos, Flavio y su equipo habían dispuesto una alternativa a la realidad alternativa. Simplemente teníamos una mesa y vasos de agua. Así que, tratando de mantener la calma y esperando a que desde «fuera» solucionaran los problemas, sin más pretensiones, nos pusimos a charlar. Teóricamente, todo lo que hablásemos sería registrado en el log del SRAIV.

Pero, desafortunadamente, un error en el sistema de registro textual del simulador, nos devolvió fragmentos inconexos y desordenados de la conversación. Una especie de galimatías lleno de citas de Guillermo Zapata, Jordi Sánchez Navarro, María Yáñez, Alberto Tognazzi y Rubén Sánchez. Mi nombre es Felipe G. Gil y simplemente traté de dar orden a ese caos.

Tratando de respetar la información en el interfaz que nos fue devuelta (basada en HTML5), cada vez que un fragmento era omitido, salía un error 404. Así que los he dejado como parte de las evidentes elipsis de esta historia. Por otra parte y para facilitar su lectura, he usado la metodología de las obras de teatro, nombrando a una persona cada vez que intervenía. Evidentemente, tanto Esperanza Luffiego como yo estamos presentes en la historia. De un modo discreto, pero era imposible omitirnos.

Alberto: Recuerdo que una vez, para cortejar a una mujer, la intenté seducir teorizando sobre el videojuego y la movilidad.

Esperanza: ¿Y lo conseguiste?

Alberto: No.

Felipe: ¿Qué ocurrió?

Alberto: Pues, que me emocioné y llegó un momento en quería terminar de explicarle mis ideas. Creo que ella al principio estaba muy atraída, pero terminó aburriéndose.

Esperanza: Pero, ¿qué le contaste?

Alberto: Pues...os cuento, tal cuál le dije a ella. Clay Shirky analiza que dentro del panorama de los media del siglo XX, hay una curiosa asimetría. Los que son buenos creando conversaciones (el teléfono), no son buenos para crear grupos y al revés, los que son buenos para grupos no generan conversaciones. Internet es el primer medio en la historia que tiene soporte desde su principio para los grupos y las conversaciones al mismo tiempo. El teléfono nos dio el modelo de conversación uno a uno, y la televisión, radio, revistas, libros nos dieron el modelo de uno a muchos, Internet nos da el modelo de muchos a muchos. En este entorno de comunicación de muchos a muchos, el videojuego es la mejor maquinaria para desarrollar estrategias colectivas que a partir de modificar nuestra cabeza, acaba por modificar, y con mucha fuerza, la sociedad.

Si el cine ha sido la escuela sentimental de varias generaciones, los videojuegos han suplantado esta realidad, superándola. Nuestro cerebro se adapta con mucho más gusto a esta nueva realidad interactiva que a la simplemente narrativa. Ya no somos simplemente espectadores, sino que somos los actores de las historias. Es evidente la razón por la cual la industria de los videojuegos ha superado con creces a la industria del cine y de la música juntos.

Nos vamos educando en la gratificación inmediata en todos los momentos de nuestra vida. Tenemos las respuestas a casi todas nuestras preguntas y dudas gracias a Google y de forma ubicua gracias a móviles con conexión 3G. Y esta creciente facilidad de acceso a la información y a los datos, está dando paso a lo que Alessandro Baricco, en *Los nuevos bárbaros*, evidencia como un conocimiento sin profundidad, un saber inmediato, exento del placer de la conquista y del esfuerzo que está caracterizando el saber de los *millennials*. Baricco subraya que esta nueva forma de conocimiento es tan interesante como lo que hemos tenido en los últimos 150 años, algo, probablemente positivo, contra lo que no hay que luchar.

Los nuevos bárbaros son los habitantes del incipiente mundo digital y han venido para quedarse, con nuevas maneras de enfrentarse a la realidad, al contenido, al conocimiento y al saber. Walter Benjamin observó que no sólo cambian los hábitos sino que también la percepción de la realidad. Por eso juego y contexto están estrechamente relacionados. El contexto es fundamental en el desarrollo del lenguaje y de la percepción de nuestra propia identidad con el pasar del tiempo. Interactuando con la realidad, los nuevos bárbaros absorben tanta información, intercambian tantas ideas, que han aprendido a auto-educarse y se convierten, valga el oxímoron, en bárbaros ilustrados. El esfuerzo y la conquista se traslada desde el almacenamiento del «saber» al aprendizaje, a través de la experiencia, y al compartir nuevos universos a través de historias, trasladando las frustraciones al mundo de la acción, experimentando en primera persona.

¿Y si con lo que se juega es con la realidad? A través de las aportaciones de la colectividad, lo que podríamos llamar periodismo ciudadano, se han creado las bases para que eventos como la Primavera Árabe, la *#SpanishRevolution*, *#OccupyWallStreet*, prosperen. El cambio es paradigmático: la producción de contenidos digitales a través de los nuevos medios puede ser profundamente política. Los móviles han

tenido una enorme relevancia para que, en el caso de la Primavera Árabe, las revoluciones se hayan propagado de país en país.

Pero la gente no consume tecnologías. Consume historias. «La narración parece ser tan universal y tan antigua como el lenguaje mismo y comparte con el lenguaje la condición de apta para definir la humanidad y su cultura. Un pueblo sin historias parece tan absurdo cuanto un pueblo sin lenguaje». Dice Andy Cameron. Y es que el hábito del ser humano a relacionarse con interfaces de varios dispositivos capaces de favorecer la comunicación, la sobreexposición a los media y la velocidad con la cual la humanidad viaja bajo el empuje tecnológico, producen continuamente nuevos mensajes, pero sobre todo, nuevas historias en las que el imaginario colectivo plasma las nuevas formas identitarias de la humanidad. Este *moto perpetuo* de imágenes, iconos y lenguaje, si bien bajo los esteroides de las nuevas tecnologías, no es más que la natural evolución de los procesos mitopoyéticos que acompaña al hombre desde sus orígenes. El mito no es sino un cuento, una narración particularmente eficaz que produce un sentido que va más allá de las palabras, un plus de significado que define el imaginario colectivo de una época y de un pueblo. Si el mito antes era difundido de unos pocos a la masa, ahora el fenómeno es distribuido de muchos a muchos, fiel a la filosofía del *peer-to-peer*, sobre la cual tomó forma Internet.

Las conexiones entre humanos son un disparador de ideas y creatividad. Lo más potente que hay en los videojuegos es jugar con y contra otros seres humanos, porque siempre superan a la máquina. Hay elementos básicos que no podemos eliminar, pero sí controlar. De momento hay dos mil millones de personas que se conectan a la red y de estas, unos cientos de millones lo hacen, aunque no se den cuenta, para jugar en red. Si esto es un disparador de ideas y estrategias, me pregunto qué pasará cuando vayamos a jugar con la masa de 50 billones de objetos destinados a estar conectados en red en los próximos 3 años.

Y en esos juegos, el móvil es una parte esencial. El móvil promete experiencias, pone en acto la *performance*, las sesiones de juego, en producir experiencias que definen universos enteros y vehiculan sentidos y temas de forma estratificada, para permitir al usuario construir, a través de sus decisiones, las maneras y los tiempos de su permanencia en el universo diegético.

La movilidad no es tanto una realidad, sino la materialización de lo real, de una ilusión: la de controlar nuestras vidas en unos tiempos y espacios completamente relativos. El móvil es la primera herramienta que lo tiene todo, conexión a Internet, pantallas táctiles, GPS, giroscopio, acelerómetro, infinitas aplicaciones, que lo convierten en el mando universal, en la consola y la pantalla ubicua. El móvil lleva el juego a la calle, en movimiento constante.

Los tiempos cambian, las tecnologías evolucionan y los sueños también.

Felipe: Vaya...este...¿quieres casarte conmigo?

error 404

Guillermo: ¿Queréis que os cuente un sabotaje analógico en el mundo digital en tres cómodos pasos...?

Jordi: Yo quiero contaros una historia.

Guillermo: Emmmm. Vale. Lo mío también era una historia...

Maía: A mí me encantan las historias.

Rubén: Y a mí.

Alberto: Adelante Jordi.

Jordi: Os cuento mi experiencia jugando a *Mass Effect 2*, un juego de rol que transcurre en un universo vastísimo. En primer lugar, tendría sentido referirse a *Mass Effect 2* como un juego «burocrático». Repleto de normas explícitas y fuertemente jerarquizadas, el juego alterna

sus fases de acción con numerosas gestiones que hay que realizar por decreto. En el corazón de su mecánica, *Mass Effect 2* lanza a sus jugadores un mensaje parecido a este: «Para ir de A a E, pase por favor por D, pero no se olvide de cumplimentar antes los apartados B y C, por duplicado y con copias compulsadas. Si B le aburre, habérselo pensado antes, amigo: nadie le dijo que esto iba a ser fácil».

Adoptando una postura de análisis, digamos, fenomenológica, lo que el juego ofrece fundamentalmente son incontables horas de preparación para una misión final. Su desequilibrio narrativo es evidente. Aunque cada «gestión» tiene todos los ingredientes suficientes para producir el placer de jugar, es muy probable que el jugador no consiga quitarse de encima la sensación de que tres cuartas partes de la aventura no son más que la preparación para una gigantesca y literal apoteosis. Sí, ya sabemos que eso es lo que son la mayoría de los productos culturales: un viaje del héroe, pero aún así, pocas veces un juego arroja tan claramente la certeza de que hay que invertir una cantidad desorbitada de esfuerzo en prepararse para una misión final. Pero bueno, «ya puestos» –pensará el jugador–, «allá vamos: seguro que esa misión final valdrá la pena».

Permitidme que hable en primera persona puesto que, como he dicho, de lo que se trata aquí es de mi experiencia de juego. En un momento determinado, avanzado el juego, y ya completamente identificado con el avatar de un Shepard hipermasculino, aguerrido y con el karma convenientemente equilibrado, descubrí que me había enamorado de Miranda, una agente de Cerberus cuya misión en mi nave era, sin duda, tenerme controlado, focalizado en el éxito de la misión, como se diría en el pedante vocabulario del gremio de la exploración intergaláctica.

La posibilidad de jugar una trama romántica en *Mass Effect 2* (así como en otros juegos de BioWare) ha dado lugar a encendidas controversias. En foros y listas de correo más

o menos especializadas en el análisis de, entre otras cosas, los aspectos culturales de los juegos, algunos teóricos han saludado el hecho de que existiera tal posibilidad, pero se han apresurado a criticar su marcado carácter normativo. El dato incontrovertible es que si el jugador o jugadora maneja un *Shepard* masculino sólo tiene posibilidades de tener un encuentro romántico (y, por consiguiente, sexual) con un personaje femenino. La política que se aplica a las *Shepards* femeninas es ligeramente diferente, aunque no entraré en detalles para permitir que fluya la imaginación del jugador o jugadora potencial. A partir de ese dato cierto, una parte de la comunidad de estudiosos de los videojuegos (tanto académicos como aficionados), comenzó a mostrar cierto interés en la relación de BioWare con la política *queer*. Los resultados de ese debate están desperdigados por la red, sólo hay que tener paciencia para recuperarlos. Pero lo que nos ocupa ahora es pensar un poco en cómo se liga en *Mass Effect 2*.

Hay dos formas de resolver las cosas en *Mass Effect 2*: peleando o hablando. En la cosa del amor se avanza, cómo no, de la segunda forma. Para iniciar una, digamos, aproximación estratégica, Shepard tiene que dialogar con el objeto de su deseo (en mi caso, ya les digo, era Miranda) hasta conseguir ganarse su «lealtad». Esta lealtad (curioso eufemismo, por cierto) desbloquea nuevas opciones que estarán disponibles cuando se haya realizado la misión, lo que provoca un notable suspense, puesto que las posibilidades de interacción amorosa se ven demoradas hasta que se haga lo que hay que hacer. Es como decir: «cumple la misión, colega, ya habrá tiempo para retozar después». En cada paso intermedio, la posibilidad de retozar se revela lejana. Sólo cuando se acerque el final, y la Normandía se dirija al Relé de Omega 4, donde es casi seguro que la tripulación se va a reunir con su creador, los sucesivos desbloques de diálogo se orientan claramente hasta el desenlace amoroso. Si lo haces todo bien, el premio es recibir una visita interesante de Miranda.

Uno podría pensar que hacerlo todo bien es ser uno mismo, mostrarse ingenioso, cortejar a la dama con brillantes fintas verbales y con el arsenal dialéctico que se le supone a un donjuán. Pero no. Hacerlo todo bien es, en realidad, hacer y decir en todo momento lo que se supone que hay que hacer y decir. Demostrar que se está dispuesto a regalar los oídos del otro personaje con todo lo que este quiere oír: lo guapa que es, lo mucho que confías en ella, lo poco que te importa que sea una especie de comisaria política enviada por un siniestro tipo de oscuros intereses. De hecho, un solo error es fatal: una vez el objetivo se ha «cerrado», es imposible recuperar su interés (y, créame, lo sé por mi experiencia con Jack).

Y así, poniendo extrema atención a cada detalle, vamos construyendo el desarrollo narrativo de una aventura romántica que nos parece creada por nosotros y que nos regala los sentidos con una falsa sensación de triunfo. Creemos que estamos ligando a nuestra manera, que es nuestro encanto el que nos llevará a buen puerto, pero sólo hay que pensar un poquito para darse cuenta de que estamos ligando a la manera de un diseñador de BioWare (que acaso sea el último tipo al que querríamos ver con nuestras hermanas o nuestras hijas). «Supéralo, figura, no eres tú el que ligas, es el *nerd* del tercer cubículo de la cuarta planta».

Y entonces aparece una nueva certeza: «me veo obligado a conquistar a la chica así, y no de otro modo, porque el diseño del juego me lo impone». A quien piense así, me permito retarle a que reflexione sobre cuántas formas de conquistar a alguien existen en la vida real y si conoce alguna que no sea exactamente la que se ha descrito aquí. Regalar los oídos del otro, componer no siempre sinceras odas a su perfección. Esa es la idea de romanticismo que tiene el tipo de BioWare, y me temo que, *mutatis mutandi*, es también la nuestra.

error 404

Maña: Por otro lado, en este tema quizá sea interesante traer como anécdota el fuerte

debate que hubo en la pasada década entre narratólogos y ludólogos a la hora de abordar el estudio de los videojuegos. Teóricas de la narrativa digital como Janet Murray o Mary-Laure Ryan aseguraban que los videojuegos eran un tipo de narrativa próxima a lo que llamaban ciberdrama, y proponían analizarlos con las mismas herramientas teóricas que otras narraciones. Los ludólogos como Jesper Juul decían que decir eso era desconocer la naturaleza tanto de las narraciones como de los videojuegos, ya que éstos tenían sus propias estructuras cognitivas y comunicativas. Al parecer, había apasionados debates en los congresos académicos entre unos y otros, y se dice que incluso llegaban a las manos.

Jordi: Jajaja.

Maña: Me imagino que este debate está más que superado, ¿No, Jordi? Pero me parecía curioso comentarlo. Y, por si quedaban dudas, ya está aquí la generación transmedia para desmentirlo, o al menos reírse un poco haciendo un trailer de una supuesta película de *Buscaminas*.

Jordi: Pues... el debate entre ludólogos y narratólogos no está superado, puesto que, además de ser un debate teórico, fue un enfretamiento entre posiciones «de poder» académico. Cuando Juul aboga por el establecimiento de una naturaleza específica de los juegos, está intentando construir el punto de partida para una nueva disciplina. Todos sabemos lo que implica un campo académico; y si no estáis familiarizados, os cuento un poco: revistas o plataformas de publicación, puestos académicos y posibilidades de promoción, repartos de poder... Lo cierto es que, lejos de haberse cerrado, el debate se ha complejizado notablemente, con la entrada en escena de nuevos enfoques: los ya conocidos teóricos de la narración, los ludólogos, la comunidad del Game-Based Learning, los sociólogos y antropólogos, los comunicólogos, los de los estudios culturales, los teóricos del arte digital... Todas estas comunidades académicas han intentado llevar el agua a su molino, añadiendo

capas de complejidad a la teorización sobre los juegos. Modestamente, creo que la mirada que proponía anteriormente: observar el juego no como un fenómeno específico y aislable, sino como una tendencia cultural, trasciende bastante las miradas parciales.

error 404

Alberto: El juego, desde siempre, ha sido la mejor estrategia inventada por el hombre para aprender a jugar con fuego «sin quemarse», si se me permite la metáfora, así que me es imposible diferenciar entre «juego» y «juego». Otra cosa es si nos enfrentamos a esta realidad desde una perspectiva meramente tecnológica.

Me gusta mirar la realidad de los videojuegos con mucha perspectiva, y parece ser que lo más importante es que a través del juego audiovisual, o del videojuego, vamos creando una identidad y nos identificamos con una cultura. En la expresión «economía de las experiencias» (o «industria de las experiencias») sus autores, Pine & Gilmore, identifican el valor añadido en la posibilidad de reproducir la experiencia vivida. Lo importante es la experiencia humana en un entorno donde los productos no son simplemente funcionales, sino que responden a la exigencia de definir la propia identidad. Si a día de hoy tenemos «juegos audiovisuales» y «videojuegos», es que los necesitamos, en cuanto matices de una misma realidad, para definirnos. Nuestra realidad es tan compleja, que no podemos prescindir de los matices.

En parte, las nuevas narrativas 360°, o la Realidad Aumentada (que tiene su formato audiovisual) es donde es el usuario el que decide el encuadre, decide las líneas narrativas a seguir. En los documentales interactivos, los *idocs*, esto se da mucho, porque tienen un *feedback* positivo, satisfaciendo la curiosidad del usuario a cada paso que da. Las narrativas tradicionales, lineales, no despiertan ese interés, o mejor dicho, no responden a una acción del usuario. Es como se explicó claramente con la definición de espectador *Lean Forward* y

Lean Backward: el usuario de la tele, es de los que está tumbado en el sofá, quiere disfrutar pasivamente del cuento que le están contando, los «Forward» son los de Internet, los de los videojuegos, los que quieren tener un rol activo.

Lamentablemente, la narrativa audiovisual al uso, tal y como ha existido en sus primeros 100 años, no admite un camino activo. Todos los ejemplos de CYOA (Escoge tu propia aventura) audiovisuales, se quedan en lo anecdótico, así como los libros de «escoge tu propia aventura» tuvieron un boom en los años 80, pero no trascendieron. O, por lo menos, no cumplieron con la promesa que hicieron.

Por otro lado, y siguiendo otra de las líneas narrativas que se entremezclan aquí: ¿No es *Avatar* exactamente un camino de representación abstracto y figurativo a la vez, creado para jugar a ser quienes queremos?

Rubén: Mi pregunta siempre es la misma, y nunca encuentro una respuesta adecuada. ¿Por qué necesitamos jugar? Supongo que desde que el ser humano tomó conciencia de su entorno, una parte de su tiempo lo dedicó al juego, o al menos a una forma de actividad que se pareciera mucho a un juego.

Quizás los juegos consistían en pequeños entrenamientos para la actividad real. Adiestrar a los hijos en las artes de la caza y la supervivencia, como si de un juego se tratase... y esto no es solo propio de humanos, también muchas especies animales utilizan el juego como base de entrenamiento para la vida real...

Quizás llevamos en nuestro ADN esa necesidad de constante adiestramiento, un adiestramiento que nos otorga más posibilidades futuras de supervivencia. Una supervivencia que en el siglo XXI ha cambiado mucho en color y forma. Aún así, nuestro cuerpo nos pide ese adiestramiento, inconscientemente.

Los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento, de pasatiempos. Desde un pequeño puzzle que resolvemos en segundos,

a la inmersión en una gran aventura que puede durar días o meses. Y todos llevan intrínseca la superación de un reto, la capacitación en ciertas habilidades que nos permiten avanzar o subir de nivel... en definitiva... adiestrarnos en nuevas habilidades...

Hoy en día, y superada esta fase, creo que los juegos nos atraen por cuatro motivos: Superación personal, inmersión en historias, interacción social y sobre todo desconectar del mundo real. Fuera de esta idea/pregunta os recomiendo, cuando salgamos de aquí, ver una charla de Seth Priebatsch, del omnipresente TED, en la que propone cómo el juego está constantemente presente en nuestra vida real.

error 404

Guillermo: Amigos, repito lo que dije antes: un sabotaje analógico en el mundo digital en tres cómodos pasos. Primer paso...

Jordi: Antes te he interrumpido, perdona.

Guillermo: Has vuelto a hacerlo.

Alberto: Venga Guillermo, dale con la historia, tenemos tiempo.

Guillermo: Vale. Pues eso. Punto 1. Lo he titulado *Escondite, esconderite, rascondite*. Paradoja. Los juegos en el mundo analógico son más «participables» que los del mundo digital. ¿Por qué? En el mundo digital todos conocemos el código. Las modificaciones al juego se hacen a través de un diálogo consensual. A través de la producción de un común. Resultados: esto genera comunidades de jugadores que funcionan con dinámicas similares a las de la tradición oral. Resultados: «En mi barrio jugamos así».

¿Pero por qué hay que «mejorar el juego»? Jugar es participar a partir de unas reglas establecidas. La dinámica del juego es la repetición. Las reglas se gastan, los jugadores no. Las reglas se estacan, los jugadores no. Las reglas son escasas, la capacidad de creación de

nuevas reglas por parte de los jugadores es potencialmente infinita.

Jugar produce exceso. El exceso rompe las reglas del juego. El juego se vuelve dinámico. El juego tiene sentido como experimento de participación en el interior de las comunidades. Las reglas pueden no tener «sentido narrativo». Por ejemplo, ir a buscar a aquel que «se la liga» y que debe cazarte. El sentido común dice que lo mejor es no ir a buscarle y así no te cazará, pero el sentido en-el-juego es experimentar ese sistema de reglas.

error 404

Alberto: Aporto dos citas que salen del twitter de @Jeff_Gomez (creador de proyectos transmedia como *Avatar* y *Piratas del Caribe*, entre otros) y dicen...

Rubén: ¿Cómo consigues twitter aquí?

Alberto: Es que tengo un móvil especial que tiene su propio avatar aquí; desarrollado para simuladores.

Felipe: Joder, ni sabía que existiera eso.

Alberto: El caso es que Jeff Gomez dice que «*The best stories are not those that are told to us... but are those that we share*». Y también dice «*transmedia is an interactive puzzle that has to be assembled by an audience*». También Tom Chatfield explica con bastante detalle algunas teorías de Gomez en su presentación en TED, titulada *7 ways video games engage the brain*. O Nina Bragiel, que en el *Power To The Pixel* que tuvo lugar en el Lincoln Center de NY este mismo año (2011) dijo otra frase curiosa: «*The key to transmedia is providing something for every level of participation*». Otro concepto derivado de los videojuegos. Es decir: el transmedia es un metaverso narrativo inmersivo que nos permite movernos por pantallas conceptuales en diferentes formas. La realidad como un gran videojuego, vaya.

Maña: Eso es lo que yo digo. La web como campo de juego. Cuando tuve mi primera conexión a internet, allá en 1997, dejaron de interesarme los juegos. Sólo jugaba (y me engancho mucho) al Solitario y al Buscaminas, para entretenerme mientras se cargaban las páginas, que tardaban lo suyo con el modem de 56k, que tenía que desconectar con frecuencia para no gastar demasiado. Era la época de la tarifa plana.

Era la época previa a la tarifa plana. Esa constante tensión entre estar *online* y *offline* marcó mi relación con los juegos y la web en ese punto de inflexión. Pero en cuanto podía conectarme, mi gran juego era la *web*, el propio lenguaje hipertextual. El hecho de saltar de una página a otra, de comenzar un sendero que no sabías a dónde te llevaba, y casi siempre te llevaba a lugares sorprendentes. Me gusta hablar de la *web* como mi campo de juego digital-audiovisual.

error 404

Maña: Hoy parece que las narrativas digitales de no ficción están convergiendo en un género llamado documental interactivo. En él pueden haber muchos artefactos narrativos que tienen que ver con el periodismo inmersivo, con el hipertexto multimedia, con el cine de base de datos que acuñó Manovich y cuyos precursores, según él, fueron Dziga Vertov y Peter Greenaway.

Las vanguardias de los años 20 proponen un nuevo género, las sinfonías de ciudades (*A propósito de Niza* o *Berlín, sinfonía de una ciudad*) que juegan con las imágenes de la vida cotidiana de las ciudades y se recrean yuxtaponiéndolas de un modo poético, huyendo de las convenciones narrativas del momento y de la objetividad a la hora de representar esas ciudades. La ciudad como un espacio de exploración y de inmersión es una idea que viene desde esos días hasta hoy y que hoy es un tema recurrente en el *i-doc*. La idea de jugar con el espacio, con las distintas capas del espacio, de construir y deconstruir

significados y hacer al público partícipe activo de esta experiencia es el *leitmotiv* de estas narrativas desde entonces, y además, un campo de experimentación de distintos soportes y tecnologías, jugando también con los límites que estos nos dan.

También se juega con la tensión entre lo que está en la realidad y la subjetividad con que la ve cada uno. Con la fragmentación, el desorden y la búsqueda de un orden. ¿Son estas narrativas fragmentadas en el fondo un puzzle, un rompecabezas, un intento de darle un sentido a algo tan inaprensible como «la realidad»?

Jordi: Muy interesante... la verdad es que sobre eso que has mencionado de los precursores, del mismo modo que, simplificando, el cine recorrió la historia de la pintura de un modo acelerado, podría pensarse que el videojuego ha hecho lo mismo de un modo aún más rápido. La afirmación respecto al cine puede resultar un tanto grosera (por poco matizada), ya que el cine ha ido de la representación a la abstracción en varios viajes de ida y vuelta (pensad en recorridos como Lumière-Eisenstein y de ahí al cine clásico americano-Stan Brackhage). Quizá me estoy liando y con ello os estoy liando. En el caso del juego esto se pone en cuestión de forma más evidente, puesto que, a consecuencia de su propia evolución tecnológica, nació necesariamente unido a la abstracción (*Pong*, la estética del *sprite*) y se hizo figurativo con el tiempo. El recorrido Lumière-Eisenstein es el perfecto inverso del recorrido *Pong-Final Fantasy XII*.

Guillermo: La clave para mí es que el videojuego tal y como lo concibe la industria es un «texto» exactamente igual al de una película o un capítulo de una serie, mientras que el «juego con el videojuego» es una interacción por parte de quien juega, que excede la interacción diseñada por quien ha diseñado el videojuego. En una película esa interacción prediseñada es muy pequeña, en el videojuego esa interacción es mayor, pero en ambos casos es interacción «gobernada». El exceso que produce el

jugador cuando juega con el videojuego (y no al-videojuego) es lo que yo llamaría «juego audiovisual», pero habría que incorporar también en ese jugar el bit. El hackeo del juego ya no sería solo una remezcla de la superficie del juego, sino su propio ADN constituyente. Esto es algo que la propia industria del videojuego ha incorporado a su narrativa, por ejemplo con experiencias como el diseño de niveles o universos completos.

error 404

Jordi: La relación entre los textos de la cultura popular y sus múltiples públicos es activa y productiva. Ningún texto lleva incorporado en sí mismo su propio significado unívoco ni su agenda política, o por decirlo de otro modo, ningún texto es capaz de garantizar cuáles serán sus efectos. Nuestra relación con los productos de la cultura popular funciona a través de la producción de estructuras de placer, y los videojuegos no son una excepción. Analizar de qué modo se crean estas estructuras de placer es fundamental para entender el peso cultural de un fenómeno como el de los videojuegos.

Alberto: Tenemos la tecnología que nos merecemos y necesitamos. El móvil es el último descendiente de la estirpe interactiva de consumo que arrancó con los videojuegos. Todo es parte de un relato, un gran relato sobre la identidad humana. Los seres humanos no paramos de preguntarnos quiénes somos y nos lo contamos para sentirnos parte del grupo.

Jordi: Sí...

Alberto: Vivimos en la era de la inmediatez. Es la época de mayor rapidez de comunicación de ideas de la humanidad. Sucede, lo ves. Existe, lo quieres. Pero nuestro cuerpo sigue funcionando de la misma manera que hace 300.000 años. Quizás use algo más de cosmética, pero en lo básico, es el mismo. La belleza sigue siendo un estímulo eléctrico del que ni nos damos cuenta, pero ya ha tomado la decisión por ti en menos de 300 milisegundos. Eso es algo que no ha cambiado en todos estos años. En esta realidad,

el juego es el *software* con el que programamos y educamos al cerebro, provocando y conectando sinapsis. El juego moldea nuestra cabeza.

Desde que Tim Berners Lee desarrolló lo que sería la *World Wide Web*, los videojuegos han sabido adaptarse de una manera particularmente eficaz a los lenguajes de otros media, integrándolos en sus entornos interactivos, en una fusión que ha permitido reivindicar el rol del videojuego en una posición relevante dentro del escenario de la revolución digital. Los videojuegos son un medio de comunicación que ha facilitado el acercamiento a las nuevas tecnologías por parte de las últimas generaciones, y gracias al desarrollo de la tecnología, han introducido diferentes novedades en el ámbito de las representaciones narrativas, llegando a fusionarse y a influenciar otros media como la televisión y el cine. Junto con Internet, los videojuegos son el verdadero símbolo de la nueva realidad *crossmedia*, y gracias a su dimensión interactiva, hacen que, paradójicamente, el concepto de performance vuelva a ser relevante, llevando a sus usuarios por universos diegéticos envolventes y permitiendo desarrollar una inédita sensibilidad con respecto a lo virtual.

error 404

Guillermo: Voy con el punto 2 de mi sabotaje. Titulado *Juegos digitales. La escasez paradójica en el laberinto*. Paradoja: los juegos digitales, los juegos de las viejas maquinitas de los recreativos, los juegos de ordenador, se crean en un lenguaje (el código) que permite una flexibilidad tan grande como el del medio analógico, sin embargo, código y presentación al jugador se dan de forma separada. El jugador afronta las reglas del juego como un laberinto prediseñado en el que poco o nada puede improvisar. Paradoja: el jugador descubre, por la vía del juego, su capacidad para «romper» el juego (bucles de movimiento que cuelgan el *software*, zonas directamente rotas, píxeles que no van a ninguna parte) y aprende también a *hackearlo*. Así nacen los *pokes*. El *hackeo*

no es consensual, sino especializado. Pero la distribución de los saberes de *hackeo* se socializa. Resultados: giro barroco. El programador que *hackeaba* el juego introduce el error y el *hackeo* en la narración de los juegos que programa. El juego analógico se empieza a introducir en el medio digital.

Felipe: Hablas como si escribieras.

Guillermo: ¿Y qué esperabas? Soy guionista profesional.

Maña: Jajaja.

Jordi: Guillermo, y yo añado...Cualquier juego se sustenta en una metáfora de la vida. O mejor, en una retórica sobre la vida (el concepto, obviamente, no es mío, sino de Brian Sutton-Smith). El objetivo final «consigue toda la pasta arruinando a los demás» de *Monopoly* se inscribe en un determinado orden social, de la misma manera que «destruye todas las unidades enemigas» parte de la idea de que la guerra es una premisa cultural básica. La retórica cultural está tan inscrita en todas las formas de juego que incluso se hace evidente cuando un juego en concreto pretende huir de ella, y no digamos ya cuando se quiere utilizar el juego para la sátira o la crítica social y política.

error 404

Maña: Pues se me ocurren varios ejemplos. Me explico. Uno de los primeros juegos que establecieron las narrativas digitales fue el hipertexto. El hipertexto tiene sus precursores en los juegos literarios que hacían algunos autores en los años 50, sobre todo en el París de los años 50, como Raymond Queneau y sus amigos patafísicos (y Calvino, y Cortázar... que también merodeaban por aquel París). Por ejemplo, *OuLiPo* y la literatura potencial (*Cien mil millones de poemas*). Se trataba de crear obras literarias creando primero los obstáculos para esas obras. Los límites, las restricciones, las reglas del juego, eran lo que impulsaba la creatividad. Un oulipiano era, según su

definición, «una rata que construye un laberinto del que se propone escapar».

Estos límites normalmente jugaban con el espacio y con el soporte. La restricción física era la fuerza que ocultaba la literatura potencial, la que «podría ser». En el entorno digital este juego explosiona y se multiplica, porque las restricciones de cada *software* o de cada cacharro son las que impulsan la creatividad. En ese sentido, cualquier narrativa sometida a cualquier soporte tiene que jugar porque tiene que sortear sus propias reglas.

En el mismo París de los años 50 estaban también los situacionistas, que proponían inventar otro tipo de juegos, con esta filosofía. Como en la teoría de la deriva de Guy Debord. La deriva es un viaje no planeado por un paisaje, generalmente urbano, donde el itinerario lo va guiando nuestro subconsciente a través de las emociones que nos sugiere cada lugar, creando en cada viaje una experiencia nueva y única. La deriva es lo que hacíamos cuando nos conectábamos a internet por primera vez y nos dejábamos llevar por el hipertexto, igual que seguimos haciendo ahora. El viaje ahora es por el hiperespacio.

No es casualidad, por todo esto, que muchos de los documentales interactivos que hemos visto en los últimos años hayan estado basados en el mapa. O el documental experiencial. Que nos hace volver a la ciudad, al espacio físico, como interfaz de nuestro juego. Se llaman *pervasive games* o *pervasive documentaries* (juegos ubicuos, documentales ubicuos). Creación o recreación de situaciones en la realidad. La historia no se representa, se experimenta. Podríamos hablar de la superinmersión, la inmersión en el espacio real. La postpantalla.

Llevamos décadas navegando por interfaces de pantalla que funcionan como metáforas del «mundo real», pero que han desarrollado sus propias mecánicas y lenguajes. Ahora estamos viviendo una vuelta a ese espacio físico, pero como metáfora de las pantallas, usando sus mecánicas y lenguajes. La aparición de una

pantalla móvil y de una tecnología, el GPS, que tiene que ver con dónde estamos y cómo nos movemos, ha difuminado la frontera entre la realidad y la metáfora, entre el espacio y la interfaz. Y más con la realidad aumentada, que aún está por consolidarse.

Podemos hablar aquí de todos los *social games* relacionados con la geolocalización tipo *Foursquare* o *SCVNGR*. También de los juegos de rol y su interfaz-tablero y dados. Y de nuevos juegos narrativos que están surgiendo en el medio, como los que realiza el estudio *Hide & Seek* de Londres, de forma más artística y, más relacionada con el documental, la gente de *Blast Theory*. No sé, se me ocurren muchos ejemplos.

Felipe: Hay un artículo muy completo titulado *Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar* que habla sobre documentales interactivos. Pero no recuerdo el nombre de quien lo escribió...

Maña: Me suena, me suena...

error 404

Guillermo: Y la tercera y última parte. Titulada *Participación colectiva y diseño de niveles. Jugar a la arquitectura*. Juegos de rol masivos multijugador. Nuevas dinámicas relacionales analógicas. 40 jugadores se ponen de acuerdo para participar en instancias de juego. 40 jugadores usan un soporte digital, pero se organizan «analógicamente» («Quedamos el jueves a las ocho. Si no está todo el mundo, la tenemos»). Saberes compartidos y dinámicas de grupo de gran complejidad. Sin cooperación, cuidados, liderazgos, distribución de roles, especialización y saberes comunes compartidos es imposible ganar el juego. ¿Hemos vuelto a jugar al escondite?

Paradoja: la arquitectura del juego sigue siendo opaca. Se liberan a la participación las formas de organización de los grupos, no la arquitectura de los niveles. Pasamos al siguiente nivel: jugar diseñando. Diseñar jugando.

Simplicidad aparente del videojuego de plataformas. Saltar, moverse, avanzar. ¡Ja! Encontramos de nuevo las pantallas planas del mundo analógico. El espacio no estriado abierto a la creatividad. Los elementos de juego se colocan a libre disposición del jugador que disfruta diseñando los niveles, mucho más de lo que disfruta jugándolos. Es una dinámica similar al «*Don't hate the media, become the media*». Hacer comunicación es más apasionante que consumirla. El juego se abre en un proceso imparabile. Se rompe y se actualiza. Las fronteras del *bit* saltan por los aires.

Jugar es participar. Participar implica conocer las reglas del juego y su arquitectura. Si el juego es opaco, será asaltado hasta conocer su funcionamiento. Una vez conocido el funcionamiento, para seguir participando-jugando, se modificarán las reglas. La socialización de los procesos de cooperación en la red hace colectivos procesos que se pueden vivir, en un primer momento, de forma individual. El juego rodea al jugador y le propone ser co-arquitecto. Aplicar el esquema a otros sistemas complejos: ej. participación democrática.

error 404

Jordi: Es interesante discutir los argumentos por los que sí se puede, e incluso es deseable, utilizar los juegos para enseñar cosas. El primero, y más básico, pero no por ello más evidente, es que un videojuego es, siempre, una máquina de aprender. Y eso no sólo lo saben educadores e investigadores expertos en el tema, sino que es un principio rector para los propios creativos que los diseñan. Como explica Egenfeldt-Nielsen, el prestigioso diseñador de juegos Chris Crawford sostiene que la motivación principal en cualquier juego es aprender, conceptualizando así una de las líneas más exploradas por los diseñadores cuyo trabajo conviene seguir. En consecuencia, el aprendizaje está incorporado en el código genético de los videojuegos, de modo que aprender cosas se convierte en requisito para jugar. Por tanto, no tiene demasiado sentido

pensar que el aprendizaje basado en juegos sólo puede producirse mediante aquello que se ha llamado «juego educativo». No se aprende más con un *software* interactivo de esos que todos hemos sufrido que con un juego *mainstream*, o con *Brain Training* que con *Final Fantasy XII*. De hecho, es evidente que se aprende mucho más con el interminable juego de rol japonés que con según qué *software* educativo. El trabajo de todos aquellos que quieren explorar el potencial educativo de los juegos consiste en estudiarlos como textos que se usan, como relatos que se leen y como artefactos que se viven, cuadrar las agendas de los juegos con las agendas de los aprendientes y buscar experiencias relevantes y significativas en la práctica de juego.

Rubén: Un comentario absurdo, que quizás no viene a cuento: hace dos días me encontraba jugando en la sección *multiplayer* al *Call Of Duty: Black Ops*, un videojuego bélico donde la idea es que varias personas reales se enfrentan en un campo de batalla, armados hasta los dientes, con objetivos tan dispares como defender un territorio, capturar una bandera o, simplemente, aniquilar al equipo contrario. En todos estos videojuegos *multiplayer* existe un apartado al que se le suele llamar *limbo*.

El *limbo* es una sala de espera, una antesala a la batalla donde los usuarios pueden configurar sus armas, sus perfiles, consultar estadísticas, conversar con otros usuarios y ver quién está jugando en ese momento. Una particularidad del *Call Of Duty* es que puedes tener conectado un micrófono y charlar con otros usuarios, pero las conversaciones las oyen todos los que están en la sala.

En estas salas se producen momentos muy curiosos. He vivido situaciones como estar esperando al siguiente combate (normalmente 3 o 4 minutos de espera) y escuchar cómo dos desconocidos se daban sus datos para seguir hablando fuera del juego. Cómo un grupo de amigos preparaban el plan para el fin de semana. Cómo un niño explicaba a un señor, en apariencia muy mayor, algunas tácticas de juego. Cómo una madre aparecía en la

habitación y reclamaba a su hijo para ir a cenar, al grito de «*Leave out this fucking game, right now!*». Un chaval que está tarareando una canción repetidamente, solo en su habitación. Y el último, una persona que se pasó los 4 minutos comiendo patatas fritas de una bolsa... Me encontré, de repente, mirando la pantalla y escuchando a un tipo masticar sin parar patatas fritas, durante 4 minutos... Se creó una simbiosis entre los dos, porque no podía parar de escuchar el crujido de las patatas.

Esperanza: Jajaja.

Rubén: En serio, siempre imagino cómo serán las vidas reales de esas personas, cómo serán los lugares desde donde juegan, sus edades, sus familias, sus vidas... personas de diferentes partes del mundo. Una sala de espera *multi* idioma y *multicultural*, donde cada persona proviene de un país diferente, un entorno social diferente, una edad y sexo diferente. Y todos estamos esperando lo mismo, entrar a un campo de batalla donde todos somos iguales, con las mismas reglas, con las mismas posibilidades, durante 10 minutos... antes de volver a la sala de espera, donde la vida es un poco más real.

error 404

Jordi: A lo largo del último año, y en el marco de mi actividad en un proyecto de investigación que combina los esfuerzos de una importante universidad catalana, un organismo público y una fundación privada, he tenido la oportunidad de entablar numerosas conversaciones sobre videojuegos con jóvenes. En ellas, parece quedar claro que el discurso integrador sobre los videojuegos no ha calado en el grupo social que los apocalípticos dicen proteger. En efecto, los jóvenes sostienen que los videojuegos contienen numerosos aspectos negativos, entre los que destacan la violencia y la adicción. La racionalización de por qué los videojuegos no son buenos se produce en términos de asunción del discurso oficial. Así, no es raro que los jóvenes muestren una clara visión negativa de aquello que produce interés. El viejo mantra de que lo divertido e

interesante no puede ser bueno resuena con fuerza en el propio discurso de los jóvenes. Muchos sostienen que son «testigos» de lo malo que puede llegar a ser pasar el tiempo con videojuegos, y todos tienen evidencias de que otros jóvenes tienen problemas causados por su afición, puesto que conocen jóvenes que están «viciados», «marginados»... Y con mayor intensidad si cabe, defienden que los videojuegos no son buenos para los menores.

Tener asumido el discurso sobre los aspectos negativos de los videojuegos hace que los jóvenes expliquen su propio consumo en términos de «placer culpable». Puesto que saben que lo que hacen es, en el mejor de los casos, improductivo y, en el peor, nocivo, cualquier explicación sobre el uso deriva en una discusión sobre el abuso, y sobre dónde se debe situar «la culpa» de su relación conflictiva con los videojuegos. Algunos sitúan esa culpa en la tecnología misma: la simple posibilidad de acceso ya es una «tentación» en la que, con frecuencia, se cae. Pero más interesante es que buena parte de la culpa de los aspectos negativos de los videojuegos reside, precisamente, en su capacidad para atraer y focalizar el interés de los jugadores. Se produce así una paradoja relevante. Los mismos jóvenes que reconocen que los videojuegos son interesantes porque tienen una serie de características únicas, creen también que esas características son las que los hacen peligrosos.

En observaciones a participantes en talleres y aulas piloto he podido comprobar que los videojuegos, como todas las tecnologías, son instrumentos potentísimos para introducir, reflexionar y, en definitiva, trabajar la competencia tecnológica, es decir, la capacidad para interactuar con *hardware* y con *software*, con el objetivo de potenciar el descubrimiento de nuevas herramientas y usos, y la cooperación y participación para la resolución de problemas, es decir, la capacidad para interactuar con otros individuos y con herramientas a partir de objetivos comunes y con la intención de ampliar las capacidades

para pensar y pensarse. La diferencia entre la percepción que los jóvenes tienen del significado de uso de los videojuegos y las verdaderas potencialidades que los videojuegos ofrecen es otra de las brechas digitales que conviene estrechar.

error 404

Rubén: Oye, somos una especie de *cero jugadores*, ¿no?

Esperanza: ¿Y en qué consiste eso?

Rubén: Lo habitual es que pensemos en el juego como actividad realizada por un humano, pero también existe el concepto de juego con *cero jugadores*. Llegué a esta idea promulgada hace décadas (prácticamente desde que existen los ordenadores), a través de la película *Juegos de Guerra* (*War games*, 1983), dirigida por John Badham, de la que soy bastante fan.

En los años 70 era muy popular un juego entre programadores al que llamaban el «Juego de la vida», que consistía básicamente en crear un elemento simple que por interacción con su entorno se iba desarrollando solo y creciendo. Al igual que la vida, comenzó de forma unicelular y acabó donde estamos hoy. Una forma de jugar a ser Dios a través de la programación. Un ecosistema que se crea a sí mismo, desde casi *cero*. Este juego entra dentro del concepto de juego con *cero jugadores*, pero no es el único, muchas máquinas recreativas o videojuegos tienen la posibilidad de competir consigo mismos. Un ejemplo clásico es el ajedrez computerizado.

error 404

Por alguna extraña razón que no alcanzo a comprender, Flavio y sus compañeros sí podían escuchar lo que hablábamos. Y cuando por fin conseguimos salir, no sé si atraídos por una extraña pulsión antropológica, decidieron entregarnos una libreta caligrafiada a mano que resumía las frases que nuestra conciencia

había hecho resonar en forma de eco dentro de la simulación y que, por tanto, habíamos retenido especialmente más que otras durante el proceso de confinamiento involuntario. Sirva entonces ese listado de citas anónimas y colectivas al mismo tiempo, como fin del relato de esta curiosa experiencia. O como simple poesía involuntaria.

¿Y qué viene después?
 Seamos enciclopédicos.
 ¿Y cuándo decir «ya no juego más»?
 La virtualidad rompe jerarquías.
 Violencia inocua.
 Homero vs *Los Sims*.
 ¿El mundo es hoy más editable?
 Videojuegos = cultura popular.
 Sin juego no hay cultura.
 Los juegos son máquinas de aprender
Pokemon como asignatura.
 Renegocia tu rol en el juego.
 Ya no hay principio ni final.
 ¿Por qué tememos la palabra manipular?
 La *web* como campo de juego.
 El videojuego como placer culpable.
 Incrementemos la porción no mediocre de la vida.
 Derivemos.
 Cartografiemos lo imposible.
 Psicogeografías sin fin.
 Internet como máquina recreativa.
 La historia no puede ser lineal.
 La vida es juego.
 El universo que no para de cambiar.
 Identidad múltiple.
 Interconexión sináptica.
 Ultramoldeado cerebral.
 En Internet todo es un relato sobre la identidad.
 El espacio público son los exteriores.
 Tu móvil, la intimidad en la calle.
 Elegir ser cualquiera.
 El grupo es más inteligente que el miembro más inteligente.
 El móvil es performativo.
 Las reglas de juego son cuestionadas por los jugadores.
 Las reglas son desafíos.
 Los jugadores siempre exceden el juego.
 Complejidad y multiplicidad

Sé el arquitecto.
 O la arquitecta.
 O ninguno de ambos.
 Sé la guerra y la paz.
 El juego y el antijuego.
 Sé un pasaje de 5 minutos con vida y muerte.
 Sé el hombre y la mujer.
 Sé el ganador y el perdedor.
 Sé un multiverso.
 Sé mil multiversos.

Ikus-entzunezko narrazioak ludopatía digitalaren aroan*

Itzulpena **EU**

«Zatiak muntatzean, elkarri ezartzen dizkiogun arauak bete beharko genituzke. Onartzen dugu jokoaren arriskua, teoriarekiko hurbilketa ludikoa, eta kontuan hartzen ditugu gonbidatutako egileek dauzkaten ikuspegi “zatikatuen” balizko heterogeneotasunak. Heterogeneotasun ezberdin horiek muntatzeko, baligarriak suertatu zitzaizkigun Moholy-Nagyren “desordena antolatua” eta Katherine Haylesen “desordenaren barruko ordena”. Haylesek, *Chaos Bound* (Kaosaren bilakaera) entseguan, sistema kaotikoen barruan ordena ezkutua dagoela frogatzen duten ikuspuntu zientifikoak azaldu zituen, eta adierazi zuen kaosa ez dela ausazkotasuna, kaosak “erakarle bitxiak” deituriko egitura kodetuak dituelako». [...] «Mendebaldeko pentsaerarako hain erabakigarri diren ordena/desordena bezalako dikotomiak ezegonkortzen direnean, nolabaiteko faila geologiko sakon bat sortzen da epistemean. Ez litzateke harriztekoa izango beste ekimen teoriko batzuk ere ildo horretan lanean aritzea. Ezagunenetako batzuk postestruturalismoaren barruan daude; batez ere, dekonstrukzioaren barruan.

Paradigma zientifiko berriek zalantzan jartzen dute sistema ordenatuei tradizionalki eman zaien nagusitasuna; dekonstrukzioak, aldiz, ordenaren ideia tradizionalen eta ideologia zapaltzaileen arteko erlazioa salatzen du». [...] «Kaosaren zientziak aztarna bat erakusten du, oposizio bitarren dekonstrukzioan integratu ezin daitekeena. Elkarrekikotasun horiek ez dira ustekabeen sortuak: Christine Froulak dekonstrukzioa eta mekanika kuantikoa konparatzean Mendebaldeko pentsaeran hauteman zuen ordezkartzaren krisi sakona islatzen dute».

Hitz horiek esan ostean, desagertu egin zen Mar Villaespesa, eta hantxe utzi gintuen. Erabateko iluntasunean geunden ia. Mahai bat eta zenbait ur-edalontzi besterik ez genituen lagun. Ez da oso eroso toki ezezagun batean jende ezezagunarekin egotea; mezu elektronikoko gutxi batzuk baino ez genizkion idatzi elkarri, edo denbora batez Twitter bidez jarraitu. Esperantzak, gu guztiok lasaitzearren, dena aurrez programatuta zegoela esaten zigun, baina ondo dakit ni bezain ikaratuta zegoela.

Zenbait aste lehenago, esana nion ez zitzaidala oso egokia iruditzen SRAIV probatzea (bideo-jokoetan erabiltzen den errealitate alternatiboaren eta murgiltzailearen simulagailua). Teknologia esperimental bat da, ikertzaile-talde batek Flavio Escribanoren zuzendaritzapean sortua, Arteleku-Tabakaleraren PlayLab2 izeneko programaren barruan. Simulagailuak, baldintza jakin batzuk birsortu, eta bideo-joko baten fikzioan murgiltzen ditu lagun bat edo batzuk. Itxuraz kaltegarria ez bazen ere, nire amonak «deabruaren makina» izendatuko zuena bihurtu zen azkenerako.

Aurrena, lemingen jokia kargatu zuten. Dibertigarria zen. Simulazioaren baldintzetako bat guk fisikoki ez sufritzea zen. Baina aukera geneukan bideo-jokoetako pertsonaiek sentitzen zutena esperimintatzeko. Beraz, hantxe geunden gu, lemingak izango bagina bezala, «etxera» iristeko aginduak jasotzen.

*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

Baina, bat-batean, Maria eta ni bideo-jokoa sortzeko jarraitu zuten bidea komentatzen hasi ginen.

Dirudenez, askoren iritzian, bideo-jokoa inspiratu zuten leming karraskariak joera suizidak dituzte. Dena den, Canadian Broadcasting Corporation-ek *The Fifth Estate* aldizkarian 1982an argitaratutako artikulu batek garbi utzi zuen uste hori mitoa besterik ez zela. Mito krudel bat, Disney etxearentzat lan egiten zuten dokumentalistek *White Wilderness* (Lur basati zuriak) filma ekoiztean sortu zutena, 1958an.

Lemingek –itxuraz– beren buruaz beste egiten duten sekuentzia mitikoa animalia horien habitat naturaletik kanpo filmatu zuten. Zuzendariak, gatibu zeuden zenbait leming erosi, eta filmaketaren tokira eramán zituzten. Ondoren, elur artifizialez estalitako azal baten gainean jarri, eta hainbat angelutatik filmatu zituzten, masako migrazioaren efektua sortzeko. Azkenik, amildegi batetik behera erori ziren karraskariak, dokumentalistek beraiek bultzatuta. Beraz, ez dago esaterik lemingek suizidatzeko joera dutela.

Dena den, ez genuen espero kontu hori ozen esateak halako *mise en abyme* arraroa sortuko zuenik, eta simulazioa bertan behera uztera eramango gintuenik. Zorionez, Flaviok eta bere taldeak beste aukera bat prestatu zuten. Mahai bat eta zenbait ur-edalontzi besterik ez genituen. Beraz, lasaitasunari eusten saiatuta, «kanpotik» arazoak konpondu zain geratu ginen. Eta, besterik gabe, hitz egiten hasi ginen. Teorian, gure hitz guztiak SRIAVen erregistroan gordeta geratuko ziren.

Zoritxarrez, simulagailuaren testua erregistratzeko sistemak errorea izan zuenez, loturarik eta ordenarik gabe jasota gelditu ziren hizketaldiak. Guillermo Zapataren, Jordi Sánchez Navaroren, María Yañezen, Alberto Tognazziren eta Rubén Sánchezen aipuz betetako nahaspila baten antzekoa zen.

Ni Felipe G. Gil naiz, eta kaos hori antolatzen saiatu nintzen.

Interfazeak eman zigun informazioa –HTML5en oinarritua– errespetatzen saiatuz, zati bat desagertzen zen bakoitzean, ERROR404 agertzen zen. Beraz, zeinu horiek utzi egin ditut, istorio honetako elipsieez jabe zaitezten. Bestalde, irakurketa errazte aldera, antzezlanean metodologia erabili dut; horregatik, norbaitek parte hartzen zuen bakoitzean, haren izena aipatu dut. Esperanza Luffiego eta ni ere bagaude istorioan, noski. Gure partaidetza ez da batere nabarmena, baina ezin nuen kanpoan utzi.

Alberto: Behin, emakume bati bideo-jokoaren eta mugikortasunaren gainean teorizatuz aritu nintzaion, limurtzeko.

Esperanza: Eta? Lortu al zenuen?

Alberto: Ez.

Felipe: Zer gertatu zen?

Alberto: Emozioaren emozioz, nire ideia guztiak azaldu nahi izan nizkiola. Hasieran, oso erakargarria egin zitzaiola uste dut, baina, azkenean, aspertu egin zen.

Esperanza: Zer kontaktu zenion ba?

Alberto: Ba... Esango dizuet zehazki zer kontaktu nion. Clay Shirky-ren arabera, XX. mendeko komunikabideen panoraman asimetria bitxia dago. Elkarrizketak sortzeko (telefonoz) onak direnak ez dira onak taldeak sortzen eta alderantziz, taldeetarako onak direnak ez dituzte elkarrizketak sortzen. Internet da aldi berean taldeetarako eta hizketaldietarako euskarria duen historiako lehen hedabidea. Telefonoak banan-banako elkarrizketarako ereduak eman zigun; telebistak, irratia, aldizkariak eta liburuek, berriz, emaile batek askorentzat sortutakoaren ereduak. Internetekin, ordea, askok sortutakoa askok hartzen dugu. Askoren arteko komunikazio-inguru horretan, estrategia kolektiboak garatzeko makineria

onena bideo-jokoa da: geure burua aldatuz, azkenerako gizartea bera aldatzen du, indar handiz, gainera.

Belaunaldi askorentzat, sentimenduen eskola zinema izan da. Orain, bideo-jokoek hartu dute zinemaren lekua. Gure burmuina askoz ere gusturago egokitzen da errealitate interaktibo horretara, narrazio sinplera baino. Orain ez gara ikusle soilak; istorioetako aktoreak baizik. Bistan da zergatik gainditu dituen bideo-jokoek industriak zinemaren eta musikaren industriak.

Bizitzako une guztietan, sariak berehala jasotzera ohitu gara. Edonon gaudela ere, Google bilatzaileari esker, gure galdera eta zalantza guztietarako erantzunak jasotzen ditugu, 3G konexioa duten mugikorren bidez. Informazioa eta datuak lortzeko erraztasun hori dela-eta, Alessandro Baricco *I barbari* lanean adierazi zuen egoera sortzen ari da: azaleko eta berehalako jakintza horrek ez du ahaleginaren eta lorpenaren plazera ematen. Eta eredu berri hori da belaunaldi berrien ezagutza eredu. Bariccoren esanetan, ikasteko modu hori azken 150 urteetan izan duguna bezain interesgarria da, eta, ziurrenik, positiboa ere bada. Beraz, ez gara horren aurka borrokatu behar.

Barbaro berriak mundu digital sortu berriko biztanleak dira. Errealitateari, edukiari, ezagutzari eta jakintzari aurre egiteko modu berriak ekarri dituzte. Walter Benjaminek ikusi zuen ohiturak ez ezik, errealitatea hautemateko modua ere aldatu egiten dela. Horregatik, jokoa eta testuingurua estuki lotuta daude. Testuingurua funtsezkoa da hizkuntza garatzeko eta denborak aurrera egin ahala geure nortasunaz dugun pertzepzioa ulertzeko. Errealitatearekin elkarreraginez, barbaro berriek informazio izugarri xurgatzen dute; ideia asko partekatzen dituzte. Horrela, beren burua hezten ikasi dute, eta, oximorona erabiliz, barbaro ilustratu bihurtu dira. «Jakintza», gorde beharrean, partekatu egiten da orain, istorioen bidez. Frustrazioak ekintzaren mundura eramaten dira, nork bere azalean esperimenta ditzan.

Eta errealitatearekin jokatuz gero, zer? Mugimendu kolektiboen ekarpenei esker, edo herritarren kazetaritza izenda dezakegunaren bidez, Udaberri arabiarra, *#SpanishRevolution* eta *#OccupyWallStreet* gisako gertaerak aurrera egiteko oinarriak ezarri dira. Aldaketa paradigmaticoa da: eduki digitalak teknologia berrien bidez sortzea oso politikoa izan daiteke. Zentzu horretan, Udaberri Arabiarraren kasuan, mugikorrek ezinbestekoak izan dira iraultza herrialde batetik beste batera zabaltzeko.

Baina jendeak ez ditu teknologiak kontsumitzen. Jendeak istorioak kontsumitzen ditu. «Badiudi narrazioa lengoia bezain unibertsala eta zaharra dela, eta lengoiairekin gizateria eta kultura definitzeko gaitasuna partekatzen duela. Istoriorik ez duen herri batek, lengoiairik ez duen herri batek bezain absurdua dirudi», esan zuen Andy Cameron-ek. Gizakiek komunikazioa ahalbidetzeko gaitasuna duten hainbat gailuren interfazearekin erlazionatzeko ohiturak, komunikabideen gehiegizko presentziak eta teknologiei esker gizakien bidaizatzeko abiadurak mezu berriak eta, bereziki, istorio berriak sortzen dituzte etengabe. Eta istorio berri horietako iruditeria kolektiboak gizateriaren identitate forma berriak islatzen ditu. Irudien, ikonoen eta hizkuntzaren joan-etorri etengabe hau betidanik gizakiak mitoak sortzeko erabilitako prozesuen eboluzio naturala baino ez da, nahiz eta orain teknologia berrien eraginpean egon. Mitoa ipuina baino ez da, eraginkortasun berezia duen narrazioa, hitzetik harago doan zentzua duena, garai jakin baten eta herri jakin baten irudi kolektiboak zehazten dituen. Lehen, gutxi batzuek zabaltzen zizkioten mitoak masari; orain, berriz, askok askori, Interneten *peer-to-peer* filosofiari jarraiki.

Gizakien arteko konexioek ideiak eta sormena bultzatzen dituzte. Bideo-jokoek daukaten indargune nagusia da beste gizaki batzuekin batera eta beste batzuen aurka jokatzeak aukera ematen dutela; horrek beti gainditzen du makina. Elementu batzuk ezin izango ditugu ezabatu, baina bai kontrolatu. Gaur egun, bi mila milioi lagun konektatzen dira sarera. Eta

horietatik ehunka milioik sarean jokatzeko egiten dute, nahiz eta horren jakitun ez izan. Horrek ideiak eta estrategiak bultzatzen baditu, jakin nahi nuke zer gertatuko den datozen hiru urteetan, sarera konektatutako 50 bilioi objektorekin masan jokatzeko hasten garenean.

Joko horietan, mugikorra funtsezkoa da. Mugikorrek esperientziak agintzen ditu: «performancea» eta joko saioak gauzatzen ditu; unibertso osoak definitzen eta zentzumenak zein gaiak geruzatan transmititzen dituzten esperientziak sortzen ditu. Hala, erabiltzaileak erabaki dezake nola eta zenbat denboran egon nahi duen unibertso diegetikoan.

Mugikortasuna ez da errealitate bat, errealitatea edo ilusioa gauzatzeko modu bat baizik: gure bizitzak erabat erlatiboak diren denbora eta guneean kontrolatzean datza. Dena daukan aurreneko tresna mugikorra da: Interneterako konexioa dauka, ukimen-pantailak, GPSa, girokopioa, azelerometroa eta milaka aplikazio gehiago. Horrenbestez, aginte unibertsala, kotsola eta nonahiko pantaila da. Mugikorrek kalera atera du jokoa, etengabeko mugimenduan. Garaiak aldatu egin dira, teknologiak eboluzionatu egin dira, eta ametsak ere bai.

Felipe: Ene... Nirekin ezkondu nahi?

error 404

Guillermo: Kontatuko al dizuet mundu digitalaren sabotaje analogiko bat, hiru pauso errazetan?

Jordi: Nik istorio bat kontatu nahi dizuet.

Guillermo: Mmmm. Bueno ba. Nirea ere istorio bat zen...

Maña: Izugarri gustatzen zaizkit istorioak.

Rubén: Niri ere bai.

Alberto: Aurrera, Jordi.

Jordi: Unibertso zabal batean gertatzen den *Mass Effect 2* rol-jokoan izan dudako esperientzia azalduko dizuet. Lehenik eta behin, esan beharko nuke *Mass Effect 2* joko «burokratiko» dela. Arau hierarkizatu esplizituz beteta dago eta ekintza-faseen artean kudeaketa-lan ugari egin behar dira. Azken batean, *Mass Effect 2*k honen antzerako mezua bidaltzen die jokalariei: «A-tik E-ra joateko, igaro mesedez D-tik, baina, aurrez, ez ahaztu B eta C atalak betetzea, bakoitzaren bi ale eta kopia konpultsatuekin. B-k aspertu egiten zaituela? Ba, lehenago pentsatu beharra zeneukan, lagun: inork ez zuen esan erraza izango zenik».

Analisi fenomenologikoaren jarrera hartuz gero, joko honek prestakuntza-ordu ugari eskatzen ditu, azken egiteko batera iristeko. Narrazioaren aldetik oso desorekatua da. «Kudeaketa-lan» bakoitzak jokatzearen plazera sortzen duten osagai guztiak dituen arren, baliteke jokatzailak sentitzea abenturaren hiru laurden apoteosi erraldoi baterako prestaketa soilik direla. Bai, badakigu produktu kultural gehienak halakoak direla; heroiaren bidaia bezalakoak. Dena den, gutxitan ikusarazten du joko batek hain garbi ikaragarriko ahalegina egin behar dela azken egitekorako prestatzeko. Hala ere, jokalaria pentsatuko du: «Tira, behin hasita, goazen aurrera. Ziur azken egiteko horrek mereziko duela».

Zuen baimenarekin, lehen pertsona hitz egingo dut; lehen esan dudako bezala, neronek izandako esperientzia azaldu nahi dizuet. Jokoan aurreratuta nengoela, karma behar bezala orekatuta zuen Shepard hipermaskulino eta porrokatu baten avatararekin erabat identifikatuta nengoenean, Mirandarekin maiteminduta nengoela konturatu nintzen. Cerberusen agente bat zen Miranda, eta bere misioa ni kontrolatzea zen, zalantzarik gabe; alegia, galaxien arteko esplorazioaren gremio pedantearen hitzetan, misio arrakastatsua lortzeko ni fokalizatuta egotea.

Mass Effect 2 jokoan –eta BioWare-ren beste joko batzuetan– istorio erromantiko bat

izateko aukerak gatazka biziak piztu ditu. Besteak beste, jokoan alderdi kulturalak aztertzen dituzten foro eta posta-zerrenda gutxi gorabehera espezializatueta, teoriarari batzuek ondo hartu dute aukera hori, baina kritikatu egin dute arautua egotea. Jokalari batek Shepard maskulino batekin jokatzeko badu, pertsonaia femenino batekin soilik izan dezake harreman erromantikoa –eta, beraz, sexuala–. Shepard femeninoei aplikatzen zaieen politika aldatu egiten da zertxobait. Hala ere, ez ditut xehetasunak emango, balizko jokalariei irudimenari askatasuna emateko. Datu horretatik abiatuta, bideo-jokoan zenbait adituk (akademikoak eta zaleak) nolabaiteko interesa azaldu zuten BioWarek queer politikarekin zuen loturarekiko. Eztabaida horren emaitzak sarean daude, han-hemenka. Pazientzia apur batekin, aurki daitezke. Dena den, *Mass Effect 2* jokoan nola ligatzen den aztertzen ari gara orain.

*Mass Effect 2*n, bi modutara konpon daitezke gauzak: borrokatuz edo hitz eginez. Maitasunaren kasuan, aurrera egiteko, bigarrena erabili behar da, noski. Hurbilketa estrategikoa abiarazteko, Shepard batek maite duenarekin hitz egin behar du –nire kasuan, esan bezala, Mirandarekin–, haren «leialtasuna» lortu arte. Leialtasunak –eufemismo bitxia– egiteko nagusia lortu ondoren erabilgarri egongo diren beste aukera batzuk desblokeatzen ditu. Horrek suspense nabarmena eragiten du, maitasunean aurrera egiteko aukerak atzeratu egiten direlako. Hau esatea bezala da: «Bete ezazu egitekoa, adiskide; gero izango duzu maitearekin jolasean aritzeko astia». Tarteko pausoetan, maitearekin jolasteko aukera hori urrun ikusten da. Amaierara iristean, hau da, *Normandie* ontzia Omega 4ko errelera zuzentzen denean –ziurrenik tripulazioa sortzailearekin bilduko da han–, dialogoak desblokeatzen hasiko dira eta soilik orduan iritsiko da maitasunerako aukera. Dena ongi eginez gero, Mirandaren bisita interesgarria jasoko duzu, sari moduan.

Pentsa genezake, gauzak ondo egin nahi izanez gero, garen bezalakoak izan behar dugula, irudimentsuak, bizkorak, eta hitz goxoekin

limurtu behar dugula maitea. Baina ez da hala. Dena ongi egiteak esan nahi du, teoriarari egin eta esan behar dugula suposatzen den hori guztia egin eta esan behar dugula. Beste pertsonari erakustea hark entzun nahi duena esateko prest gaudela: zein polita den, zenbat fidatzen garen berarekin, ez zaigula axola interes ilunak dituen tipo beldurgarri baten aginduetara egotea. Akats bakar bat nahikoa da dena bertan behera geratzeko; behin gure helburua «ixten» bada, ezinezkoa da bere interesa berreskuratzea –ondo dakit nik hori, Jack-ekin izan nuen esperientzia dela-eta–.

Hala, xehetasun bakoitzean arreta izugarria jarrita, abentura erromantikoko narrazioa sortzen joango gara, guk sortua dirudiena, eta arrakasta-sentsazio faltsua ematen diguna. Gure erara ligatzen ari garela uste genezake; gure xarmak eramango gaituela arrakastara. Baina, pixkatxo bat pentsatuz gero, BioWareko diseinatzaile baten modura ligatzen ari garela konturatuko gara, eta baliteke tipo hori gure ahizpekin edo alabekin inoiz ikusi nahiko ez genukeen modukoa izatea. «Onartu ezazu, lagun: ez duzu zuk ligatu, laugarren solairuko hirugarren gelako ergelak baizik».

Eta, orduan, beste zerbait otuko zaizu: «Neska modu honetara limurtu behar dut, eta ez bestera; jokoaren diseinuak hala egitera behartzen nauelako». Hori pentsatzen duenari, erronka egin nahi diot. Pentsa dezala bizitza errealean norbait bereganatzeko zenbat modu ezagutzen dituen, eta ea hemen deskribatutakoa ez den bat ezagutzen duen. Besteari hitz politik esatea, zeinen bikaina den esatea, beti egia ez bada ere. Hori pentsatzen du BioWareko tipoak erromantizismoaz, eta, uste dut, *mutatis mutandi*, guri ere gauza bera iruditzen zaigula.

error 404

María: Bestalde, interesgarria izan daiteke aurreko hamarkadan narratologoek eta ludologoek artean bideo-jokoei buruz sortu zen eztabaida bizi gogoraraztea. Janet Murray edota Mary-Laure Ryan bezalako

teorialariek argudiatzen zuten bideo-jokoak ziberdramaren gisako narrazio motak zirela, eta beste narrazio batzuetarako erabilitako tresna teoriko berberekin aztertzea proposatu zuten. Aldiz, Jesper Juul bezalako ludologoen esaten zuten oso ezberdinak zirela narrazioak eta bideo-jokoak, bakoitzak bere egitura kognitiboak eta komunikatiboak zituelako. Dirudienez, eztabaida sutsuak izan ziren biltzar akademikoetan, eta muturrekoka ere ibili omen ziren.

Jordi: Kar kar kar.

Maña: Eztabaida hori erabat ahaztuta egongo da honezkero, ezta, Jordi? Hala ere, komentatzeko modukoa iruditzen zait. Eta, inork zalantzarik baldin badu, hemen dago transmedia belaunaldia, hori gezurtatzeko, edo gutxienez barre pixka bat egiteko, «Mina bilatzaile»ren balizko filmaren trailerra eginez.

Jordi: Ba ez, ludologoaren eta narratologoaren arteko eztabaida ez dago ahaztuta. Eztabaida teorikoa ez ezik, botere akademikoko jarrearen arteko norgehiagoka ere izan zen. Juulek, jokoen izaera berezia ezartzearen alde egitean, diziplina berri baterako abiapuntua sortu nahi zuen. Denok dakigu arlo akademiko batek zer suposatzen duen –eta, ez badakizue, azalduko dizuet apur bat–: aldizkariak edo argitaratzeko plataformak, postu akademikoak, mailaz igotzeko aukerak, boterearen banaketa... Egia esan, eztabaida, itzali beharrean, konplikatu egin da, ikuspuntu berriak sartu baitira: narrazioaren teorialari ezagunak, ludologoak, Game-Based Learning-en komunitatea, soziologo eta antropologoak, komunikologoak, azterketa kulturaletakoak, arte digitalaren teorialariak... Komunitate akademiko horiek guztiak borroka irabazten saiatu dira, jokoei buruzko teorizazioari konplexutasun geruzak gehituz. Nire uste apalean, lehen azaldu dudana ikuspuntuak –jokoa fenomeno zehatz eta bereizgarri bezala ez ikustea, joera kultural bezala baizik– gainditu egiten ditu ikuspuntu partzialak.

error 404

Alberto: Jokoa, gizakiak «suarekin» jolasean aritzeko baina «ez erretzeko» asmatu duen estrategiarik onena izan da beti; beraz, ezinezkoa zait «jokoa» eta «jolasa» bereiztea. Hala ere, bestelakoa da errealitateari ikuspuntu teknologiko hutsetik aurre egitea.

Nik urrutitik begiratzen diot bideo-jokoen errealitateari. Azpimarratuko nuke ikus-entzunezko jokoa edo bideo-jokoa bidez identitate bat sortzen dugula, eta kultura batekin identifikatzen garela. «Esperientzien ekonomia» –edo «esperientzien industria»– adierazpena erabiliz, Pine eta Gilmore idazleek bizitako esperientzia irudikatze aukeraren balio erantsia identifikatu zuten. Gizakien esperientzia da garrantzitsuena, produktua funtzional soilak izateaz harago norberaren identitatea definitzeko baliagarri diren inguru batean. Geure burua definitzeko beharra daukagulako daukagu, gaur egun, «ikus-entzunezko jokoak» eta «bideo-jokoak», errealitate beraren ñabardura bezala. Gure errealitatea hain konplexua izanik, ezin ditugu ñabardurak baztertu.

Hein batean, erabiltzaileak 360º-ko narraitiba berrietan edo errealitate handituan –ikus-entzunezko formatua duena– enkoadraketa eta jarraitu beharreko narrazio-ildoak erabakitzen ditu. Dokumental interaktiboetan, askotan gertatzen da *idoc*-ak ematea, *feedback* positiboa dutelako, eta erabiltzaileen jakin-mina asetzen dutelako, pauso bakoitzean. Narraitiba tradizionalak, linealek, ez dute jakin-min hori pizten, edo, hobe esanda, ez diete erabiltzaileen ekintzei erantzuten. *Lean forward* eta *lean backward* ikusleen definizioarekin argi azaldu zuten: telebista erabiltzaileek kontatzen zaien ipuinaz pasiboki gozatu nahi dute, sofan etzanda; *Forward*ak, berriz, Internet eta bideo-joko erabiltzaileak dira, paper aktiboa nahi dutenak.

Zoritxarrez, ohiko ikus-entzunezko narraitibak, bere lehen ehun urteetan existitu izan den moduan, ez du bide aktiborik onartzen. Ikus-

entzunezko CYOA (aukeratu zure abentura) guztien adibideak anekdota hutsak dira, baita 1980ko hamarkadan goraldia izan zuten «aukeratu zure abentura» liburuak ere, ez baitziren gehiegi zabaldu. Edo, behintzat, ez zuten agindutakoa bete.

Bestalde, eta tartean den beste narrazio-ildoetako bati jarraiki, avatarra ez al da guk nahi duguna izateko jolasa, irudikatze abstraktu eta figuratiboaren bidez?

Rubén: Nik zalantza berbera izaten dut beti, eta inoiz ez dut erantzun egokia aurkitzen. Zergatik behar dugu jolasa? Seguru aski, gizakiak, inguruaz jabetu zenetik, denboraren zati bat jolasteko erabili du, edo jolasaren antz handia duten ekintzetarako.

Baliteke jolasak benetako jarduerarako entrenamendu txikia izatea. Seme-alabak ehizako arteetan eta biziraupenean trebatzea, jolasa balitz bezala. Gizakiek ez ezik, animaliek ere erabiltzen dute jolasa, bitzta errealerako entrenamenduaren oinarri moduan.

Baliteke etengabe trebatzen egoteko behar hori gure DNA n egotea, trebakuntzak bizirauteko aukera gehiago ematen dizkigulako. Biziraupenaren kolorea eta forma oso bestelakoak dira XXI. mendean, baina gure gorputzak, inkontzienteki, prestakuntza eskatzen digu.

Bideo-jokoak entretenitzeko modu eta denbora-pasa bihurtu dira. Segundo gutxitan muntatzen dugun puzzlea edota hainbat egun edo hilabete iraun ditzakeen abentura handi batean sartzea. Denetan gainditu behar da erronka bat; denetan geureganatu behar ditugu hainbat trebezia, aurrera egiteko edo mailaz igotzeko. Finean, trebatu egiten gara.

Gaur egun, fase hori gaindituta dagoenean, jokoek lau arazoiengatik erakartzen gaituztela uste dut: geure burua gaintzeko, istorioetan murgiltzeko, gizartean elkarrekiteko, eta, batez ere, mundu errealetik deskonektatzeko. Ideia edo galdera hori alde batera utzita,

hemendik irteten garenean, nonahi dagoen TED erakundeko Seth Priebatschen hitzaldi bat ikustea proposatzen dizuet. Izan ere, jokia gure bizitzan etengabe dagoela argudiatzen du.

error 404

Guillermo: Lagunok: lehen esandakoa errepikatuko dut. Mundu digitalaren sabotaje analogikoa, hiru pauso errazetan. Lehen pausoa...

Jordi: Lehen moztu egin zaitut. Barkatu.

Guillermo: Berriro moztu nauzu.

Alberto: Aurrera, Guillermo: hasi istorioa kontatzen, astia badaukagu-eta.

Guillermo: Ongi da. Ba hori. 1. pausoa. «*Escondite, esconderite, rascondite*» izena jarri diot. Paradoxa. Mundu analogikoko jokoek mundu digitalekoekin baino aukera handiagoa ematen dute parte hartzeko. Zergatik? Mundu digitalean, denok ezagutzen dugu kodea. Adostasunezko dialogoaren bidez aldatzen da jokia. Talde baten produkzioaren bidez. Emaizak: Ahozko tradizioaren antzerako dinamikekin funtzionatzen duten jokalarien taldeak sortzen ditu. Emaizak: «Nire auzoan, horrela jokatzen dugu».

Baina zergatik «hobetu» behar da jokia? Jokatzea parte hartzea da, ezarritako arau batzuk kontuan hartuta. Jokoaaren dinamika errepikapena da. Arauak higatu egiten dira; jokalariek ez. Arauak zaharkitu egiten dira; jokalariek ez. Arauak eskasak dira, baina jokalariek arauak asmatzeko duten gaitasuna potentzialki mugagabea da.

Jokatzeak gehiegikeria eragiten du. Gehiegikeriak jokatzeko arauak hausten ditu. Jokia dinamiko bilakatzen da. Jokia parte hartzeko esperimendua da, komunitateen barruan. Baliteke arauak «narrazio-zentzurik» ez izatea. Adibidez, «harrapatzaile» ari denaren bila joatea. Senak esaten dizu hobe duzula haren bila ez joan, bestela harrapatu egingo

zaituelako. Jokoan, ordea, arau-sistema horrekin espermentatu beharra dago.

error 404

Alberto: Jeff Gomezek (besteak beste, *Avatar* eta *Karibeko piratak* transmedia proiektuen sortzailea) Twitterren idatzi dituen bi gauza irakurriko dizkizuet.

Rubén: Nola lortu duzu hemen Twitter izatea?

Alberto: Bere *avatar*-a daukan mugikor berezi bat daukat, simulagailuetarako garatua.

Felipe: Alajaina! Ez nekien halakorik zegoenik ere.

Alberto: Kontua da Jeff Gomezek hau dioela: «*The best stories are not those that are told to us... but are those that we share*». Eta beste hau ere bai: «*Transmedia is an interactive puzzle that has to be assembled by an audience*». Era berean, Tom Chatfieldek, TEDen egin zuen *7 ways video games engage the brain* izeneko aurkezpenean, Gomezzen zenbait teoria azaltzen ditu zehaztasunez.

Eta Nina Bragielek ere esaldi bitxi bat esan zuen aurten (2011) New Yorkeko Lincoln Center-en izan zen *Power to the Pixel* foroan: «*The key to transmedia is providing something for every level of participation*». Bideo-jokoetatik eratorritako beste kontzeptu bat. Hau da, transmedia narrazio-metabertsoa murgitzailea da, kontzeptu pantailetan zenbait modutan mugitzea ahalbidetzen diguna. Errealitatea, bideo-joko erraldoi moduan, alegia.

Maña: Horixe. Sarea, jokatzeke zelaia da. Interneterako konexioa aurrenekoz izan nuenean, 1997an, galdu egin nuen jokoekiko interesa. Orriak kargatzen ziren bitartean, *Bakar-jokoan* eta *Mina-bilatzailean* soilik jokatzen nuen –eta izugarritzko mendekotasuna sortu zidaten–. Izan ere, orriek denboratarte luzea behar zuten kargatzeko, 56K-ko modemarekin. Gainera, modema sarritan

deskonektatu behar izaten nuen. Tarifa lauaren aurreko garaia zen hura. *Online* eta *offline* egotearen arteko tentsio etengabe horrek eragin nabarmena izan zuen jokoekin eta Internetarekin izan nuen harremanean, inflexio-puntu horretan. Baina, konektatzeko aukera nuen guztietan, Sarea nuen jokoetan gustukoena, lengoia hipertestuala bera: orri batetik bestera jauzi egitea, nora eramango ninduen ez nekien bideari ekitea... la beti, toki harrigarrietan bukatzen nuen. Sarea nire jokozelai digitala da, ikus-entzunezkoa.

error 404

Maña: Badirudi ez-fikziozko narrazio digitalak dokumental interaktibo izeneko generoa sortzen ari direla. Bertan, askotariko narrazio-tresnak sar daitezke: murgilketa-kazetaritza, multimedia-hipertestua, eta Manovichek bildu zuen datu-baseen zinema –haren arabera, Dziga Vertov eta Peter Greenaway izan ziren aitzindariak–, eta abar.

1920ko hamarkadako abangoardiek beste genero bat proposatu zuten: hirien sinfonia (*À propos de Nice* edo *Berlin: hiri baten sinfonia*). Hirietako eguneroko bizitzetako irudiekin jolasten dute, eta modu poetikoan jartzen dituzte elkarren ondoan, hiriak irudikatzeke une hartako narrazio ohiturak eta objektibotasuna alde batera utzita. Hiria esplorazio- eta murgilketa-espazio izatearen ideia egun horietatik etorri da gugana, eta gaur egun, ohiko gaia da *idoc*-ean. Espazioarekin, espazioaren geruzekin jolastea, esanahien konstrukzioa eta dekonstrukzioa eta ikusleak esperientzia horren partaide egitea narratiba horien *leitmotiva* izan da ordutik, baita hainbat euskarriren eta teknologiaren esperimentazio-eremua ere bai, horiek ematen dituzten mugekin jolasteko.

Errealitatearen eta norberak ikusten duen subjektibotasunaren arteko tentsioarekin ere jolasten da. Fragmentazioarekin, ordena- ezarekin eta ordenaren bilaketarekin. Puzzle bat, buru-hausgarri bat, edo «errealitatea» bezalako kontzeptu ulertezin bati zentzua

aurkitzeko saioak ote dira narrazio zatitu hauek, funtsean?

Jordi: Oso interesgarria... Egia esan, aitzindarietarako buruz aipatu duzunarekin lotuta, modu sinplean, esan genezake zinemak pinturaren historia azkar batean bildu zuen moduan, bideo-jokoek beste horrenbeste egin dutela, baina askoz ere azkarrago. Zinemari buruzko baieztapena baldar xamarra izan daiteke –ñabardura faltagatik–. Berez, zinemak irudikapenetik abstrakzioerako bidea egin du joan-etorriko zenbait bidaietan –pentsatu Lumière-Eisenstein ibilbideetan eta hortik Ameriketako zinema klasikora–Stan Brackhage–. Ziurrenik nahasten ari naiz, eta zuek ere nahastu egin zaituztet. Jokoaren kasuan, nabarmenagoa da hori; izan ere, bilakaera teknologikoaren ondorioz, abstrakzioari lotuta sortu zen (*Pong*, *sprite* estetika), eta denborarekin bihurtu zen figuratibo. Lumière-Eisenstein ibilbidea *Pong-Final Fantasy XII* ibilbidearen alderantzizko perfektua da.

Guillermo: Niretzat, kontua da bideo-jokoa, industriak ulertzen duen moduan, «testu» bat dela, film edo telesail bateko atal bat bezala. Dena den, «bideo-joko batekin jokatzeko», jokariaren elkarreraginak gainditu egiten du diseinatzaileak diseinatutako elkarreragina. Film batean, diseinatutako elkarreragina oso txikia da; bideo-jokoaren kasuan, handiagoa da. Baina, kasu bietan, elkarreragin «gobernatua» da. Nik esango nuke jokariak bideo-jokoarekin –eta ez bideo-jokoa– jokatzeko sortzen duen gehiegikeria dela «ikus-entzunezko joko»-a. Hala ere, jokatzeko era horri *bita* edo jokoaren *hackeatzea* gehitu beharko litzaioke. Hala, ez litzateke jokoaren azalaren birnahasketa soilik izango, sortzeko DNA bera baizik. Bideo-jokoaren industriak berak erantsi dio hori narraitibari; adibidez, maila edo unibertso osoen diseinua bezalako esperientziakin.

error 404

Jordi: Herri-kulturaren testuen eta horien askotariko irakurleen arteko harremana aktiboa eta emankorra da. Testu batek ere ez du adiera

bakarreko esanahia, ezta agenda politikoa ere. Beste era batera esanda, testu batek ezin ditu eragingo dituen efektuak aurreikusi. Herri-kulturako produktuekin dugun erlazioak plazer-egituren ekoizpenaren bidez funtzionatzen du, eta bideo-jokoak ez dira salbuespena. Bideo-jokoen fenomenoak kulturaren duen garrantzia ulertzeko, ezinbestekoa da plazer-egitura horiek sortzeko moduak aztertzea.

Alberto: Merezki dugun eta behar dugun teknologia daukagu. Mugikorra bideo-jokoek abiarazitako kontsumo-leinu interaktiboko kiderik berriena da. Dena kontakizun baten parte da; gizakien identitateari buruzko kontakizun handiarena. Gizakiok nor garen galdetzen diogu etengabe geure buruari, eta azalpenak ematen dizkiogu elkarri, taldeko kide garelako sentitzeko.

Jordi: Bai...

Alberto: Berehalakotasunaren garaian bizi gara. Gaur egun, inoiz baino azkarrago komunikatzen ditugu gizakion ideiak. Zerbait gertatu bada, ikusi egiten dugu. Zerbait existituz gero, eskuratu egin nahi dugu. Baina gure gorputzak duela 300.000 urte bezala funtzionatzen jarraitzen du. Kosmetika gehixeago erabiltzen dugu agian, baina, funtsean, berdinak gara. Edertasunak estimulu elektriko ohartzina izaten jarraitzen du, baina hark hartzen ditu erabakiak geure ordez, 300 milisegundoan baino gutxiagoan. Hori ez da aldatu urte hauetan guztietan. Errealitate horretan, jokoak da garuna programatzeko eta hezteko erabiltzen dugun softwarea, sinapsia sortuz eta konektatuz. Jokoak moldatzen du gure burua.

Tim Berners Leek World Wide Web izango zena garatu zuenetik, bideo-jokoak eraginkortasunez egokitu dira beste hedabide batzuen lengoaietara, eta inguru interaktiboetan integratu dituzte. Bat-egite horrek, bideo-jokoek iraultza digitalean izan duten papera goraipatzeko aukera eman du. Bideo-jokoek teknologia berrietara hurbiltzeko aukera eman diete azken belaunaldiei, eta

teknologiaren garapenari esker, berritasunak eragin ditu narrazio-irudikapenen alorrean. Hala, beste hedabide batzuetan eragina izan du, eta horiek ere bat egin du: telebistarekin eta zinemarekin, besteak beste. Internetekin batera, bideo-jokoak *crossmedia* errealitate berriaren benetako sinboloa dira, eta horien dimentsio interaktiboari esker, paradoxikoki, performance kontzeptua garrantzitsua da berriz. Beraz, erabiltzaileak unibertso diegetiko inguratzailetara eramaten ditu, eta elementu bertualekiko sentsibilitate berria garatzea ahalbidetzen du.

error 404

Guillermo: Nire sabotajearen 2. puntuari helduko diot orain. Izenburua: «*Joko digitalak. Labirintoaren eskasia paradoxikoa*». Paradoxa: joko digitalak, jolas-aretoetako makina zaharretako jokoak eta ordenagailuetako jokoak sortzeko erabiltzen den lengoaiak (kodea) baliabide analogikoarenak bezain malgutasun handia ahalbidetzen du. Hala ere, kodea eta jokalariaentzako aurkezpena bereizi egiten dira. Jokalariak aurrez diseinatutako labirinto moduan hartzen ditu jokatzeko arauak, eta badaki ezer gutxi inprobisatu ahal duela. Paradoxa: jokoaren bidez, jokalaria joko «hausteko» gaitasunaz jabetzen da (softwarea esekita uzten duten mugimendu begiztak, zuzenean apurtutako guneak, inora ez doazen pixelak), eta hura *hackeatzen* ikasten du. Horrela sortzen dira *pokeak*. *Hackeatzea* ez da adostasunezkoa, espezializatua baizik. Baina *hackeatzeari* buruzko ezagutza sozializatu egin da. Emaizak: aldaketa barrokoa. Jokoa *hackeatu* duen programatzaileak jarri du errorea programatu dituen jokoen narrazioan. Joko analogikoa inguru digitalean sartzen hasi da.

Felipe: Idazten arituko bazina bezala hitz egiten duzu.

Guillermo: Zer espero zenuen ba? Gidoilaria naiz lanbidez.

Maña: Kar kar kar.

Jordi: Guillermo, nik hauxe erantsiko nuke: jolas guzti-guztiak bizitzari buruzko metafora batean oinarritzen dira. Edo, hobeto esanda, bizitzari buruzko erretorikan –kontzeptua ez da nirea, noski, Brian Sutton-Smithena baizik–. Monopoly jokoaren azken helburua («lor ezazu diru guztia, eta eragin ezazu besteen porrota») gizarte-ordena jakin baten parte da. Era berean, «suntsitu arerioen unitate guztiak» xedearen abiapuntua gerra oinarritzko premisa kulturala delako ideiatik abiatzen da. Erretorika kulturala jokatzeko modu guztien parte da; beraz, joko batek horretatik ihes egin nahi duenean, oso nabaria da. Batez ere, joko satira egiteko edo kritika sozial eta politikoa egiteko erabili nahi bada.

error 404

Maña: Niri hainbat adibide bururatsen zaizkit. Entzun. Narratiba digitalek ezarri zuten aurreneko jokoetako bat hipertestua izan zen. Hipertestuen jatorrian, 1950eko hamarkadako zenbait egilek erabiltzen zituzten joko literarioak daude; batez ere, 1950eko hamarkadako Parisko Raymond Queneauk eta haren lagun patafisikoen –eta Calvinok, eta Cortázarrek, garai horretan Parisen zebiltzan– eta–. Adibidez, OuLiPo eta literatura potentziala (*Cent mille milliards de poèmes*). Lan literarioak idatzi nahi zituzten, lehenik horretarako oztopoak sortuz. Mugek, murrizketek eta jokatzeko arauak bultzatzen zuten sormena. Oulipi mugimenduko kide baten definizioa hauxe izango litzateke: «labirinto bat sortzen duen arratoia, handik ihes egiteko asmoarekin».

Muga horiek espazioarekin eta euskarriarekin jokatzen zuten, normalean. Muga fisikoa, literatura potentziala ezkutatzen zuen indarra zen, «izan zitekeen hura» ezkutatzen zuena. Inguru digitalean, joko horrek eztanda egiten du, eta ugaritu egiten da, software edo gailu bakoitzaren mugek sormena bultzatzen dutelako. Ildo horretan, edozer euskarriren gaineko edozer narraziok jokatu egin behar du, bere arauak betetzeko.

1950eko hamarkadako Parisen, baziren situazionistak ere. Haiek beste era bateko jokoak asmatzea proposatzen zuten, haien filosofiaren arabera. Guy Deborden deribaren teoria horren adibide da. Deriba, aurreikusi gabeko bidaia da, paisaia batean barna egiten dena –normalean, hirian–, eta ibilbidea geure subkontzientek zuzentzen du, toki bakoitzak iradokitzen dizkigun emozioen bidez. Ondorioz, bidaia bakoitza esperientzia berria eta bakarra da. Deriba zen Internetera lehen aldiz konektatzean egiten genuena. Hipertestuari jarraitzen genion, orain egiten dugun bezala. Orain, hiperespazioan egiten dugu bidaia.

Horregatik guztiagatik, ez da kasualitatea azken urteetan ikusi ditugun dokumental interaktiboetako asko mapetan oinarrituta egotea. Edo dokumental esperientziala, jokoaren interfaze moduan hirira, espazio fisikora, itzultzen gaituena. *Pervasive game* edo *pervasive documentary* (nonahiko jokoak, nonahiko dokumentalak) deitzen dira. Errealitatean egoerak sortzea edo birsortzea. Istoria ez da antzetzten; esperimentatu egiten da. Supermurgilketaz hitz egin genezake: espazio errealean egindako murgilketaz. Pantailaren ostekoaz.

Hamarkadak daramatzagu «mundu errealean» metafora bezala funtzionatzen duten pantaila-interfazeetan nabigatzen. Baina haien mekanikak eta lengoaiak garatu egin dira. Orain, espazio fisiko horretara itzultzen ari gara, baina pantailen metafora moduan, haien mekanikak eta lengoaiak erabiliz. Pantaila mugikorrari eta GPS teknologiari esker, non gauden eta nola mugitzen garen jakin dezakegu. Horrek lausotu egin du errealitatearen eta metaforaren arteko muga, baita espazioaren eta interfazearen artekoa ere. Eta are gehiago errealitate handituarekin, oraindik sendotu ez bada ere.

Geolokalizazioarekin lotutako *social game* guztiak aipa ditzakegu hemen; Foursquare eta SCVNGR, kasu. Baita rol-jokoak eta haien taula- eta dado-interfazea ere. Eta sortzen ari diren narrazio-joko berriak, artistikoagoak eta

dokumentalekin lotura handiagoa dutenak, Londresko Hide&Seek estudioak eta Blast Theory-koek sortzen dituztenak bezalakoak.

Ez dakit, adibide ugari datozkit burura.

Felipe: Bada dokumental interaktiboetako buruzko artikulua bat, *Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar* izenekoa, ondo osatua dagoena. Baina ez dut oroitzen nork idatzi zuen...

Maía: Ezaguna egiten zait kontu hori...

error 404

Guillermo: Hirugarren eta azken zatia. «*Partaidetza kolektiboa eta mailen diseinua. Arkitekturan jolastea*» izenekoa. Masako rol-jokoak, hainbat jokalaritakoak. Harreman-dinamika analogiko berriak. Berrogei jokalaria ados jartzen dira, jokatzeko. Berrogei jokalariek euskarri digitala erabiltzen dute, baina «analogikoki» antolatzen dira («Ostegunean, zortzietan. Denok ez bagaude, ikusiko duzue»). Ezagutza partekatzen duten talde-dinamikak dira, konplexutasun handikoak. Lankidetzarik gabe, zaintzarik gabe, lidergorik gabe, rolak banatu gabe, espezializaziorik eta ezagutzarik gabe, ezinezkoa da joko irabaztea. Ezkutaketan ari ote gara berriro ere?

Paradoxa: jokoaren arkitektura opakua da oraindik ere. Partaideek erabakitzen dute taldea nola antolatu; ez, ordea, mailen arkitektura. Goazen hurrengo mailara: diseinatuz jokatzeko. Jokatzeko diseinatzea.

Plataformetako bideo-jokoak sinpleak dira, itxuraz. Salto egitea, mugitzea, aurrera joatea. Ja! Mundu analogikoko pantaila lauekin egingo dugu topo, berriro ere. Sormenari irekita dagoen espazio ez-ildokatua. Jokalariek eskura dituzte jokoaren elementuak eta gozatu egiten dute mailak diseinatuz; jokatzeko baino askoz gehiago. «*Don't hate the media, become the media*» esloganaren antzerako dinamika. Komunikazioa sortzea, kontsumitzea baino erakargarriagoa da. Jokoa, prozesu etengabe batean irekitzen da.

Apurto eta eguneratu egiten da. *Bit*-aren mugek ztanda egiten dute.

Jokatzea, parte hartzea da. Parte hartzeko, jokoaren arauak eta arkitektura ezagutu behar dira. Jokoa opakua bada, jokalariek erasoak jasango ditu, funtzionamendua ezagutu arte. Baina, funtzionamendua ezagutu ondoren, aldatu egingo dira arauak, jokatzen jarraitzeko. Sareko lankidetzaren prozesuen sozializaziotik, hasieran banaka bizi daitezkeen prozesu kolektiboak sortzen dira. Jokoa inguratu egiten du jokalaria, eta arkitekto-kide izatea proposatzen dio. Eskema hori beste sistema konplexu batzuei aplikatu dakieke. Adibidez, partaidetza demokratikoari.

error 404

Jordi: Interesgarria da jokoak irakasbide modura zergatik erabili daitezkeen eta zergatik erabili beharko lirakeen ikustea. Lehenik eta behin, esan behar da –oinarrizkoena delako, baina ez horregatik argiena– bideo-jokoa ikasteko tresna bat dela beti. Hezitzaileek eta ikertzaile adituek ondo dakite hori. Eta jokoak diseinatzen dituzten sortzaileek ere bai. Egenfeldt-Nielsenek azaltzen duen moduan, Chris Crawford joko-diseinatzaile ospetsuak dio joko guztien helburu nagusia ikastea dela. Horrela kontzeptualizatzen du jarraitu beharreko diseinatzaileek gehien azterten duten ildoetako bat. Ondorioz, ikaskuntza bideo-jokoen kode genetikoan txertatuta dago, jokatu baino lehen ikasi egin beharra dagoelako. Horrenbestez, ez du zentzu gehiegirik jokoan oinarritutako ikaskuntza «joko hezigarrien» bidez soilik gerta daitekeela pentsatzea. Ez da gehiago ikasten denok sufritu izan ditugun software interaktiboekin, *mainstream* jokoekin baino; edo *Brain Training* jokoekin *Final Fantasy XII*rekin baino. Izatez, rol-joko japoniar amaigabearekin askoz ere gehiago ikasten da zenbait software hezigarriekin baino. Jokoen potentzial hezigarria aztertu nahi duten guztiek, erabiltzen diren testuak bezala aztertu beharko lituzkete jokoak, irakurtzen diren kontakizunak bezala, eta bizitzen diren tresnak bezala. Gainera, jokoan eta ikasleen agendak bateratu

egin behar dira, eta esperientzia garrantzitsuak eta esanguratsuak bilatu behar dituzte jokoan.

Rubén: Agian zerikusirik ez duen iruzkin absurdu bat egin nahiko nuke. Duela bi egun, *Call Of Duty: Black Ops*-en *multiplayer* sailean jokatzen ari nintzen. Gerrako bideo-jokoa da. Arma ugari hornitutako hainbat pertsona erreal elkarren aurka borrokatzen dira, askotariko helburuekin; adibidez, lurralde bat defendatzea, bandera bat harrapatzea edota arierioa suntsitzea. *Multiplayer* bideo-joko guztietan, linbo izeneko atal bat izaten da.

Linboa itxaron-gela bat da. Borrokaren gelaurrean, erabiltzaileek armak eta profilaik konfiguratu ditzakete, estatistikak kontsultatu, beste erabiltzaileekin hitz egin, eta une horretan nor jokatzen ari den ikusi. COD (*Call of duty*) delakoan, aukera izaten da mikrofono bat konektatuta izateko, eta beste erabiltzaileekin hitz egiteko, baina hizketaldiak gelan dauden guztiek entzuten dituzte.

Gela horietan, oso gauza bitxiak gertatzen dira. Zenbaitetan, hurrengo borrokarako itxaroten nengoela –normalean, hiruzpalau minutu itxaron behar dira–, denetarik entzun izan dut: adibidez, bi erabiltzaile, elkarri datuak ematen, jokatik kanpo hitz egiten jarraitzeko asmoz; lagun-talde bat, astebururako plana prestatzen; haur bat, itxuraz oso nagusia zirudien gizon bati jokatzeo zenbait taktika azaltzen; ama bat, semearen gelan sartzen eta afaltzera joateko «*Leave out this fucking game, right now!*» oihukatzen; mutil bat, bere gelan, bakarrik, kantu bat ahapeka abesten; eta, azkenik, lau minutuak patata frijituak jaten eman zituen pertsona bat. Bat-batean, konturatu nintzen pantailari begira eman nituen lau minutuetan tipo batek patata frijituak nola jaten zituen entzuten aritu nintzela... Sinbiosia sortu zen bion artean, ezin bainion pataten karraska entzuteari utzi.

Esperanza: Kar kar kar.

Rubén: Benetan, beti pentsatzen dut nolakoa izango ote den pertsona horien egiazko bizitza:

non jokatzan duten, zenbat urte dauzkaten, familiarik ba ote duten, haien bizimodua nolakoa den... Munduko hamaika lekutako pertsonak baitira. Hizkuntza eta kultura anitzeko itxaron-gela bat da. Pertsona bakoitza herrialde batetik dator, eta bakoitzak bere gizarte-ingurua, adina eta sexua ditu. Denok gaude gauza beraren zain: denon pareko egiten gaituen bataila-eremura sartzea, denok arau berekin, aukera berekin, hamar minutuz jokatzeko... egiazkoa den itxaron-gelara itzuli aurretik.

error 404

Jordi: Azken urte honetan, askotan izan dut gazteekin bideo-jokoei buruz hitz egiteko aukera. Ikerketa-proiektu batean murgilduta egon naiz, Kataluniako unibertsitate garrantzitsu batekin, erakunde publiko batekin eta fundazio pribatu batekin batera. Horien bidez, nahiko garbi ikusi ahal izan dut bideo-jokoei buruzko diskurtso integratzaileak ez duela eraginik izan apokaliptikoei defendatu uste duten gizarte-taldearengan. Gazteek adierazten dute bideo-jokoei alderdi negatibo ugari dituztela, eta, horien artean, indarkeria eta mendekotasuna nabarmentzen dituzte. Diskurtso ofizialera jotzen dute bideo-jokoak onak ez direla argudiatzeko. Beraz, ez da harritzekoa gazte askok interesgarria iruditzen zaienari buruzko ikuspuntu negatiboa izatea. Gazteen artean, oso zabaldua dago gauza dibertigarriak eta interesgarriak onak izan ezin daitezkeenaren ustea. Askok esaten dute bideo-jokoetan denbora emateak eragiten dituen kalteen «lekuko» direla, eta denek ezagutzen dituzte zaletasun horrek eragindako arazoak dituzten gazteak, «mendekotasuna» dutenak, «baztertuta» daudenak... Eta irmotasunez defendatzen dute bideo-jokoak ez direla adingabeentzat batere onak.

Gazteek «erruduntasuna sortzen duen plazer» bezala azaltzen dute bideo-jokoak kontsumitzeko ohitura, bideo-jokoen alderdi negatiboei buruzko diskurtsoa barneratuta dutelako. Badakite egiten dutena, kasurik onenean, antzua dela, eta txarrean,

kaltegarria dela. Bideo-jokoen erabilerari buruzko azalpen guztiak gehiegizko erabilerari eta bideo-jokoei duten harreman gatazkatsuen «errua» nori egotzeari buruzko eztabaidan amaitzen dira. Batzuek teknologiarri botatzen diote errua: sartzeko aukera soila «tentazioa» da, eta askotan erortzen dira horretan. Baina interesgarriena beste alderdi hau da: bideo-jokoen alderdi negatiboan erruaren zati handi bat bideo-joko horiek jokalariei eta haien interesa erakartzeko daukaten gaitasunari egotzi behar zaiola. Paradoxa deigarria gertatzen da. Gazteek esaten dute bideo-jokoak interesgarriak direla ezaugarri jakin batzuk daukatelako, baina, era berean, aitortzen dute hain zuzen ere ezaugarri horien artean arriskutsuak ere badirela.

Mintegietako eta ikasgela pilotuetako partaideek egindako iruzkinetan oinarrituta, ikusi ahal izan dut bideo-jokoak, beste teknologia guztiak bezala, oso tresna indartsuak direla gaitasun teknologikoa erabiltzeko, lantzeko eta horren gainean hausnartzeko; hau da, *hardwarea* eta *softwarea*, elkarrekin eragiteko gaitasunaz baliatuz, tresna eta erabilera berriak asmatzeko erabiltzea, arazoak konpontzeko, lankidetzeta eta partaidetzeta bultzatuz. Beste pertsona eta tresna batzuekin eragiteko gaitasuna lantzea, helburu komunetatik abiatuta, pentsatzeko eta hausnartzeko gaitasunak handitzeko asmoz. Alde digital handia dago gazteek bideo-jokoen erabilerari buruz duten iritziaren eta bideo-jokoei benetan ematen dituzten aukeren artean, eta alde hori murriztu egin beharko litzateke.

error 404

Rubén: Aizue, zero jokalariei antzerako zerbitu gara, ezta?

Esperanza: Eta zertan datza hori?

Rubén: Jokoa gizakiok egindako jardura dela pentsatzeko joera daukagu, baina ez dugu ahaztu behar badela zero jokalariei kontzeptua ere. Zehazki, John Badhamek 1983an

zuzendutako *War Games* (Gerrako jokoak) filma ikusi nuenean –asko gustatzen zait film hori– iritsi nintzen duela zenbait hamarkada –ia ordenagailuak sortzearekin batera– zabaldu zen ideia honetara.

70eko hamarkadan, oso ezagun egin zen programatzaileen arteko joko bat, «*Bizitzaren jokoak*» deitzen zutena. Funtsean, elementu simple bat sortzen zen eta inguruarekin harremanetan egonda, bere kabuz garatu eta hazi egiten zen. Gauza bera gertatu zen bizitzarekin: zelula bakar batekin hasi zen eta hara non gauden gaur egun. Programazioaren bidez, Jainkoa izatera jolasteko modu bat da. Ia zerotik hasita, bakarrik sortzen den ekosistema.

Joko hori «zero jokalaria» kontzeptuaren barruan sar daiteke. Baina ez da bakarra; jolaserako makina edo bideo-joko ugarik ematen dute lehiatzeko aukera. Adibide klasiko bat, ordenagailu bidez zuzendutako xakea genuke.

error 404

Uler ezin dezakedan arrazoi bitxi batengatik, Flaviok eta haren lagunek bazuten guk esaten genuena entzuteko aukera. Eta, irtetea lortu genuenean, eskuz idatzitako koaderno bat eman ziguten, ez dakit zer irrikoa antropologikok bultzatuta. Bertan, gure kontzientziak simulazioan oihartzun modura nabarmendu zituen esaldiak zeuden jasota, laburtuta, nahi gabeko konfinamendu-prozesuan beste batzuk baino hobeto atxiki genituen esaldiak. Beraz, aipu anonimo eta kolektiboen zerrenda horrekin emango diogu amaiera esperientzia bitxi honen kontakizunari. Nahi gabeko olerki sinplearekin.

Eta zer dator gero?

Izan gaitezen entziklopediko.

Eta noiz esan «ez dut gehiago jokatuko»?

Birtualtasunak hierarkiak apurtzen ditu.

Kalterik gabeko indarkeria.

Homero vs *Simak*.

Gaur egungo mundua editagarriagoa al da?

Bideo-jokoak = herri-kultura.

Jokorik gabe, ez dago kulturarik.

Jokoak, ikasteko makinak dira.

Pokemon, ikasgai.

Birnegozia ezazu jokoan daukazun papera.

Ez da hasierarik, ez amaierarik.

Zergatik gara *manipulatu* hitzaren beldur?

Weba, joko-zelai.

Bideo-jokoa, plazer errudun.

Handi dezagun bizitzaren alde ez-kaskarra.

Ibil gaitezen deriban.

Egin dezagun ezinezkoaren kartografia.

Amaierarik gabeko psikogeografiak.

Interneta, jolasteko makina.

Historia ezin daiteke lineala izan.

Bizitza jokoak da.

Unibertsoa etengabe ari da aldatzen.

Identitate anitza.

Interkonexio sinaptikoa.

Garun ultramoldeatua.

Interneten, dena da identitateari buruzko

kontakizun.

Espazio publikoa kanpoko aldea da.

Zure mugikorra, intimitatea kalean.

Edonor izateko aukera izatea.

Taldea argiagoa da taldekiderik argiena baino.

Mugikorra performatiboa da.

Jokalariek zalantzan jartzen dituzte jokoaren arauak.

Arauak desafioak dira.

Jokalariai jokoaz harago iristen dira beti.

Komplexutasuna eta aniztasuna.

Izan zaitez arkitektoa.

Edo ez.

Izan zaitez gerra eta bakea.

Jokoa eta antijokoa.

Izan zaitez bost minutuko pasartea bizitzaz eta heriotzaz.

Izan zaitez gizona eta emakumea.

Izan zaitez irabazlea eta galtzailea.

Izan zaitez multibertso bat.

Izan zaitez mila multibertso.

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>

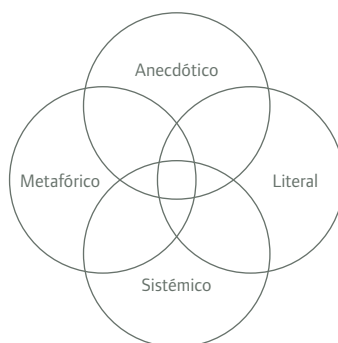
Otros videojuegos más conocidos como *Civilization* (Microprose, 1991) o *Ages of Empires* (1997, Microsoft Corp., 1997) aglutinan complejos mecanismos de control de decisiones que los convierten en excepcionales modelos para comprender también los flujos de decisión que han marcado los acontecimientos 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.

PlayLab2. Ekonomia globalaren sistemetan esku hartuz*

Itzulpena EU



Kontakizun hau hasteko lehenengo irudia nabarmendu nahi dut. William Banzai7ren irudi bat da, eta Occupy Usa izeneko *Monopoly* taula bat irudikatzen du. Taula honen erdian agertzen den irudia 29ko Krisialdian Estatu Batuetan egindako manifestazioetako irudi batetik ateratakoa izan liteke; irudi hau aldatzen duten hitz batzuk daude: «The Spirit of 99%» (ondasunak pilatzeari buruz ari da) eta «Occupy» (mugimendu horren goiburua, alegia).

*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

Kairoko Tahir plazaren okupazioak munduaren begietara ezagun egindako Udaberri Arabiarra eta Madrigo Puerta del Sol plazan eta Espainiako beste hainbatetan egindako elkarretaratze jendetsuak antolatu zituen 15M mugimendua eredutzat hartuta, Ameriketako Estatu Batuetako suminduek ere plazak okupatzeari ekin zioten herrialde osoan. Liberty Plaza izenarekin bataiatu zuten enparantzakoa izan zen okupazio garrantzitsuenetakoa (Zucotti Park → <http://q.co/maps/qmzux>).

Banzai7ren hacker kontzeptua ez da berria. Kultur ikuspegitik zein prozedurari dagokionez, jokoak eta bideo-jokoak bitarteko bikainak dira sistema konplexuen berezitasunak ulertzeko, barnertzeko zein berezitasun horietan parte hartzeko.

Playlab2

PlayLab kontzeptua (jolasteko laborategia) Arsgamesen barruan sortu zen 2009. urtearen hasieran, eta 2010. urtearen hasieran gauzatu zen Medilab-Prado → <http://medialab-prado.es> eta SONY Playstation España → <http://es.playstation.com> erakundeen laguntzarekin.

Guk geuk egindako ikerketak kontuan hartuta, badakigu zeintzuk diren bideo-jokoen oinarriak, bideo-jokoak eragiteko eta berritzeko motor ezin hobekak bihurtzen dituzten euskarriak: teknologia digitala oinarri izatea, mito berriak eta kultura sortzeko ahalmena izatea eta, azkenik, eragin ekonomiko garrantzitsuko industria sare bat sortzeko gai izatea (AEBetan 4,7 bilioi dolar ingurutan zenbatzen da). Hori gogoan, profil artistiko eta teknikoak uztartuko lituzkeen bideo-jokoen esperimazio laborategi bat sortzea interesgarria litzatekeela pentsatu genuen.

Honela zioen, hitzez hitz, PlayLab1 ekimenaren deialdiak²:

«PlayLab-ek jokoaren eta bideo jokoaren testuingurua –sorkuntzarako,

esperimentaziorako, ikasteko eta gogoeta egiteko espazio bezala– esploratzea proposatzen du. Deialdiaren xedea proiektuak aurkeztea da, gero Madrilgo tailer batean elkarlanean ekoitziko direnak».

«PlayLab-eko jarduerak ikerketa prozesu ireki eta parte-hartzaile bat bezala proposatzen dira, hortik abiatuta gaur egungo gizartean gero eta hedatuagoa dagoen eta gero eta eragin handiagoa duen bideo-jokoaren fenomenoari heltzeko, duen indar kritikoa aztertuz, soil-soilik komertziala den eta estandarizatua dagoenetik harago sozializazio espazioak sortzeko duen ahalmena eta ikaskuntzarako eskaintzen dituen aukerak arakatzu».

«PlayLab ekimenean jokoaren eta bideo jokoaren historia ere interesatzen zaigu, izan litezkeen genealogiak arakatzu eta gaur egungo bideo-jokoak berezkoak dituen eragin sozialak, kognitiboak eta psikologikoak aztertuz».

PlayLab1 ekimenak ez zeukan gai nagusirik edo monografikorik. Deialdian proposatutako zenbait lan ildo bazeuden ere (aipatutako estekan kontsulta daitezke), helburu orokor eta bakarra jokoak berrikuntza teknologikoen, sozialen eta artistikoen motor gisa dituen gaitasunak frogatzea zen. Hau da, laborategiaren egiturari eusten zaio: 1. Hitzaldiak eman eta tailerrak gainbegiratuko dituzten irakasleen/teknikoen hautaketa, parte-hartzaileei laguntza eman diezaieten. 2. Parte hartzeko deialdi irekia proposatutako lan/ikerketa ildoarekin bat egiten duten profilak dituzten pertsonentzat.

Hala ere, PlayLab1 ekimenean erabilitako formatua berraztertu egin zen PlayLab2 egitasmoa abian jartzeko. Hala, bigarren laborategia honako gai jakin honen inguruan egitea erabaki genuen: *Ekonomia globalaren sistemetan esku hartzen*.

Ekonomiaren jokabidea sistema konplexu batena baldin bada, bere arauak dituen alde

desberdinen arteko interakzio eredu batena, Arsgamesentzat jokoak eta bideo-jokoak sistema eraginkorrek dira, gaur egungo sistema ekonomikoetarako esperimentazio plataforma simulatuak. Hortaz, gaur egungo teoria ekonomikoari eta beraien ondorioei buruzko saiakuntzak esparru segurua, bizi eta dibertigarri batean ere egin daitezke.

Krisialdia irudikatzen

Finantza krisia baliabide eta lengoia desberdinen bitartez jorratu da; horien artean dago datuen irudikatzea.

Adibide asko daude:

All The News-ek, komunikabideetan leku gehien hartu duten AEBetako albisteen mapa konparatiboa sortu du honako ataletan banatuta: politika, kultura, ekonomia eta gertaerak. Gehien azaldutako gaia krisi ekonomikoa da, jarraian, Obamaren osasun erreforma, Afganistan eta Iran daudelarik (Iturria: → journalism.org).

Oto Godfreyk [Kleptocracy.us](http://kleptocracy.us)-en egindako bi lanek laguntza bisual bikaina ematen dute gastuaren eta zorraren tamaina ulertzeko. Tamaina, bai, literalki; AEBetako zorra 100 dolarreko billetean jarriz gero, New Yorkeko Dorre Bikietako bakoitzak zuen tamaina bikoiztuko bailuke → <http://usdebt.kleptocracy.us>

Frontwise-ekoek ideia freskoetan, irudikapen ederretan eta interfaze ikusgarrietan aditu diren holandar berritzaileak direla diote euren buruak definitzerakoan - argi dago ez dutela amandrerik-. Krisiari buruz UN Global Pulse-entzat sortu zuten lanean, 3.794 pertsona elkarrizketatu zituzten bost herrialdetan (India, Mexiko, Irak, Ukraina eta Uganda), eta krisi ekonomikoa beraian nolako eragina izan zuen galdetu zieten modu desberdinetan. Populazioari edo ekonomiari buruzko datu hotzak eman beharrean, emozioak baliatu eta subjektibotasunen irudikapen bat egin zuten. Irudikapen horietako bat laburbilduko

dugu: Indian krisiaren ondorengo egoera ekonomikoari buruz galdetu zuten, eta %21,87k egoera berdina dutela erantzun zuten, %40,71k hobe, %31,27k okerragoa eta %6,67k askoz ere okerragoa. Hemen aurki daiteke informazio guztia: → <http://www.frontwise.nl/lab/unglobalpulse>

Oraingoan xkcdk ez du komiki bat argitaratu, grafiko bat baizik. MONEY.A chart of (almost) all of it where it is, and what it can do izenburudun grafikoak dolarrekin, milaka dolarrekin, milioika dolarrekin, bilioika dolarrekin eta, gutxi balitz, trilioika dolarrekin zer egin daitekeen (eta zer egiten den) xehatzen du (dolarren matrioska bat bailitzan). Korrespondentzien konstelazio hori guztia ezingo genuke geure buruetan neurtu edo kuantifikatu. Grafikoa hemen ikus daiteke: → <http://xkcd.com/980>

Merkatuaren xehetasunak irudikatzen beste modu bat, performance baten parekoa, tartean sartzea eta jokatzea da, Fran Ilichek egin bezala. Bere banketxea sortzera iritsi zen Fran: *Space Bank*. Dibisa propioa eta guzti duen banketxea da; hala, ekiloreak erabiltzen ditu ekoizpen soziokulturalarekin eta kontsumoko ondasunekin «espekulatzeko», besteak beste, Arduino diseinuak edo kafe zapatista. Maileguak ere ematen ditu eta, nire ustez, (anti)merkatu ekonomiak baldintzatutako gizarte harremanen, harreman pertsonalen eta lan harremanen barometro bikaina da. 2006an abiatutako egitasmoa (krisi ekonomikoa hasi baino lehen), New Yorkeko Eyebeam zentrotik bertatik ere pasa da eta bankingari, espekulazioari eta inbertsioei aplikatutako ideia sorta berritzaile eta iraultzaile eskaintzen jarraitzen du. Ireki ezazu zure kontua hemen → <http://spacebank.org>

Irudikatzen beste forma batzuei erreparatzen badiegu (bideoa, kasu honetan), *Españistán*. *Este país se va a la mierda* izenburupean Aleix Salóik egindako pieza hau bezalakoak aurkituko ditugu. Gertaeren eta pertsonaien mosaiko bikaina da, ironiaz eta sarkasmoz betea. Hondamendira garamatzaten

zentsugabekeriek osatutako iruditeria kulturala (bere tag mordo eta guzti). Aizue, ia 4,5 milioi aldiz ikusi dute jada Youtube atarian! → <http://www.youtube.com/watch?v=N7P2ExRF3GQ>

The Crisis of Credit Visualized → <http://crisisofcredit.com> lana Jonathan Jarvisek egin da, Kaliforniako (AEB) Pasadena hiriko Art Center College of Design zentroko *Media Design* programarako egin zuen doktore tesiaren barnean. Ez da Españistán bezain arina; askoz sakonagoa da. Espekulatzaileren, banketxeen eta abarren jardunbide desegokiak zehatzen ditu, egileak berak «bonba beroa» bezala batailatutako egoerara iritsi arte (patata beroa eta bonbaren arteko nahasketa). Lan bikaina da grafikoki.

PlayLab2 ekimenerako gai ekonomikoak ikertzen hilabete bat baino gehiago eman ondoren, nik ere nire kontzeptuen kartografia partikularra egin nezake, braimstorm map baten antzeko zerbait, nire buruan dabilen tag edo hitz adierazgarrietatik abiatuta krisiaren gaian gehiago sakondu ahal izateko: ongizatea, kapital-kontzentrazioa, baliabideak, espekulazioa, kapital-ihesa, ustelkeria, produktibitatea, demokrazia, ekologia, indarkeria, boterea, I+G+b, merkatuak, zorra, enplegua. Tag horiek guztiz bateraezina diren lau puntu kardinal osatzen dituzte, via crucis honetan iparrorratz gisa jokatuz: mendebaldean, dirua (kapitala); ekialdean, joera sozialeko ekimen politikoak; iparrean, mekanismo makroekonomiko handiak; eta Hegoan, sufrimendu emozionala/pertsonala (hots, gauza mikroak).

Jokoaren eginkizuna honetan guztian

(...) «jokoan dabilen gizakia, fabrikatzea bezain funtsezkoa den eginkizun bat adierazten ari da, eta, beraz, bere lekua merezi du *homo faber*-aren ondoan»³. Errealitateak fabrikatzea hain konplexua den garai honetan, jokoek eta bideo-jokoek ahalbidetzen dituzten simulazio ereduak beharrezkoak dira, eta, hortaz, jokoak ere eraikitzen den horretan txertatzen direla

esan dezakegu. Jokoak tresna bilakatzen dira, orain jokoak aldez aurreko urratsak dira, ikertzeko eta gainbegiratzeko eremuak, ideien eremuak.

«Jokoa forma kultural bat denez, egitura sendoa hartzen du berehala. Behin jolastuz gero memorian irauten du, sorkuntza bezala edo altxor espiritual bezala» (Huizanga, 1958). Gainera, elementu emozioaletara jotzen duenez gero, geure buruaren sakonean irauten du, gizarte mailan nahiz maila pertsonalean, kontzeptuak, ideiak eta asmoak finkatuz.

Historia garaikidean eta Mendebaldeko kulturaren aurkitzen dugun adibide ezagunenetakoa 1904an *The Landlord's Game* jokoa patentatu zuen Elizabeth Magierena da. Monopoly jokoa inspirazio iturri nagusia izan omen zen joko hori, biek joera guztiz ezberdinak izanagatik. Izan ere, Magiek *The Landlord's Game* jokoa bere garaikideei Henry Georgen teoria⁴ erakusteko erabili zuen; teoria horrek, errentek lurraren jabeak nola aberasten dituzten eta maizterrak gero eta pobreago nola bilakatzen dituzten erakusten du. Magiek horrelako kontzeptu ekonomikoak –edota higiezinak buruzkoak– jokoaren bitartez hobeto ulertzen direla uste zuen, baita *The Landlord's Game* jokoa irakurte esker hurrek pentsamendu kritikoa garatuko zutela pertsona heldu bihurtzerakoan.

Kontrola itzazu Lurraren tenperatura eta hezetasuna; atmosfera hozteko sumendiak sorraraz itzazu; ekaitzak sorraraz itzazu ozonoak eguzki izpiak iragaz ditzan eta eguzkiak mutazio gehiegi eragin ez ditzan; animaliek adimena erdiesten dutenean kulturaren inberti ezazu elkar hil ez dezaten; lehentasun energetikoak aldatzen joan zaitez, kutsadura gehiegi sor ez dadin, horrek aniztasun biologikoa pobretuko bailuke eta ondorioz izurrite gehiago izango bailirateke... Zaila da 12 urteko nerabe bat hainbeste parametro maneiatzen imajinatzea, baina horretarako gai da, eta, gainera, ongi pasatzen duen bitartean. 1990eko joko

batez ari gara, Gia teoriarik oinarritzen da eta Simearth (Maxis) du izena. Gaur egun, joko horren homologoak daude, modernoagoak eta grafikoki askoz ere erakargarriagoak → <http://www.mobygames.com/game/simearth-the-living-planet>

Civilization (Microprose, 1991) edo *Ages of Empires* (Microsoft Corp., 1997) bezalako beste bideo-joko ezagunago batzuek erabakiak kontrolatzeko mekanismo konplexuak dituzte. Mekanismo horiei esker, horrelako jokoak eredu bikainak dira gertaera historikoen atzean izandako erabaki fluxuak ulertzeko. Filosofia berarekin egin dira 2002az geroztik plazaratutako Serious Games jokoak ere. Ongi pasatzeaz gain, berariazko beste helburu bat dute joko hauek guztiek: gauza zehatzak erakustea. Adibide gisa: *Stop Disasters* → <http://www.stopdisastersgame.org/es/home.html>

Bideo-jokoek ez dutela benetan gogatzeko esan nahi al du honek? Bideo-jokoaren testuingurua (ideologikoa eta kulturala), kasu bakoitzean ordezkatzen duten enpresa taldearen muga korporatiboak eta argitaratzeko bete behar diren arau zorrotzak (merkaturatzen diren herrialdeetako araudiak bete beharrez gain) dira bideo-jokoaren erretorika edo diskurtso (politiko) bat duten produktu bihurtzen dituzten faktoreak. Bideo-jokoak inskribaturik dakarren diskurtso horrek, batzuetan, bere eragina izaten du produktua kontsumitzen dutenen moralean. Beste edozein kultur produktuk bezala, bideo-jokoek ere beren indarra eta eragina dute.

Utopia motak. Gauza makroetatik gauza mikroetara

Lehen errealitate ekonomikoaren kartografia bati buruz hitz egin dugu, puntu kardinalak eta guzti aipatuz. Orain, berriz, kritika sozio-ekonomikoak egiten dituzten bideo-jokoaren kartografia egin nahi nuke, mapan non kokatuta dauden eta mapa horren puntu kardinalak zein izango lirakekeen adieraziz.



(I) Anekdotikoa: bizipen zehatz eta bakan baten bidez, kritikatzan eta/edo jorrazten duen gaiaren alderdi bat erakusten duen bideo-jokoari anekdotikoa deritzo. Alderdi anekdotiko bat gauza mikro bat izango litzateke, pertsonarengandik eta gizabanako bezala duen esperientziatik hurbilago baitago.

(H) Sistemikoa: bideo-joko hauetan, gertaerak sistema konplexu gisa irudikatzen dira eta guk sistemaren alderdiak zehaztasunez kontrolatzen ditugu. Ez dira pertsonak irudikatzen, aurkezten diren kontzeptuak egoera pertsonalak irudikatzeko orokorregiak direlako. Gehienbat, gauza makro bat izango litzateke.

(M) Metaforikoa: nahiz eta interpretazio/irudikapen oro, zalantzarik gabe, metafora bat den, hemen errealtatearen interpretazio subjektibo/poetiko bat sortzeari buruz ari naiz. Interpretazio horiek joko bikoitz bat eragiten dute geure buruan, eta errealtate bat ulertzen laguntzen digute. Bestela, errealtateko elementuak zehatz-mehatz erabiliko balira, askoz ere zailagoa izango litzateke ulertzea. Mikro kontzeptutik gertuago, poetikoa/intimoa izan ohi da eta bizipen pertsonalak aztertzen dira.

(E) Literalak: bere diskurtsoak errealtateko elementuen irudikapenak erabiltzen ditu. Jokoaren mekanismoak errealtatean funtzionatzen duten mekanismoen itzulpen literalak dira ia, simulazio modukoak. Makro kontzeptutik gertuago, zurrunagoa izan ohi da eta alternatibarik gabe inposatuta datorkigu.

Honakoak izan daitezke jokoon adibide batzuk eta mikro/makro elementuen mapan duten kokapena:

Trópico (Gathering, 2001) → <http://www.tropico3.com/en/index.php> «Errepublikan bananero» bateko presidentearen papera jokatzan duzu. Presidenteak dena kontrolpean mantendu behar du, aberastan doan bitartean. Jokoa oso sistemikoa da, eta oso literala. Jokoa errealtatean *Situation Room* moduko batetik hartutako erabaki multzo bat bezala irudikatzen du. Goian dagoen kamerak dena ikusten du bere ikuspuntutik (Jainko modua) eta irudikatutako elementuek mekanismo batek bezala funtzionatzen dute, engranaje batek bezala.

McDonalds' Videoame (Molleindustria, 2006) → <http://www.mcvideogame.com> Hau ere sistemikoa eta literala da. Kasu honetan *Situation Room* edo «Jainko modua» McDonalds izeneko janari lasterreko enpresa handi bat sortzeko konfiguraturata dago: lursailak, abelburuak, lantegiak eta marketinga kudeatu behar dira, baita ustelkeria politikoa ere.

Burbujómetro (Derivart, 2007) → <http://www.derivart.info/index.php?s=p5&lang=es> Derivart taldearen pieza honetan, pantailan sortzen diren burbuilei tiro egin behar zaie argi infragorriak jaurtitzan dituen pistola batekin. Burbuilek Espainiako hirien izenak dituzte barruan idatzita eta tamainaren arabera, hiri bakoitzean etxebizitza metro karratuak duen prezioa irudikatzen dute. Burbuilak baliabide poetiko bezala erabiltzen dira eta, horri esker, elementu metaforikoak agertzen dira. Alderdi anekdotiko horri esker, 2000ko hamarkadan Espainian gertatutako lurzorua prezioaren igoeraren arazoaz (eta, beraz, etxebizitzarenaz) jabe gaitzeko.

Spent (McKinney, 2011) → <http://playspent.org> Jokoa oso literala da, mila euroko soldata irabazten duen langile batek hartu behar dituen erabakiak irudikatzen baitira. Eguneroko ordainketak egin ahal, jokalaria ahalmen

ekonomikoa murriztuz doa eta jokalaria eta bere familia kale gorrian gelditzeko arriskua areagotu egiten da. Hala ere, joko oso literala izan arren, erritmoa dauka eta arrazoiketa interaktiboa aski anekdotikoa eta pertsonala da, intimoa.

Sistemikoa-Literal-Metaforikoa-Anekdotikoa koordinatuetan mugitzen diren jokoen adibide gehiago ere jar nitzake. Niretzat, aukerak eskaintzen dituen lur eremu bat da gehienbat, bere puntu kardinalekin, eta kontuan hartzekoa joko edo bideo-joko bat sortzerakoan, helburu bat erabakitzeke orduan: finantza krisi globalarekin hezitzea/jolastea. Parte hartzen duten fluxu eta eragile guztien zeregina sakon ulertzen lagunduko digun gauza oso sistemiko eta literala egin nahi al dugu (gauza makro bat, alegia)? Bestalde, egoera pertsonal edo intimo bati buruz hitz egiteko edo jokolariaren emozioetara jotzeko, elementu anekdotikoak –eta, behar bada, metaforikoak– erabili nahi al ditugu (gauza mikro bat, alegia)? Edo joko apurtzaile bat egin nahi al dugu? Hau da, *gameplay* anizkun bat duen eta supersistema makrotik norbanakoaren errealtatera –eremu mikro batera– pasa behar denean zoom bat egiteko aukera ematen duen jokoak?

PlayLab2-ren prozesuak eta emaitzak

Do it yourself filosofia suspertzea arau bat izan da beti PlayLab1 eta PlayLab2 egitasmoetan. Bi kasuetan egon ziren jarraibide edo erreferentzia bakarrak koordinatzaile/irakasle taldeak emandakoak izan ziren. Baina irakasleak, beren kabuz orientabideak emateko baino, jasotzen zituzten zalantzei erantzuteko zeuden. Bideo-jokoaren ekoizpenaren konfigurazioa jarraituz, irakasleak (gainera, bakoitzak bere esparruari buruzko hitzaldi bat eman zuen) honako hauek izan ziren: Luca Carruba (Bideo-jokoaren sozio-politika), Xabier de la Maza (Ekonomia globala), Alejo Acevedo (Jokoaren diseinua –*Game Design*–), Javier Blázquez (*Concept Art* eta irudikapena) eta Eduardo Millán (Programazioa eta proiektu ekoizpena). Irakasle guztiak kronologikoki eta estrategikoki banatuta zeuden, laborategiko fase

bakoitzean prest egon zitezen: krisialdiaren azterketa –*Game Design*– Ekoizpen grafikoa –Programazioaren ekoizpena.

Laborategia aurrera zihoan heinean, laborategian parte hartzen ari ginenok, gero eta argiago genuen, edozer egiten genuela ere, joko erabiliko zuen jokalaria ekintzara (ez *online* moduko ekintzara bakarrik, baita *offline* ekintzetara ere) bideratu behar genuela. Horrela sortu zen jokoak, *Quests*-en *online* plataforma baten eta errealtate alternatiboko joko baten uztarketa gisa.

Hamar egunez ikertzen eta ekoizten jardun ondoren lortu genuena (ikasi genuenaz gain), McKenzie Wark berak⁵ aipatzen duen gamespace edo jokalekuaren oinarri asko hankaz gora jartzea izan zen. Alegia, gaur egungo egitura politikoak kontrolatutako gamespace edo eguneroko bizitzako jokalekuaren oinarriak hankaz gora jartzea:

Alde batetik, ekintzen plataforma bat da (ekintza, misio edo quest ere esaten da). Bertan, banaturik dauden ekintzak kudeatu egin behar dira, bateratze lana egin behar da eta gauzatu egin behar dira, betiere gure ingurunea «hackeatzeko», aldatzeko eta hobetzeko helburuarekin. Beraz, nolabait boterea eskuratzea esan nahi du horrek eta, gainera, ekintza horien boterea banatzea; azken finean, boterea banatzea, benetako demokrazia parte-hartzaile eredu bat garatzea.

Bestetik, faseak sortzea eta *quest*-ak (edo misioak) sortzea jokoaren arauak sortzea ere bada (zer egin behar den, zer balioztatuko den eta nola balioztatuko den). Joko honetan, lehen aldiz, ez da «guztiaren gaintetik» dagoen erakunde batek goitik behera ezarritako gidoi bat jarraitzen. Erakunde horietan korporazio handien aginduetara dauden programatzaileek boterearen diskurtso berberen, harremanen eskema eta logika berberen eta harremanen irudikapen berberen (irudikapenak bortitzak izan ala ez) bizitza luzatzen jarraitzen dute. Joko honetan, ordea, ez dago diskurtso hori ezarri duen erakunde bat, *online-onrealtime*

eran iritzia emateko eta egoerak balioztatzeko ahalmena duen talde batek adostutako eta sortutako gidoi bat baizik, jokalarien quest-ek osaturiko gidoi bat.

Gainera, taldea egiteko –eta partekatutako dinamikak sortzeko– ahalmen horrek ematen dio boterea eskuratzeko aukera eta konfiantza partidari parte hartzen duen jokalaririk bakoitzari. Amaierarik gabeko partida bat, non guztiak (guztiok) sortzaile, jokalaririk eta epaile diren (garen).

Finantza krisiaren gaiaz azalpenak ematea baztertu egin zen, ez zen makroekonomiari buruzko inolako estrategia jokorik (ez mahai gainekorik ez digitalik) erabiliko horretarako. Gertaera anekdotikoetan erortzea ere baztertu egin genuen, hau da, tragedia mikropertsonal baten ikuspuntutik krisiak gizartean eragindako kalte handiak erakustea ere baztertu egin genuen. Aitzitik, arreta guztia taldeari boterea eskuratzeko ahalbidetuko zion tresna bat egiten jarri genuen eta horrek gure aurreiritzi edo alde aurretik pentsatutako ideia horiek erantzeko aukera eman zigun, eta geure buruei eraso egiteko aukera, min gehien ematen zigun lekuan gainera: ezer ez egiteak errealitatearen jokoaren kontrola hartzea galarazten digu.

Handik egun batzuetara María Yañezek esan zuen bezala, «jendea kalera ateratzeko beharrezkoa izan zen Egiptoko agintariak Internet moztea», eta guk diseinatu genuen jokoaren helburua hori zen, hain zuzen ere: kalea sarearekin konektatzea. Batzuek errealitate alternatiboko jokotzat katalogatuko duten joko honen izena honakoa da: *Última Partida*.

Oharrak

- 1 → <http://williambanzai7.blogspot.com> (2011/12/25ean kontsultatua)
- 2 PlayLab deialdia: → <http://bit.ly/tGggKW>
- 3 Huizinga, J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. 1971, Beacon Press
- 4 Henry George-ren teoriaren arabera, taldean eta elkarlanean aritzen den gizakiaren espirituan –besteak beste– izan behar da konfiantza, eta klase-desberdintasunak, gehienetan lurraren jabetza pribatuan islatzen diren desberdintasunak, deuseztatu egin behar dira (José Luis Ramos Gorostiza). → <http://www.ucm.es/BUCEM/cee/doc/00-06/0006.htm>
- 5 Wark, M., 2007. *Gamer Theory*. Harvard University Press.

Videojuegos: un espectáculo subjetivo

Abstract **EU**

Bideo jokoa adierazpide elkarreragileen artean nagusi dela esatea ez da kontu berria. Baina agian elkarreragile kontzeptu horrekin zer esan nahi dugun gehiago zehaztu beharko genuke, mekanika hutsetik edo jokalariai partidaren garapenean duen eraginetik haratago: Jokalariai jolasaren seinaleak jasotzeko eta, batez ere, interpretatzeko eta berrordenatzeko duen subjektibotasun bakarra, pertsonala eta eskuz aldaezina, elkarreragin horretan kontuan izateko osagai bat gehiago besterik ez al da?

Bideo jokoak sortu zirenetik, haietako askok abstrakzioaz baliatzeko zuten joerak jokalariaiaren parte hartzea eskatzen zuten, zuzen interpretatuak izan ahal izateko. Abstrakzioarako joera nabarmena duten genero batzuek, teknologikoki zehaztapen bisual hobe ematea ezinezkoa zen garaiek, edo zenbait baliabide grafiko, beren izaeragatik, ez-figuratibora jotzea beste irtenbiderik ez zutenek, hala nola lehen bideo joko bektorialeak, jokalaria hartu izan dute interpretatzeko gako kontziente eta beharrezko gisa. Fotoerrealismo grafikoa heldu denetik galdu egin bada ere, jokoak interpretatzeko osagai funtsezkoa al da jokalaria? Bideo jokoen kronistak behartuta al daude beren hausnarketetan jokalaria bideo jokoaren kodearen mekanika eta irakurketaren funtsezko zati gisa ulertzeraz?

Abstract **ES**

El hecho de que los videojuegos son el medio de expresión interactivo por excelencia no es ya ninguna sorpresa para nadie. Pero quizás, habría que ampliar el alcance de lo que entendemos por esa interactividad, más allá de una mera cuestión mecánica o de influencia del jugador en el desarrollo de la partida: ¿es la subjetividad única, personal e intransferible con la que el jugador recibe y, sobre todo, interpreta y reordena las señales del juego un elemento más a tener en cuenta en esa interactividad?

Desde los inicios de los videojuegos, la abstracción a la que recurrían muchos de ellos necesitaba de la intervención del jugador para ser interpretados correctamente. Algunos géneros especialmente proclives a la abstracción, épocas en las que la concreción visual era imposible tecnológicamente o recursos gráficos que, por propia definición, tenían que lanzarse de cabeza a lo no-figurativo, como los primeros juegos vectoriales, han tenido siempre al jugador como clave consciente y necesaria para ser interpretados. Aunque se haya perdido con la llegada del fotorrealismo gráfico, ¿es la intervención del jugador como reordenador de la realidad alternativa que proponen los juegos un elemento clave en el medio? ¿Están los cronistas de videojuegos obligados a considerar en sus reflexiones esa presencia del jugador como parte nuclear de la mecánica y la lectura del código del videojuego?

Abstract **FR**

Le fait que les jeux vidéo soient le moyen d'expression interactive par excellence n'est désormais plus une surprise pour personne. Mais peut-être faudrait-il étendre la portée de ce que nous entendons par cette interactivité, au-delà d'une simple question mécanique ou d'influence du joueur dans le déroulement de la partie : La subjectivité unique, personnelle et non transférable avec laquelle le joueur reçoit et surtout, interprète et réorganise les signaux du jeu est-elle un élément à prendre plus en compte dans cette interactivité ?

Depuis les débuts des jeux vidéo, l'abstraction à laquelle un grand nombre d'entre eux avait recours nécessitait l'intervention du joueur pour être interprétées correctement. Certains genres particulièrement enclins à l'abstraction, les époques au cours desquelles la précision visuelle était impossible sur le plan technologique ou les ressources graphiques qui, par définition, devaient se jeter tête la première vers le non-figuratif, comme les premiers jeux vectoriels, ont toujours considéré le joueur comme clé consciente et nécessaire pour être interprétés. Même si cela s'est perdu avec l'arrivée du photoréalisme graphique, l'intervention du joueur comme réorganisateur de la réalité alternative que proposent les jeux est-elle un élément clé dans le média ? Les chroniqueurs de jeux vidéo sont-ils obligés de considérer dans leurs réflexions cette présence du joueur comme partie nucléaire de la mécanique ainsi que la lecture du code du jeu vidéo ?

Abstract **EN**

The fact that videogames are the interactive media of expression par excellence is no longer a surprise to anyone. However, perhaps there is a need to broaden our understanding of that interactivity, above and beyond a mere mechanical question or the influence of the player in the development of the game: is the unique, personal and non-transferable subjectivity with which the player receives and, above all, interprets and reorganises the game's signals, another aspect to be taken into consideration in that interactivity?

Since the birth of videogames, the abstraction which was used by many of them required the intervention of the player in order to be correctly interpreted. Some genres especially inclined towards abstraction, at a time when visually solid images were technologically impossible or graphics which, by definition, had to launch themselves as non-figurative offerings, as with the first vector graphics games, have always afforded the player a conscious and key role in order to be interpreted. Although this has been lost with the arrival of graphic photorealism, is the intervention of the player as re-organiser of the alternative reality proposed by games a key element in this medium? Are videogame developers obliged to take into consideration this presence of the player as a key element in the mechanics and code-reading of the videogame?



1. Me gustaría pensar que hay un momento en la vida de todo jugador, por poco aficionado que sea al riesgo, la vanguardia y la experimentación (es decir, por mucho que sea consumidor estrictamente de FIFAs y *blockbusters* Triple A), en el que se da cuenta de que está interactuando con un medio que, de algún modo, está corrompiendo numerosos códigos expresivos de la cultura pop que le precede. En mi caso particular, esa certeza vino con una infantil partida al *Arkanoid II: Revenge of Doh*, secuela del histórico título que, junto al primigenio *Breakout!* desató la fiebre por los juegos que aquí se denominaron «machacaladrillos» (con la misma deliciosa hiperexpresividad que clasificó los «matamarcianos» o los «comecocos»). Es decir, juegos en los que una pared de pequeñas piezas de colores en la parte superior de la pantalla espera a ser fulminada por una esfera que el jugador tiene que golpear con una raqueta o plataforma que controla, moviendo a derecha e izquierda, en la parte inferior. Las primeras muestras de machacaladrillos, es decir, *Breakout!* y sus clones, eran unas descaradas versiones de *Pong* (uno de los primerísimos videojuegos comerciales de la historia, el de las dos raquetas monocromáticas y la pelota cuadrada), pero planteada para un solo jugador. Es decir, en vez de dos raquetas tenemos una sola: la segunda (y con ello, el segundo jugador) es sustituida por un obstáculo, el muro, que puede soportar docenas de envites e impactos.

Arkanoid, sucesor estético y jugable de *Breakout!*, sin embargo, añadió un componente de ciencia-ficción. Aunque la mecánica esencial era prácticamente la misma (raqueta, muro y pelota), la base que controlaba el jugador pasaba a ser, nominalmente al menos, una cápsula de huida atrapada en una nave gigante, y la pelota, un proyectil. Los muros eran las defensas de la gigantesca nave enemiga que había que destruir y la mejora gráfica potenciaba fondos que imitaban texturas robóticas o similares a los de los microchips.

Precisamente fue ese salto hacia cierto realismo gráfico (o detallismo, más bien), que incluso hacía proyectar la sombra de la raqueta sobre el decorado del fondo, el que me llevó a plantearme ciertas cuestiones sobre representación gráfica. Mi duda fue, esencialmente: si se intenta representar un mundo tridimensional, con profundidad, por surreal que este sea, y la raqueta recibe y devuelve una pelota, ¿cómo es posible que esa pelota siempre se mueva en un eje estrictamente bidimensional y no se contemple la posibilidad de que la pelota se desplace hacia el fondo, donde en efecto la esfera está también proyectando una sombra? Si gráficamente hay tres dimensiones, ¿por qué nuestra pelota y la raqueta solo se mueven en dos? Es una pregunta que derivó en cuestiones paralelas acerca de la representación gráfica en otros juegos: ¿por qué la perspectiva de los *shooters* laterales de naves es tan forzosamente falsa, pero intenta representar una realidad que hemos visto (cómic, película, ilustración) plasmada con códigos tridimensionales? ¿Qué tipo de mundos son los del laberinto de *Pac-Man* o *Asteroids*, donde extremos opuestos de la pantalla se interconectan en un mundo que no tiene equivalencia en la realidad, algo similar a un cilindro extendido sobre un plano? Son engañosos recursos y voluntarias trampas que vienen tramando los videojuegos desde sus primeros días, a sabiendas quizás de que las limitaciones técnicas impedirían una estética figurativa, y que la inspiración en hitos del expresionismo abstracto y otras vanguardias, como Ellsworth Kelly o Barnett Newman, poseía una estética conducida por la necesidad más que por una decisión plástica consciente. La radical agresividad del diseño de *Space Invaders*, el físico sincrético de Mario (desde sus primeros pasos en *Donkey Kong* al aún muy elemental fontanero bigotudo del primer *Super Mario Bros.*), las construcciones minimalistas de *Q-Bert* o el insondable espacio exterior abstracto de cualquier «matamarcianos» clásico fijaron una estética de lo extraño de la que ni siquiera los juegos actuales, hiperrealistas por una mera condición tecnológica, pueden desprenderse del todo.

Los videojuegos son, por naturaleza, estéticamente rupturistas con la tradición plástica y su mecánica, su modo de empleo (el equivalente a «cómo mirar un cuadro» o «cómo interpretar el lenguaje cinematográfico») es igualmente radical. Así, estos recursos siempre han tenido un propósito claro: ir más allá de lo que permite la tecnología de cada momento. Los trampantojos de los videojuegos forman parte sustancial del medio. Solo el nacimiento de la perspectiva tridimensional en los videojuegos da para una larga enumeración de trucos visuales que intentan engañar al jugador, hacerle creer que la máquina es capaz de crear un espacio gráfico más sofisticado de lo que es en realidad. Muchos de estos trucos son técnicos, como los de los primeros juegos de carreras con perspectiva desde el vehículo (*Out Run*, *Enduro Racer* y un larguísimo etcétera), en los que se recurría a hacer parpadear líneas horizontales en la carretera o hacer crecer de tamaño los objetos buscando una ilusión de acercamiento. Muchos de estos trucos, de forma complementaria, son estéticos, como en los fascinantes primeros juegos vectoriales: títulos como el primigenio *Battlezone* o la singular y soberbia adaptación de *Star Wars* tienen aún hoy una estética hipnótica, con sus fondos oscuros, como de eterno espacio exterior y sus estructuras aparentemente endebles, en las que solo vemos los bordes y los ángulos de vehículos, naves y edificios.

Ninguno de los escasos ejemplos expuestos hasta ahora tiene un precedente en otras artes plásticas. En cierto sentido, los videojuegos inventaron desde cero cómo representar, y mi impresión es que, igual que yo tuve esa especie de «revelación» con *Arkanoïd II*, una paralela o compatible debieron tenerla tantos y tantos jugadores, cada uno con sus juegos. Y desde entonces, sé que cada jugador ve tamizada su experiencia con el medio a partir de esa consciencia inicial de que, cáspita, esta gente ha destruído todos los códigos representativos que conocíamos y los está reinventando desde los cimientos. A donde queremos llegar es: si los códigos expresivos se están inventando de cero, tanto por voluntad como por limitaciones

técnicas, hay que contar con el elemento descifrador que aporta, sin duda, el jugador.

2. Hace un par de años rediseñamos la web de Mondo Píxel. En ella llevamos rastreando, desde hace algo menos de una década, las posibilidades de una crítica alternativa sobre videojuegos en nuestro idioma, pero sin perder un espíritu lúdico y protestón que también vemos necesario en un sector que suele pecar de excesos academicistas a la hora de plantear alternativas. La cuestión es que para aderezar este relanzamiento, publicamos lo que de forma conscientemente pomposa denominamos *Decálogo del Periodismo Gonzo de Videojuegos*. Su inspiración, obviamente, eran los presupuestos del *New Games Journalism* de Kieron Gillen, que buscaba un nuevo periodismo especializado y cuyas bases trazó en un manifiesto publicado en 2004. A su vez, su precedente estaba muy claro: el «New Journalism» denominado por Tom Wolfe en 1973, y en cuyo saco metió a periodistas revolucionarios como Truman Capote, Norman Mailer o, por supuesto, Hunter S. Thompson, inventor del periodismo gonzo del que Mondo Píxel tomó el apelativo para su decálogo.

En dicho decálogo había espacio para una cita y una reverencia directa a Hunter S. Thompson, por supuesto, pero también para un punto que resumía un poco lo que más interesante nos parece de todas estas ramificaciones del periodismo desde los años setenta: el periodista pasa a formar parte de la noticia, más como reinterpreta que como parte activa. La subjetividad del que observa como un valor adicional de la información, la opinión y el criterio escrito lo resumimos en máximas como «El periodismo de videojuegos es político: conlleva una ideología y un posicionamiento». Nos referíamos con ello, por encima de todo, a un posicionamiento cultural, claro, pero esencialmente, a cualquier posicionamiento que decida el cronista. Un simple punto de vista propio, intransferible y personal.

El *Decálogo del Periodismo Gonzo de Videojuegos* habla, por supuesto, de cómo

revitalizar el gastado sector de la prensa especializada. Pero también de cómo esa perspectiva individual e intransferible debe empapar la percepción del jugador, enriqueciéndola y haciéndola única. Y sobre todo, de por qué el jugador debe ser consciente de esa perspectiva unitaria. Así, cuando un jugador se enfrenta a un laberinto nuevo en *Pac-Man*, a una nueva formación de alienígenas en *Space Invaders* o a una nueva oleada de enemigos en *Gears of Wars*, las posibilidades de que elabore una estrategia similar o directamente idéntica a la de un jugador anterior son altísimas. Pero del mismo modo que la película que ve el público asistente a una proyección es la misma para todos ellos y que el libro que leen todas las personas que se compran la misma edición de un título idéntico es exactamente igual, la experiencia estética y mecánica de una partida a un videojuego será siempre única (aunque un buen diseñador, además, debe haber previsto todas las posibilidades y elecciones del jugador, así que en cierto modo, esa partida ya ha sido jugada por el creador del juego). Por eso, un grupo de personas ante una (buena) comedia se ríen en los mismos momentos, pero un grupo de gente que asiste a una partida a un videojuego no disfrutan en la misma medida que quien está jugando. Por atractiva que sea la contemplación de una partida (por espectacularidad del juego, por características visuales específicas, por la calidad de la partida que desarrolle el jugador), es imposible que nadie la disfrute al mismo nivel de complejidad que el que obtiene la persona que está jugando. Por eso podemos decir que la experiencia de juego (y también por eso, en aquel Decálogo se lo exigíamos al comunicador que tiene la obligación de transmitir con sus textos sus propias partidas) es absolutamente subjetiva y personal.

3. El interesantísimo estudio sobre los resortes del cine de terror *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, de Noël Carroll, plantea la siguiente pregunta: ¿si el espectador del cine de terror sabe que lo

que está viendo es una obra de ficción, donde actores, guion y efectos forman parte de un entramado para crear una realidad artificial que no pretende engañar (de verdad) a nadie, por qué nos asustamos en una película de género? Explicar las conclusiones de Carroll sería prolijo y además se sale de nuestro escueto marco de estudio, pero sí que deja caer una cuestión que nos interesa para establecer unas conclusiones: el cine de terror funciona porque establece un diálogo con su espectador donde pone sobre la mesa los límites de ficción y realidad y donde le pide una implicación activa en los mecanismos de su narración. Es decir, le pide al espectador que entre en un juego de supuestos y espejos de ficción que solo tiene un paralelismo claro en la narración audiovisual moderna: los videojuegos. No nos referimos exclusivamente, por supuesto, a los videojuegos de ambientación terrorífica, donde se produce una paradoja con respecto a las sensaciones provocadas en un jugador que es consciente de la condición ficticia de lo que está jugando, sino de cómo una percepción subjetiva y consciente es necesaria para interpretar los códigos gráficos, narrativos (por elementales que sean, de un *Tetris* a un *Heavy Rain*) y de mecánica de los juegos.

Los videojuegos, como el cine de terror tal y como lo plantea Carroll, son una experiencia que exige la percepción única de aquellos a quienes se dirige, no solo para ser interpretado y consumido (que eso le pasa a cualquier obra expresiva pop), sino también para definirse y establecer las claves de esa interpretación. Es decir, el jugador y su percepción es un elemento más de los que componen el videojuego, paralelamente a los formales y tecnológicos. Y por tanto, la sombra que pervierte el efecto bidimensional del *Arkanoid* y que yo detecté en su día es bastante más que un recurso gráfico: es una proyección del jugador.

Cuando en cualquier teoría sobre el medio se explica que la interactividad es el elemento más importante de los videojuegos, siempre se habla de ello de una forma más mecánica que interpretativa. Es decir: los videojuegos

son interactivos porque el jugador puede, de forma efectiva, controlar elementos del juego e influir sobre ellos. Estamos de acuerdo en que ningún otro medio audiovisual consagrado ha llegado a tal extremo, pero convendría quizás aumentar el grado de esa interactividad: el jugador es siempre el engranaje interpretativo definitivo, el que decide que una ficción bidimensional con elementos tridimensionales funciona porque esos son los pertinentes para que la mecánica del juego fluya; y es el jugador el que, consciente de que aunque la sombra de la pelota crea una realidad tridimensional en *Arkanoïd*, él solo puede controlar la pelota en un eje vertical, y por tanto, se autoimpone un criterio de interpretación que haga cuajar esa mecánica. En cierto sentido, los videjuegos tienen el potencial para convertirse en el medio expresivo más humanista posible: nunca antes una forma artística había tenido tan en cuenta y de forma tan abierta y definitiva a su receptor.

Bideo jokoak: ikuskizun subjektiboa*

Itzulpena **EU**

1. Pentsatu nahiko nuke jokalarri guztien bizitzan badela momentu bat non konturatzen baitira bere aurreko pop kulturaren hainbat kode, nolabait, galbidera daramatzen bitarteko batekin ari direla. Nahiz eta arrisku, abangoardia eta esperimantazio zale ez izan (hau da, soilik FIFA eta A hirukoitzeko arrakasta handiko jokoen kontsumitzailea izan arren). Neure kasuan, ziurtasun hori *Arkanoid II: Revenge of doh* jokoarekin izandako haur partida batean izan nuen. Azken hori, *Breakout!* jatorrizkoarekin batera «adreibu txikitzaile» deitu zitzaizen jokoen sukarra ekarri zuen izenburu historikoaren arrastoa da –hiperadierazkortasun gozo berarekin izendatu ziren «martetar hiltzaile» eta «komekokos»ak–. Joko horietan, esfera batek suntsitu behar du pantailaren goialdean dagoen horma bat, koloretako piezaz egindakoa. Esferari jokalarriak eman behar dio, pantailaren behealdean, eskuin-ekzter mugituz kontrolpean duen erraketa edo plataforma batez. «Adreibu txikitzaile»en lehen laginak –hau da, *Breakout!* eta bere klonak–, *Pongen* bertsio lotsagabea ziren (azken hori historiako lehen bideo joko komertzialetako bat da, bi

erraketa monokromatiko eta pilota karratua zituena), baina jokalarri bakar batek jokatzeko planteatuta. Alegia, bi erraketen ordez bakarra dago: bigarrena (eta horrekin batera, bigarren jokalaria) oztupo batek ordeztu du: dozenaka eraso eta talka jasan ditzakeen hormak, hain zuzen.

Haatik, *Arkanoidek –Breakout!*len oinordeko estetiko eta jostagarria– zientzia-fikziozko osagarri bat erantsi zion. Oinarrizko mekanika, funtsean, berbera zen (erraketa, horma eta pilota), baina jokalarriak kontrolatzen zuen plataforma espazio ontzi erraldoi batean harrapatuta dagoen ihes egiteko kapsula bilakatu zen –izenez, behintzat–, eta pilota, berriz, jaurtigaia. Hormak etsaien espazio ontzi erraldoiaren defentsak ziren, hautsi beharrekoak, eta grafiko hobetuek atzeko hondoari roboten eta mikrotxipen itxura ematen zioten.

Hain zuzen ere, nolabaiteko errealismo grafikoranzko (xehetasuneranzko, gehiago) jauzi horrek –zeinek erraketaren itzala dekoratuaren hondoan proiektatu ere egiten baitzuen–, irudikapen grafikoari buruzko hainbat kontu planteatzera eramanez ninduen. Hauxe izan zen nire zalantza, funtsean: irudikatu nahi bada hiru dimentsioko mundu bat, bere sakontasunarekin –nahiz eta surrealista izan–, eta erraketak pilota jaso eta itzuli egiten badu, nola liteke pilota beti bi dimentsioko ardatz solean mugitzea, eta ez izatea pilota hondorantz joateko aukerarik –non esfera ere itzala proiektatzen ari baita–? Grafikoki hiru dimentsio baldin badaude, zergatik mugitzen dira bitan bakarrik pilota eta erraketa? Galdera horiek beste joko batzuen irudikapen grafikoari buruzko galdera paraleloak ekarri zituzten: zergatik da hain nabarmenki faltsua espazio ontzietako *shooter*ren perspektiba, baina saiatzen da ikusi dugun errealtate bat irudikatzen (komikietan, filmetan, ilustrazioetan), hiru dimentsioko kodeekin? Nolako munduak dira *Pac-man* edo *Asteroids*en labirintoetakoak, non pantailan kontrakoak diren ertzak elkarlotu egiten diren, errealtatean parekorik ez duen mundu

*Jatorrizko gaztelaniazko testuaren itzulpena.

batean –plano batean zabalduko zilindro baten antzera–? Sortu zirenetik, bideo jokoek erabiltzen dituzten baliabide labainak eta nahita egindako amarruak dira. Bideo jokoek sortu zirenetik erabiltzen dituzten baliabide labainak eta amarruak dira, muga teknikoek estetika figuratiboa eragozten zutela kontuan hartuta sortuak agian; eta Ellsworth Kelly edo Barnett Newman gisako espresionismo abstraktuko eta beste abangoardietako giltzarriak inspirazio iturri hartzeak beharrak gidatutako estetika bat zeramala barruan, erabaki plastiko kontziente bat baino gehiago. *Space Invaders*en diseinuaren erasokortasun erradikalak, Marioren fisiko sinkretikoak (*Donkey Kong*en lehen urratsak eman zituenetik lehen *Super Mario Bros*en bibotedun iturgin oraindik oinarritzokora), *Q-Berten* eraikuntza minimalistak edo edozein «martetar hiltzaile» klasikoren kanpo espazio abstraktu neurtezinak finkatu zuten bitxiaren estetika bat, eta gaur egungo jokoek ere –hiperrealistak, baldintza teknologiko hutsengatik– ezin dute gainetik erabat kendu.

Bideo jokoak, berez, estetikoki apurtzaileak dira tradizio plastikoarekiko eta euren mekanika, erabiltzeko modua («koadro bat nola begiratu» edo «zinema-hizkuntza nola interpretatu»ren parekoa) ere erradikala da, maila berean. Horrela, baliabide horiek helburu argia izan dute beti: uneko teknologiak ahalbidetzen duena baino harantzago joatea. Bideo jokoek amarruak bitartekoaren parte funtsezkoa dira. Bideo jokoetan hiru dimentsioko ikuspegia sortze hutsak jokalaria engainatzeko asmoa duten ikusmenezko trikimailuen zerrenda luze bat egiteko adina ematen du. Makinak sinetsarazi nahi dio jokalaria benetakoa baino sofistikatuagoa den espazio grafiko bat sortzeko gai dela. Trikimailu horietako asko teknikoak dira, ibilgailutik hartutako ikuspegia eskaintzen zuten lehen lasterketa jokoek kasu (*Out Run*, *Enduro Racer* eta beste mordo bat): errepideko marra horizontalei kliska eginarazten zitzairen, edo objektuak handiarazten ziren, hurbiletaren ilusioa eragiteko. Trikimailu horietako asko estetikokoak ere badira, lehen joko bektorial liluragarrien kasuan bezala: jatorrizko *Battlezone* jokoak edo *Star Wars* joko berezi

eta bikainak, besteak beste, egun, oraindik, estetika hipnotikoa dute, euren atzealde ilunarekin –kanpoko espazioa etengabea balitz bezala– eta egitura itxuraz ahulekin –non soilik ikusten baititugu ibilgailu, espazio ontzi eta eraikinen ertz eta angeluak–.

Orain arte azalduko adibide urriek ez dute aurrekaririk bestelako arte plastikoetan. Nolabait, bideo jokoek hutsetik asmatu zuten nola irudikatu, eta nago beste jokalarik mordo batek, bakoitzak bere jokoekin, neuk *Arkanoide* IIrekin izan nuen errebelazioaren parekoa edo bateragarria izango zutela. Harrez geroztik, badakit jokalarik guztiek bitartekoarekiko esperientzia kontzientzia berri horren galbahetik pasatzen dutela, esanez: «arraioa, jende horrek suntsitu egin ditu ezagutzen genituen irudikapen kode guztiak, eta oinarrietatik berrasmutzen ari da». Hona iritsi nahi dugu: adierazpen kodeak hutsetik asmatzen ari badira –borondatez edo muga teknikoek onduz–, kontuan izan behar da jokalaria, zalantzarik gabe, deskodetzeko ematen duen elementua.

2. Duela urte pare bat Mondo Pixelen web gunea berriz diseinatu genuen. Hor, duela hamarkada bat baino pixka bat gutxiagotik hona, ikertzen ari gara bideo jokoei buruz kritika alternatibo bat gaztelaniaz egiteko aukerak, baina ez dugu espiritu ludiko eta kexatia galdu nahi. Hori ere beharrezkoa ikusten dugu sektorean, akademiak gehiegi baitago alternatibak planteatzerakoan. Kontua da, bultzada berri hau ontzeko, modu kontzienteki arranditsuan *Bideo Jokoek Gonzo Kazetaritzaren Dekalogo*a deitu genuena argitaratu genuela. Inspirazioa, bistan da, Kieron Gillenen *New Games Journalism* delakoaren oinarrietatik hartu genuen. Honek, kazetaritza espezializatu berri bat nahi zuen, eta oinarriak 2004an argitaratutako manifestu batean finkatu zituen. Era berean, berak ere aurrekari argi bat zuen: Tom Wolfek 1973an «New Journalism» deitu zuena, non zaku berean sartu baitzituen kazetari iraultzaile batzuk, hala nola, Truman Capote, Norman Mailer edo, jakina, Hunter S. Thompson, gonzo

kazetaritzaren asmatzailea. Mondo Píxelek hortik hartu zuen dekalogorako izena.

Katalogo horretan, bazen Hunter S. Thompsonen zita batentzako eta kazetari horri gur egiteko lekua, jakina. Baina, baita ere, 70eko hamarkadatik eman ziren kazetaritza adar guzti horietatik interesgarriena iruditzen zaiguna laburtzen zuen puntu batentzat: kazetaria berriaren parte bilakatu da; berriz interpretatzen duen subjektu gisa gehiago, parte aktibo modura baino. Informazioaren, ustearen eta irizpide idatziaren balio erantsi modura, begira dagoenaren subjektibotasuna honelako esakuneekin laburbiltzen dugu: «Bideo jokoan kazetaritza politikoa da: ideologia eta jarrera hartze bat dakar». Oro har, jarrera hartze kultural bati buruz ari gara, jakina. Baina, funtsean, kronistak erabakitzen duen edozein jarrera hartzeri buruz. Ikuspegi propio, besterenezin eta pertsonal soil bat.

*Bideo Jokoen Gonzo Kazetaritzaren Dekalogo*a prentsa espezializatuaren sektore higatua biziberritzeko moduz ari da, jakina. Baina, baita ere, ikuspegi indibidual eta besterenezin horrek jokalariairen pertzepzioa, aberastuz eta bakar eginez, ziprztindu beharri buruz. Eta, batez ere, jokalaria ikuspegi bakar horren kontzientzia izan behararen zergatiaz. Horrela, jokalaria batek aurre egin behar dionean *Pac-man*en labirinto berri bati, *Space Invaders*en estralurtarren talde berri bati, edo *Gears of Wars*en beste etsai saldo bati, antzekoa edo erabat berdina den estrategia bat garatzeko aukerak oso handiak dira. Baina, emanaldi batera joan diren guztientzat ikusi duten filma berbera den bezala, edo izenburu berarekin edizio bera erosi duten guztientzat irakurtzen duten liburua berbera den bezala, bideo joko baten partidaren esperientzia estetiko eta mekanikoa beti izango da bakarra (nahiz eta diseinatzaile on batek, gainera, jokalaria baten aukera eta hautu guztiak aurreikusi behar izan dituen; beraz, nolabait, partida hori jokoaren sortzaileak jokatua zuen, jada). Horregatik, komedia (on) baten aurrean dagoen pertsona talde batek une berean egiten du barre, baina bideo joko partida

bat ikusten ari den jende talde batek ez du jokatzeko ari denak bezala gozatzen. Partida bat ikustea oso erakargarria izan arren (jokoa ikusgarria delako, ikusmen ezaugarri zehatz batzuegatik, jokalaria partida ona egiten ari delako), ezinezkoa da jokalaria gozatzen ari den konplexutasun berarekin inork gozatzea. Horregatik, jokoaren esperientzia erabat subjektiboa eta pertsonala dela esan dezakegu (eta, horregatik, Dekalogo horretan halaxe egiteko eskatzen genion komunikatzaileari, testuekin bere partida propioak transmititzeko obligazioa baitzuen).

3. Beldurrezko zinemaren baliabideei buruz Noël Carrollek egindako ikerketa interesgarriak (*Beldurraren filosofia edo bihotzaren paradoxak*) galdera hau egiten du: beldurrezko zinemaren ikusleak baldin badaki ikusten ari dena fikziozko lan bat dela –non aktoreak, gidoiak eta efektuak inori (benetan) ziria sartu nahi ez dion errealitate artifizial baten egituraren parte baitira–, zergatik izutzen da generoko film batekin? Carrolen ondorioak azaltzeak luzeegi joko luke, eta, gainera, gure ikerketa esparru zehatzetik irtengo litzateke, baina ondorio batzuk ateratzeko interesgarria zaigun kontu bat azaltzen du: beldurrezko zinemak funtzionatzen du ikuslearekin elkarriketa bat eragiten duelako, non fikzioaren eta errealitatearen mugak mahai gainean jartzen baititu eta narrazioaren mekanismoetan aktiboki inplikatzeko eskatzen baitio. Hau da, ikusleari eskatzen dio usteen eta fikzio ispiluen jolas batean sartzeko. Horrek paralelismo argi bakar bat du ikus-entzunezko narrazio modernoan: bideo jokoak. Ez gara ari, jakina, beldurrezko giroteza duten bideo jokoez soilik –non paradoxa bat suertatzen baita jokoaren fikzio izaeraz ohartua den jokalariairengan eragindako sentsazioekiko–, baizik eta hautemate subjektibo eta kontziente baten beharrezkotasunaz jokoan kode grafiko, narratibo eta mekanikoak interpretatzeko.

Bideo jokoak –beldurrezko zinemak bezala, Carrollek planteatzen duen modura– hartzaileen hautemate indibiduala eskatzen duen esperientzia bat dira, ez interpretatu

eta kontsumitzeko bakarrik (hori edozein pop lan espresibori gertatzen baitzaio), baizik eta definitzeko eta interpretazio horren gakoak ezartzeko ere bai. Hau da, jokalaria, bere hautematearekin, bideo jokoa osatzen duten elementuetako bat da, formal eta teknologiazkoekin batera. Eta, ondorioz, *Arkanoiden* bi dimentsiotako efektua itxuraldatzen duen itzala –nik egun batean atzemandakoa– baliabide grafiko bat baino dezente gehiago da: jokalariaren proiektzioa da.

Bitarteko horri buruzko edozein teoriatan, interaktibotasuna bideo jokoen alderdirik garrantzitsuena dela azaltzen denean, alde mekanikoaz hitz egiten da beti, interpretaziozkoaz baino gehiago. Alegia: bideo jokoak interaktiboak dira jokalaria jokoaren elementuak eraginkorki kontrola ditzakeelako eta horiengan eragin dezakeelako. Ados gaude esatean ikus-entzunezko beste bitarteko ospetsuak ez direla hain muturrera iritsi, baina, beharbada, interaktibotasun maila igotzea komeniko litzateke: jokalaria da, beti, interpretazioaren azken kate begia, erabakitzen duena hiru dimentsioko elementuak dituen bi dimentsioko fikzio batek funtzionatzen duela, jokoaren mekanika ibil dadin behar diren elementuak horiek direlako; eta jokalaria bakarrik kontrola dezake pilota ardatz bertikal batean, nahiz eta jakin, *Arkanoiden*, pilotaren itzalak hiru dimentsioko errealitate bat sortzen duela. Ondorioz, bere buruari interpretazio irizpide bat ezartzen dio, mekanika horrek balio dezan. Zentzu batean, bideo jokoek adierazpide ahalik eta humanistena izateko potentziala dute: lehenago, arte adierazpide batek ez zuen hartzailea hain kontuan izan, eta hain modu ireki eta definitiboan, inoiz.

Art Bibliographies Modern-ek indizatua.
Indizada por Art Bibliographies Modern.
Referenced by Art Bibliographies Modern.

Zeharrek ez du derrigorrez bat egiten kolaboratzaileen iritziekin.
Zehar no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores.
Zehar do not necessarily share the opinions of its contributors.



Besterik adierazi ezean, Zehar aldizkariko testuak Creative Commonseko Aitortu-Partekatu Berdin erako baimenaren baldintzapean argitaratzen dira.
→ <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/deed.eu>

Si no se especifica de otro modo, los textos publicados en Zehar están bajo una licencia Atribución-Licenciar Igual de Creative Commons.
→ <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/deed.es>

Unless otherwise stated, texts published in Zehar are licensed under Attribution-Share Alike license by Creative Commons.
→ <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/deed.en>



Arteleku
Kristobaldegi, 14. Loiola. 20014 Donostia - San Sebastián
arteleku@gipuzkoa.net | www.arteleku.net
T 00 34 943 453 662



Tabakalera
Mandasko dukea 52. 20012 Donostia - San Sebastián
tabakalera@tabakalera.eu | www.tabakalera.eu
T 00 34 943 011 311



www.jolasean.eu

- 12 **El papel de los videojuegos en las bibliotecas. FAQ**
21 **Bideo jokoan papera liburutegetan. FAQ**
Carlos González Tardón, People & Videogames
- 26 **El juego como plataforma de aprendizaje y adquisición de competencias digitales creativas**
34 **Jolasa, ikasteko eta sorkuntza digitalerako gaitasuna eskuratzeko plataforma denean**
Pablo Garaizar
- 38 **Curious Games**
Pippin Barr
- 46 **Why Dear Esther is a game and why that doesn't matter in the slightest**
Dan Pinchbeck, thechineseroom
- 54 **Juegos serios mal: Discurso procedural y política de creación en torno al juego**
61 **Joko serioak gaizki: diskurtso prozedurala eta sorkuntza politikak jokoaren inguruan**
Lara Sanchez Coterón
- 66 **Game dynamics and storytelling**
73 **Joko dinamikak eta narrazioa**
Michel Reilhac, Arte France
- 78 **Narrativas audiovisuales en la era de la ludopatía digital**
94 **Ikus-entzunezko narrazioak ludopatía digitalaren araoan**
Felipe G. Gil (Comp.)
- 108 **PlayLab2. Interviniendo los sistemas de la economía global**
117 **PlayLab2. Ekonomia globalaren sistemetan esku hartuz**
Flavio Escribano
- 124 **Videojuegos: un espectáculo subjetivo**
131 **Bideo jokoak: ikuskizun subjektiboa**
John Tones

