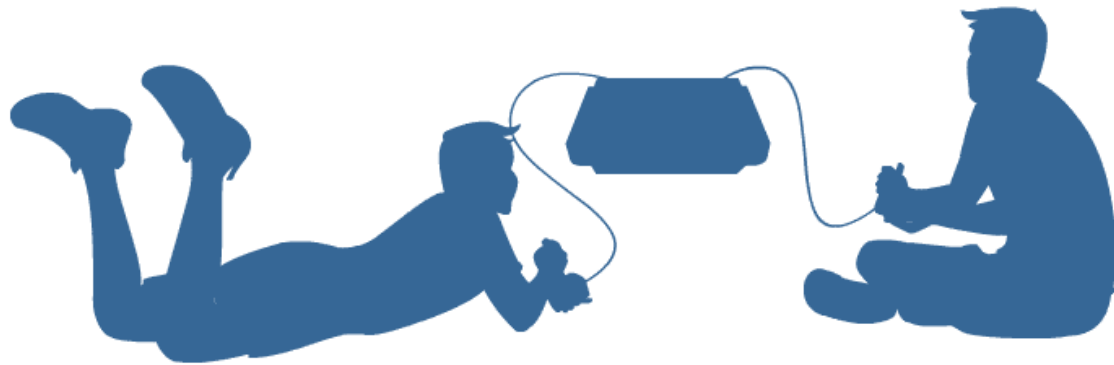


三 四 五 六 七 八 九 十 十一 十二 十三 十四 十五 十六 十七 十八 十九 二十 二十一 二十二 二十三 二十四 二十五 二十六 二十七 二十八 二十九 三十 三十一 三十二 三十三 三十四 三十五 三十六 三十七 三十八 三十九 四十 四十一 四十二 四十三 四十四 四十五 四十六 四十七 四十八 四十九 五十 五十一 五十二 五十三 五十四 五十五 五十六 五十七 五十八 五十九 六十 六十一 六十二 六十三 六十四 六十五 六十六 六十七 六十八 六十九 七十 七十一 七十二 七十三 七十四 七十五 七十六 七十七 七十八 七十九 八十 八十一 八十二 八十三 八十四 八十五 八十六 八十七 八十八 八十九 九十 九十一 九十二 九十三 九十四 九十五 九十六 九十七 九十八 九十九 一百



Josh On. Antiwar Game

El juego se abre con unas frases simplistas, pero desgraciadamente reales: *"USA ha sido atacada. Los extranjeros son sospechosos. Y nosotros vamos a responder a la agresión"* para proponernos que nos convirtamos en presidente de los EEUU a través de los personajes "Tío Sam" o "Tía Samantha". Nuestra popularidad aumenta o disminuye en función de las decisiones que tomemos a la hora de administrar un presupuesto dividido entre gastos militares, gastos sociales y ayuda exterior. También podemos enviar tropas al extranjero, ascender a los soldados, motivarlos, controlar los mass media,... pero todas estas acciones, junto con el aumento del gasto militar tan sólo conducen al estancamiento del juego; sólo el incremento del presupuesto en gastos sociales o en ayuda exterior conlleva al único final posible: el derrocamiento o el magnicidio. Josh On también es creador del magnífico proyecto [They rule](#)

Marion Strunk y Deanna Heart. [GenderGame](#)

Otra de las estructuras más recurridas es la utilización de formularios que el usuario deberá rellenar para conseguir su objetivo. Una de las experiencias más frustrantes, nos la proporciona la obra **GenderFactory**. Aquí el usuario debe rellenar un cuestionario de solicitud de empleo que determine su perfil profesional para poder acceder a una bolsa de trabajo, pero cuando encuentra la plaza idónea descubre que ya está ocupada. No importa cuantas modificaciones introduzcamos en nuestro hipotético perfil, siempre hay alguien “mejor” que se nos ha adelantado.

Natalie Bookchin. [Metapet](#)

"El primer juego de mascotas virtuales y transgénicas del mundo". Juego on line sobre animales domésticos que sitúa su acción en una empresa especializada en biotecnología. El usuario actúa como jugador-empresario que deberá adoptar un **metapet**, o humano modificado genéticamente, y ganar puntos para dar de comer, reponer y manipular a su

animal. Una mala decisión del usuario/empresario puede conducirle a un descenso en los resultados que se traducirá en ineficiencia, en la degradación del trabajo, en la pérdida del seguro o del puesto, en hambre y, en último extremo, en la muerte de su animal/trabajador. Si, finalmente, el jugador no consigue los puntos necesarios puede optar por otro juego; sólo entonces podrá participar en el “juego del conocimiento”, donde puede experimentar sensaciones y retos de la vida real y participar en otros juegos *on* y *off line* que conseguirán mega-puntos para su animal. Como en todos los juegos de Bookchin, en éste, tampoco lo más importante es ganar.

NUEVOS SISTEMAS DE JUSTICIA SOCIAL

Natalie Bookchin y Jacqueline Stevens. [agoraXchange](#)

agoraXchange es una comunidad online cuyo objetivo es la creación de un juego destinado a eliminar la violencia y las desigualdades de nuestro actual sistema político. Desde esta web se ha creado un entorno de intercambio de ideas donde se solicitan contribuciones, sugerencias y colaboraciones a los participantes, que deberán trabajar juntos para generar las reglas, el diseño y el programa utilizado en la construcción del juego. Por ahora existen dos formas de participación, ya sea en el diseño -Game Design Room- o a través del debate -Site and Related Ideas Forum-. Este nuevo orden mundial se basa en cuatro decretos fundamentales: 1) Ciudadanía por elección, no por nacimiento. Las fronteras no limitan el movimiento de personas ni de bienes. 2) Sin herencias. Cuando alguien muere sus bienes son redistribuidos en función de las necesidades básicas del nuevo mundo. 3) Sin matrimonios. 4) Sin derechos territoriales privados. Proyecto producido por Tate Online y activo desde el 15 de marzo de 2004. [¡Juega y cambia el mundo!](#)

Andreja Kuluncic. [Distributive Justice](#)

Esta experiencia trata de la distribución de los bienes sociales y está concebida como un *work in progress* que cuestiona el actual modelo de distribución, injusto para aquellos que sobreviven en los denominados “países en vías de desarrollo”. Consta de dos partes: 1) un espacio expositivo con proyecciones, presentaciones, debates y talleres, y 2) un [juego online](#) tipo formulario donde los participantes determinan el tipo de sociedad que desean distribuyendo bienes materiales y no materiales en función de las opciones planteadas. También permite descubrir nuestro propio perfil distributivo y comparar nuestra opinión sobre los EEUU, con ciudadanos americanos y no americanos.

Ruth Catlow. [Rethinking Wargames](#)

Proyecto participativo de net.art que adopta la forma de un blog para crear un juego online de ajedrez cuyo objetivo es “cambiar las reglas del juego” en el actual orden mundial. Rethinking Wargames utiliza el ajedrez para encontrar estrategias capaces de desafiar las actuales estructuras de poder y las maquinarias de guerra que las protegen. La autora invita a los participantes dotados de un talento estratégico a participar en la reestructuración del sistema violento y anacrónico de las instituciones humanas. Entrevista de Molly Hankwitz a Ruth Catlow en [“Rethinking Wargames: A Chance to Remaster Conflict”](#)

VIOLENCIA SIMULADA Y VIOLENCIA REAL

Anne-Marie Schleiner, Brody Condon & Joan Leandre. [Velvet-Strike](#)

Modificación pacifista del juego Counter-Strike (Half-life) concebida como una respuesta a la guerra de Bush contra el terrorismo. El juego permite crear y utilizar una colección de pintadas en contra de la guerra y la situación tiene lugar en el escenario del juego comercial donde el jugador forma parte de una unidad de ataque que combate a un grupo terrorista. Más información en esta [entrevista de Pedro Soler a Anne-Marie Schleiner](#) para SONAR 2003.

NewsGaming.com. [Play September 12](#)

Presenta las calles de un país árabe con civiles y terroristas mezclados circulando por sus calles. El jugador tiene el control de la mirilla de un disparador que puede accionar abatiendo a los terroristas. El problema es que, *de paso*, siempre elimina civiles que posteriormente se convertirán en terroristas. El texto de entrada resume sus intenciones: *“Esto no es un juego. Puedes ganar y puedes perder. Es una simulación. Esto no se ha acabado. Todavía continúa. Las reglas del juego son sencillas. **Puedes disparar, o no.** Esto es un simple ejemplo que puedes utilizar para explorar algunos aspectos de la guerra del terror”*. Moraleja: Deberíamos intentar comprender porqué nos atacan otros pueblos antes de responder indiscriminadamente.

Joesér Alvarez. [WarGame](#)

WarGame es una experiencia de simulación de juego del artista brasileño Joesér Alvarez que se abre testando un arsenal de armas para defender (o atacar) al mundo que muestra tanto sus posibilidades, como sus consecuencias. Antes de iniciar el juego, el autor intentará disuadirnos varias veces de que lo hagamos, pero si decidimos continuar nuestra única posibilidad de interacción consiste en enviar un mensaje a dirigentes políticos o explorar un nuevo arsenal, esta vez de enlaces a movimientos pacifistas y alternativos. En este caso, el posicionamiento del jugador ante la violencia se encuentra estrechamente direccionado a través de un único mensaje: “Debemos responsabilizarnos de las consecuencias de nuestros actos”.

Joey Skaggs. [Art Attack](#)

Esta propuesta, realizada en 2001 en el Espai D'Art Contemporani de Castellón, partía de la premisa del robo de las placas de la pared del museo y Skaggs intervino levantando barricadas con carteles en varias lenguas: *“Atención: esta es una zona de ataque artístico. Se disparará contra todos aquellos que sean sorprendidos atentando contra el arte o la propiedad. Los supervivientes serán procesados y sobre ellos caerá todo el peso de ley”*. En esta zona se colocaron cámaras de vigilancia y altavoces que transmitían sonidos de caos y confusión (disparos, gritos y lamentos de víctimas y testigos), de manera que los visitantes que se acercaban al museo se encontraron con una violencia inesperada. Ya en el interior del museo, la vista de las cámaras exteriores se proyectaba en una pantalla de videojuegos armada con una pistola del calibre 45 que permitía al participante disparar a las personas que se hallaban en el exterior mientras los espectadores de la sala podían contemplarlo también en una gran pantalla. El objetivo del juego consistía en establecer un rápido

posicionamiento ante la violencia, tanto de los transeúntes que pasaban por la calle, como de los espectadores del museo que podían decidir si participaban desde la posición activa de francotirador o se abstenían.

Mongrel. [Blacklash](#)

El colectivo activista Mongrel programó este parche del popular juego ***Backlash*** de Arcade en 1998. El juego parte la combinación de estereotipos pertenecientes a la dura realidad con medias verdades, siempre desde el punto de vista de un joven negro que sobrevive en una ciudad de los 90. El jugador elige su propia representación entre 4 estereotipos de personajes negros que deberán pelearse contra las fuerzas de Satán que intentan eliminarle. La premisa de **Blacklash** es que las autoridades dominan la sociedad porque han reforzado sus filas con oficiales de policía racistas, con nazis y con miembros del Ku Kux Klan que mantienen el control de las calles con sus pistolas y sus drogas. Los jugadores deben aniquilarlos para conseguir el coche de sus sueños, ganar su libertad,... y el juego. Online pero sólo activo para MAC.

CONTRA LA SIMPLICACION DE LOS HECHOS Y DE LA HISTORIA

Radwan Kasmiya. [UnderAsh](#)

UnderAsh y **UnderSiege** son dos videojuegos de Radwan Kasmiya, creador de [Afkarmedia](#), que reproducen la historia y actualidad de la nación Palestina. El primero utiliza documentación de las Naciones Unidas (1978-2004) sobre las represalias militares de ocupación en el oeste de Gaza y la lucha desigual de sus habitantes contra el ejército israelí. UnderSiege se centra en la vida de una familia palestina durante el período de la segunda Intifada (1999-2002). Ambos juegos presentan con crudeza las situaciones que viven los palestinos en los escenarios reales, tales como rescatar heridos en medio de un tiroteo, permanecer en un corredor de la muerte en una prisión de Jerusalén, o intentar huir de un campo de refugiados en Jenin. Kasmiya: “UnderSiege va a editarse a nivel internacional para que los jugadores puedan notar la diferencia entre un videojuego histórico basado en la vida de personas reales que intentan sobrevivir a la limpieza racial y una propaganda política (America's Army) que trata de infundir entusiasmo en los futuros marines para justificar sus asaltos a países que están muy lejos de su tierra natal”. En la web de [Elástico](#) se encuentra traducida al español una interesante [entrevista de Julian Oliver \(Selectparks\)](#) a Radwan Kasmiya.

Rafael Fajardo. [Crosser y La Migra](#)

Estos trabajos exploran la complejidad de la situación real en la frontera EEUU/México. A través de ambos juegos, su autor nos propone una doble reubicación invitándonos a colocarnos en el punto de vista de un inmigrante ilegal y de un policía de frontera que intenta evitar la entrada en su territorio. La página también enlaza con un ensayo de Fajardo titulado [pixels, politics, and play](#) y publicado en intelligent agent vol. 3 no. 2.

[Escape from Woomera](#) (2003) Juego online Realizado por un equipo de artistas, activistas y programadores australianos basándose en una modificación del juego [Half-life](#). **EFW** invita a los jugadores a asumir el personaje de un refugiado para intentar escapar de Woomera, un famoso penal del desierto australiano que en realidad es un Centro de Recepción y Procesamiento de la Inmigración destinado a encarcelar, en ocasiones durante varios años, a los cientos de refugiados que piden asilo en Australia, niños incluidos. Siguiendo la tradición de los campos de concentración, el estado australiano reemplaza los nombres de los refugiados por números, y éstos suelen sufrir abusos rutinarios físicos y psicológicos por parte de los guardianes de la prisión. El gobierno los califica de “colonos” y de “ilegales”, pero **EFW** transforma sus retratos en víctimas y héroes que huyen de situaciones de extrema pobreza en sus países, debiendo enfrentarse ahora a una “muerte lenta” tras las alambradas y a unos burócratas estatales cínicos y racistas que consideran potencial terrorista a cualquiera que proviene de los países del este. El juego pretende desvelar a los media y a la opinión pública el misterio que ocultan los diferentes centros de detención de inmigrantes de Australia a través de una experiencia inmersiva e interactiva. *“Si crees que escaparse del Castillo Wolfenstein fue duro, intenta hacerlo de Woomera...”*

Personal Cinema. [The Making of Balkan Wars: The Game](#)

El grupo **Personal Cinema** -compuesto entre otros por Andy Deck, Ilias Marmaras, Nina Vagic y Stewart ZIF- ha ideado *La Creación de la Guerra de los Balcanes: el juego* como una metáfora contracultural de los conflictos que han asolado la zona de los Balcanes a través de una exposición, un sitio web, un catálogo un CD-Rom y un videojuego para múltiples jugadores.

Este utiliza las características formales del videojuego de aventura épica para criticar el verdadero juego histórico que tiene lugar en el plano de la geopolítica y la vida cotidiana. En España, la exposición tuvo lugar en el Centro Conde Duque de Madrid, del 11 de febrero al 14 de marzo de 2004 y su objetivo es plantear un espacio abierto de acción y comunicación sobre los conflictos religiosos, sociales y políticos que persisten en los Balcanes. La esencia de la obra queda resumida en un texto del catálogo de la exposición, donde se denuncia "la interpretación simplificada de la historia y la cultura humanas" que ofrece la industria norteamericana de los videojuegos: *"Mientras las batallas virtuales de cualquier videojuego se libran con extremo realismo, las guerras contemporáneas parecen ciencia ficción. La realidad (o la realidad virtual) que utiliza la narrativa oficial y la industria del entretenimiento no transmite las experiencias de las personas que están atrapadas en los actuales juegos de guerra"*.

Nina Czegledy y Maia Engeli. Medieval Unreality

Este juego parte de un grupo de artistas y activistas cuyo objetivo fue restablecer el contacto entre una serie de familias albanesas auto-confinadas y el resto del mundo. Para ello, iniciaron un debate sobre las "Deudas de Sangre" en Albania, a través de la modificación del juego **Unreal Tournament**. La propuesta partía de un espacio en blanco de geometría plana sin ningún tipo de decoración que los participantes debían completar con imágenes, los trajes de los personajes y la propia edición del espacio del juego. Se obtuvieron cuatro resultados finales, establecidos como niveles de juego, cuya elaborada orientación socializadora y educativa deja en evidencia el simplismo grotesco y espectacular de la industria del videojuego.

La Fiambrera Bordergames

Proyecto en fase de elaboración concebido por **La Fiambrera** que actualmente están desarrollando chicos magrebíes del madrileño barrio de Lavapiés con herramientas de software libre (Blender, Crystal Space). Durante el proceso de creación, realizado en colaboración con especialistas (programadores y psicólogos), son los chicos quienes deciden cuales serán las denuncias, historias y aspectos de su vida que van a ser vividos por los futuros jugadores. En este juego, el proceso se ha alterado de manera que "los educadores" son educados", el resto de jugadores, adultos y niños.

Mohammad Hamza. Stone Throwers.

Otro videojuego centrado en el conflicto palestino-israelí que intenta aclarar la imagen distorsionada que los *juegos occidentales* ofrecen de los árabes. En este caso, Hamza coloca al jugador en la Mezquita Al-Aqsa, en permanente amenaza de destrucción desde la ocupación israelí de Palestina, y le enfrenta a un comando de terroristas infiltrados en ese espacio armado tan sólo con piedras. Como sucede en la vida real.

John Klima. [The Great Game](#)

[John Klima](#) ha desarrollado numerosos proyectos de software creativo, entre los que destaca este peculiar juego en 3D que se desarrolla en el territorio de Afganistán durante la Operación Libertad Duradera. Este representa un mapa en relieve de Afganistán donde se traza el avance de las fuerzas militares norteamericanas en las fortalezas talibanas. La evolución del recorrido se inicia el 7 de octubre de 2001 y cada minuto nos avanza la información de un día; una progresión que se basa en las estadísticas desclasificadas de la web del Departamento de Defensa de EEUU. Desafortunadamente, el proyecto se amplió posteriormente con [Iraq Expansion Pack & Campaign Maker v1.0!](#) y con [Epilogue](#) (2002) . En esta misma línea John Klima también ha realizado [Serbian Skylight](#).

Zé dos Bois. [Parole](#)

Inicialmente el proyecto nació en octubre de 2001 como una agencia de importación de ciudadanos norteamericanos interesados en formas de vida tan alternativas como emigrar a Portugal (!?). Este juego en concreto asume el nombre de **parole**, que significa “admisión condicional” o “libertad bajo palabra” y se presenta como un sencillo juego de parchís. La acción sucede en la Europa Comunitaria donde se simula y especula de forma lúdica sobre las situaciones trágicas e ilegales de los trámites relacionados con la inmigración, y desde donde también se proporciona información útil sobre el proceso de legalización de inmigrantes. En la mayoría de países europeos, la ley prevé que la permanencia legal de inmigrantes en el país dependa de la posesión de un contrato de trabajo, condicionante harto maquiavélico dado que su proceso de obtención suele alargarse un año entre idas y venidas burocráticas. Este trabajo desvela el sórdido pacto entre la indiferencia estatal y la inoperancia de las políticas burocráticas de los países del Primer Mundo respecto a los procesos migratorios del Tercero y cuestiona un caduco concepto de ciudadanía relacionado con el lugar donde uno nace, no donde uno elige vivir.

OnRamp Arts. [Tropical América](#)

Proyecto colaborativo que fusiona el nuevo mundo de los videojuegos con el pasado latinoamericano, para crear una experiencia interactiva y renovadora de la geografía política y cultural de las Américas a través de trece episodios históricos: desde las heroicas batallas de Bolívar, a la economía del monocultivo en Cuba y el Caribe, a las leyendas de El Dorado y a los poemas de Sor Juana Inés de la Cruz. Inspirado en un mural pintado por David Alfaro Siqueiros en Los Ángeles, y borrado en 1932, el juego explora las causas y los efectos del olvido en la historia latinoamericana, dejando al descubierto motivos y expresiones de la transculturación contemporánea. Bilingüe: español/inglés.

DIFUSION E INVESTIGACION

Gonzalo Frasca. [Water Cooler Games](#)

Gonzalo Frasca es un investigador y creador de videojuegos de origen franco-uruguayo que trabaja en el [Center for Computer Games Research](#) de la Universidad de Copenhague. Ha creado **Water Cooler Games**, un espacio dedicado a “los juegos persuasivos”, y forma parte del equipo editorial de [Game Studies](#), una publicación periódica internacional sobre investigación en juegos de ordenador centrada especialmente en los aspectos estéticos,

culturales y comunicativos de los juegos de ordenador. También es coeditor de [Ludology](#) como una publicación online especialmente orientada a los investigadores de videojuegos, o como el afirma, a “la nueva generación de filósofos de los media”. Sus textos están orientados tanto a la investigación en el diseño de juegos como a la reflexión y la crítica socio-política; en este sentido, resulta relevante su labor en el grupo [Newsgaming.com](#) dedicado a la realización de videojuegos de carácter crítico basados en acontecimientos internacionales. Frasca es creador de [Howard Dean for America](#), el primer videojuego político realizado para uno de los precandidatos del Partido Demócrata, Howard Dean, que disparó la reacción de los republicanos, quienes inmediatamente lanzaron sus propios videojuegos.

Anne-Marie Schleiner. [Opensorcery](#)

En esta página Anne-Marie Schleiner reúne la mayor parte de enlaces a sus trabajos teóricos y prácticos sobre modificación de juegos por ordenador. Sus reflexiones se centran en el estudio del género y la identidad (connotaciones sexistas), en la crítica a las prácticas militares y en las técnicas de modificación de juegos como una nueva forma de hacker art. Su conocimiento del tema, junto con el desarrollo de una labor especializada de artista, crítica y comisaria, le han permitido comisariar las principales exposiciones en línea sobre la cultura de los juegos bajo un punto de vista crítico y feminista: [«Cracking the Maze»](#) (junio de 1999), [«Mutation.fem»](#) (febrero del 2000), [LuckyKiss](#) (noviembre de 2000) y [«Snow Blossom House»](#) (junio de 2001). La página también incluye una increíble colección temática de enlaces.

MolleIndustria <http://www.molleindustria.it/>

“MolleIndustria no ama los videojuegos, por eso los crea”. Web de un grupo de activistas y diseñadores italianos dedicada a la teoría y práctica de la subversión en el videojuego. Cuenta con un espacio de textos y un blog que contienen reflexiones sobre el cruce de los videojuegos y la política, pero su punto fuerte es la creación. Entre sus últimos juegos destacan **Queer Power**, que nos permite cambiar en tiempo real nuestra identidad sexual negando la norma bisexual dominante, o **Embiones en Fuga**, un juego open source que cuestiona la ley que ha bloqueado la congelación de embriones impidiendo así el estudio de numerosas enfermedades.

Selectparks. [Political Games Archives](#)

Archivo de juegos realizados por artistas que poseen un marcado carácter político. Forma parte de [Selectparks](#) un blog dedicado a experimentos y trabajos artísticos internacionales basados en la tecnología de los juegos de ordenador: desde instalaciones sonoras a alteraciones tipo hacking del hardware de los juegos. El blog está dirigido por Julian Oliver, también coautor de [Escape from Woomera](#) y en la sección de **Teoría** se pueden encontrar sus textos junto a los de Mary-Anne Breeze, Fuchs & Eckermann, Richens & Trinder y Melster & Diaz & Groth; y Herramientas contiene enlaces a espacios que explican cómo trabajar con el software y cómo hacer modificaciones o “parches”.

Persuasive Games <http://www.persuasivegames.com/>

Estudio de diseñadores, creadores y distribuidores de juegos de ordenador persuasivos, instructivos y activistas. Está, dirigido por el diseñador, investigador y teórico Ian Bogost, -coeditor además, junto a Gonzalo Frasca, de [Water Cooler Games](#)-, y Gerard LaFond

experto en negocios y marketing estratégico. Entre sus últimos trabajos encontramos **Airport Insecurity**, un juego sobre la incompatibilidad entre seguridad y derechos en los aeropuertos estadounidenses.

Critical Art Ensemble & Carbon Defense League.

Child as Audience [where technology and anarchy fuck]

http://www.carbondefense.org/pdf/writing_4_spanish.pdf

http://www.carbondefense.org/writing_4.html

Ensayo colectivo escrito en marzo de 2001. El texto documenta la deconstrucción del juego Nintendo Game Boy y propone a los niños como principal objetivo de las tácticas mediáticas activistas. Carbon Defense League viene realizando este tipo de prácticas desde 1997. Finalmente han editado un libro y un CD-ROM que incluye todas las instrucciones, esquemas y programario necesarios para realizar este tipo de prácticas. Su texto **«Online Gaming Environments»**, escrito ya en diciembre de 1998, analizaba el juego en línea Starcraft y a sus jugadores.

<re:Play> <http://www.radioqualia.net/replay/>

Exposición de videojuegos de carácter crítico realizados por seis artistas: Andy Deck, Mongrel, Natalie Bookchin, Josh On, Max Barry y el colectivo Escape from Woomera. Organizado por [radioqualia](http://www.radioqualia.net), tuvo lugar en octubre de 2003 en Cape Town y Johannesburgo (Sudáfrica) y contó con un programa educativo anexo de conferencias y talleres.

Breaking and Entering: Art and the Video Game

<http://www.pacewildenstein.com/>

Exposición de arte digital que tiene lugar del 10 de diciembre de 2005 al 28 de enero de 2006 en la PaceWildenstein de Nueva York. Comisariada por Patricia Hughes, en ella se muestra el trabajo de siete artistas: Cory Arcangel, Brody Condon, Jon Haddock, JODI, Paper Rad, RSG y Eddo Stern que a través de sus instalaciones y proyecciones, han convertido la sala de exposición en un inhabitable espacio de videojuego y a los visitantes en jugadores.