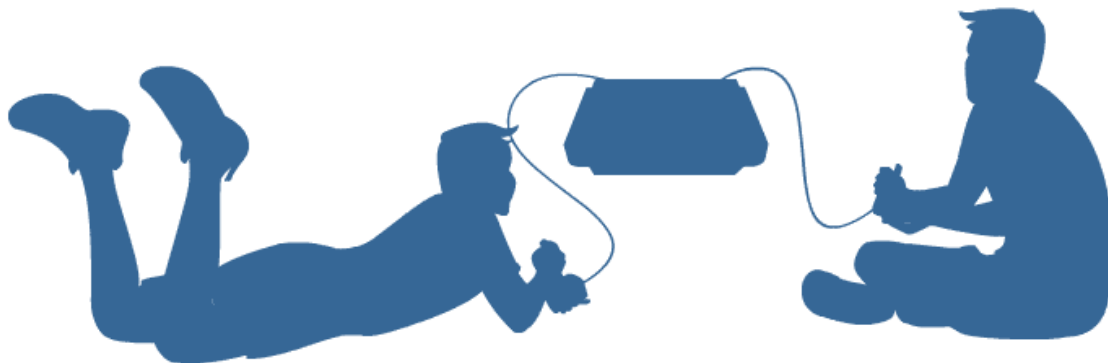


PARTICIPANTES DEL SEMINARIO



GONZALO FRASCA

Es licenciado en Comunicaciones de la Universidad Católica, especializado en Televisión y Video, hizo un master en el Georgia Institute of Technology, en Atlanta, en Diseño e Información en Internet. Trabajó en la CNN, en Cartoon Network y luego se independizó para entrar de lleno en el mundo de los videojuegos. 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. 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

Especialista en el análisis, creación y modificación de juegos de carácter crítico. Sus reflexiones se centran en el estudio del género y la identidad (connotaciones sexistas), en el cuestionamiento 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. Juanto a Brody Condon y Joan Leandre realizó en 2002 [Velvet-Strike](#), una modificación pacifista del juego Counter-Strike (Half-life) concebida como una respuesta a la guerra de Bush contra el terrorismo. Durante la conmemoración del 11 de septiembre de 2004 creó un juego para ser vivido en las calles y a través de Internet.

RADWAN KASMIYA

Creador de videojuegos de origen palestino que vive en Damasco (Siria). A través de su empresa, [Afkarmedia](#) ha creado [UnderAsh](#) y UnderSeige, dos videojuegos 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”.

RAFAEL FAJARDO

Es profesor en el Departamento de Arte, Nuevos Media y Diseño de la Escuela de Arte e Historia del Arte, en la Universidad de Denver. Ha organizado varios cursos y seminarios sobre videojuegos de [carácter social](#) y ha realizado dos juegos [Crosser y La Migra](#) que exploran la complejidad de la situación real en la frontera EEUU/México. A través de ambos trabajos, 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.

FLAVIO ESCRIBANO

Es jugador y profesor colaborador en el Máster en Creación y Comunicación Digital de la Universidad de La Coruña. Este año ha sido el responsable de la sección de videojuegos de Mundos Digitales, certamen internacional sobre animación y videojuegos que tiene lugar en La Coruña. Actualmente está realizando su tesis doctoral sobre videojuegos y ha creado [Transgenforce](#), un videojuego que aborda la integración de las minorías raciales y especialmente de la mujer seleccionado en la muestra Cárcel de Amor comisariada por Remedios Zafra en el Museo de Arte Reina Sofía.

[Escape from Woomera](#) (2003) es un juego online que ha sido realizado por [un equipo de artistas, activistas y programadores australianos](#) basándose en una modificación del juego **Half-life**. La obra 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, a los cientos de refugiados que piden asilo en Australia, niños incluidos. Equipo: Kate Wild, Julian Oliver, Stephen Honegger, Ian Malcom

Kate Wild ha sido periodista y documentalista en Australia durante 8 años. Ha trabajado para programas y documentales de la ABC TV, y como investigadora ha realizado numerosos reportajes e informes sobre el tema de la detención de inmigrantes en Australia. Para este trabajo se encargó de realizar numerosas entrevistas en los centros de detención australianos.

LINKS RELACIONADOS

<http://game.itu.dk/>

<http://www.watercooler games.org/>

<http://www.gamestudies.org/>

<http://ludology.org/>

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

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

<http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/>

<http://www.opensorcery.net/mutation/>

<http://www.opensorcery.net/velvet-strike>

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

<http://www.underash.net/>

http://www.du.edu/~rfajardo/syllabii/graduate_seminar/200501_game_ver1pt5.html

<http://www.du.edu/~rfajardo/juego/index.html>

<http://www.viralgames.org/transgenforce>

<http://www.escapefromwoomera.org/>

<http://www.escapefromwoomera.org/team.htm>