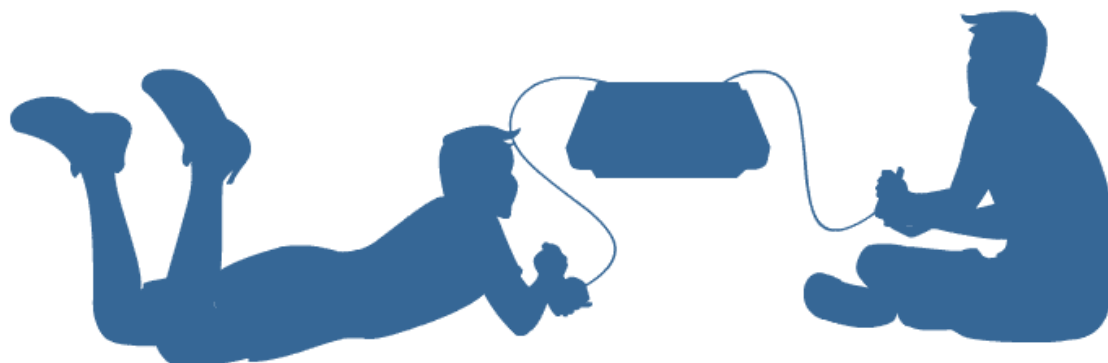


GAME as CRITIC as ART 2.0

Laura Baigorri, junio de 2005 y revisado en octubre de 2005.



La apropiación y deconstrucción del software de cualquier videojuego -**ingeniería inversa**- es en sí mismo un acto subversivo que implica una doble intencionalidad: crítica (de revisión) y creativa (de regeneración). En todos los juegos de ordenador realizados por artistas, **juego, crítica y creación** se combinan en mayor o menor medida para conseguir productos sorprendentes y paródicos que incitan a la exploración. Estas características cobran mayor relevancia en los juegos online y offline, originales o modificados -también parodias de juegos-, que poseen un marcado carácter socio-político y que se ubican de manera explícita en el territorio del arte.

En primer lugar, debemos destacar que por encima incluso de la subversión formal que se da en la mayoría de ellos, considerada como un atentado directo a las multinacionales que sustentan la industria del videojuego, su principal objetivo es implantar otro tipo subversión puramente conceptual.

Para empezar, su público mayoritario no son los adolescentes y niños, sino adultos. Y después sus leyes no son las mismas que rigen los juegos comerciales: no se trata de enganchar al mayor número de adictos durante el mayor número de horas; no se trata de seducir con la estética más realista o el diseño más original, no se trata de conseguir el mayor grado de identificación con el personaje, no se trata de ser el más competitivo del mercado, no se trata de satisfacer el ego del adolescente que todos llevamos dentro (unos más que otros) matando todo lo que se mueve en una pantalla; es más,... **no se trata de ganar**. Se trata de subvertir y parodiar éticas y estéticas preconcebidas; se trata de socializar induciendo a la reflexión.

Tradicionalmente, la mayor parte de los videojuegos se ha centrado en situaciones fantásticas muy alejadas de la realidad, pero en estos últimos años la industria del juego ha popularizado la tendencia de basar sus productos en situaciones reales: estereotipos de personajes reales debatiéndose en lugares reales. Pues bien, una de las características de los juegos realizados por artistas y activistas es la referencia sistemática a situaciones reales, contemplada siempre desde la perspectiva de su potencial socializador y educativo. Consecuentemente, los temas que abordan se agrupan en torno a problemáticas actuales,

tales como la emigración, la discriminación racial, la identidad, el sistema corporativo, la educación sexual, las visiones históricas mediatizadas, las desigualdades sociales, la guerra, y puesto que estos proyectos parten del contexto del arte, también se da algún caso crítico con el sistema institucional del mercado del arte. A partir de aquí analizaremos varios proyectos concretos que ejemplifican las tres principales estrategias que adoptan los creadores, a saber: convertir la recompensa en fracaso, establecer nuevos sistemas de justicia social y utilizar la violencia simulada para denunciar la violencia real.

Cuando la recompensa se convierte en fracaso

Debido a las características del medio, la mayor parte de juegos que se desarrollan online son extremadamente sencillos y parten de recursos simples aplicados a situaciones complejas. Este es el caso paradigmático de **Beaner**, del mexicano Fran Ilich, donde tres niveles de juego obligan al jugador a colocarse en el lugar de los *espaldas mojadas* que circulan de Tijuana a San Diego. Utilizando tan sólo una de las flechas de nuestro teclado, deberemos atravesar primero un río y después el desierto para llegar a “elfriguey”. -¿La recompensa? -La de cualquier emigrante sin papeles: trabajo clandestino duro y mal pagado.

Un poco más elaborado es **Antiwar Game** (2001) de Josh On, creador también del magnífico proyecto **They rule**. 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.

Otra estructura muy recurrida es la utilización de formularios que el jugador deberá rellenar para conseguir su objetivo. Una de las experiencias más frustrantes, nos la proporciona la obra **GenderFactory** realizada por Marion Strunk y Deanna Herat y perteneciente a la serie **GenderGame**. Aquí el jugador 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. El obsesivo planteamiento del juego y su consecuente desmoralización resultan, en este caso, desafortunadamente coincidentes con la realidad.

Natalie Bookchin introduce un nuevo giro en esta temática con su juego online titulado **Metapet** que trata de la deshumanización de la vida corporativa a partir de la combinación de la biotecnología con la explotación laboral. En este caso, el usuario actúa como jugador-empresario que adopta un *Metapet*, o mascota trabajadora, conseguida a partir de un humano al que se le ha implantado el gen de la obediencia de un perro adiestrado. El jugador debe conseguir su máximo rendimiento pero también debe tener en cuenta las

necesidades de su mascota que sufre un desgaste. Su mantenimiento incluye la dosificación de comida, ejercicio, terapias, fármacos para tranquilizar o estimular, test genéticos, recompensas, etc. Una mala decisión del jugador 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. Ganará quien consiga el mejor rendimiento laboral,... independientemente del stress al que someta a su mascota.¹

Si en los tres primeros proyectos el juego está programado para que el jugador pierda siempre, frustrando sistemáticamente sus expectativas y negando la regla de oro de todo juego competitivo, en **Metapet** el ganador del juego pierde siempre,... porque “ganar” según los parámetros corporativos significa “perder” desde la perspectiva de los valores humanos.

La verdadera perversión de estas obras reside en su capacidad de emular la vida real: en su habilidad para evidenciar los auténticos mecanismos que articulan nuestro incongruente sistema social y para expresar de una forma tajante y cruda nuestra impotencia o frustración ante esas situaciones. El mensaje de todos ellos parece ser el mismo: “no puedes escapar de una realidad distópica”.

De la distopía a la utopía. Nuevos sistemas de justicia social

La antítesis de esta tendencia está representada por una serie de juegos de carácter “constructivo-educativo”, cuyo objetivo consiste en proponer nuevos sistemas de justicia social.

Andreja Kuluncic ha creado un proyecto denominado **Distributive Justice** que trata de la distribución de los bienes sociales y está concebido 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: un espacio expositivo con proyecciones, presentaciones, debates y talleres; y un juego online basado en formularios 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 de ese país y del resto del mundo.

Más compleja resulta la comunidad online **AgoraXchange** (2004), que proponen Natalie Bookchin y Jacqueline Stevens y cuyo objetivo es la creación de un juego destinado a eliminar la violencia y las desigualdades del actual sistema político internacional; su lema: “¡Juega y cambia el mundo!”. Desde esta web se ha creado un espacio para el intercambio de ideas donde se solicitan contribuciones, sugerencias y colaboraciones a los participantes, quienes deberán trabajar juntos para generar las reglas, el diseño y el programa utilizado en la construcción del juego. Durante en esta primera fase se están desarrollando dos formas de participación, ya sea en el diseño -*Game Desing Room*-, o a través del debate -*Site and Related Ideas Forum*-, pero este “nuevo orden mundial” establece *a priori* cuatro decretos fundamentales exentos de negociación: Ciudadanía por

¹ . Ver también: “Metapet: Genetic Code in Service of the brave new world. An interview with Natalie Bookchin”. Mia Makela en *Intelligent Agent* vol. 3 n. 2, 2003.
http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No2_gaming_bookchin.html

elección, no por nacimiento (las fronteras no limitan el movimiento de personas ni de bienes); sin herencias (cuando alguien muere sus bienes son redistribuidos en función de las necesidades básicas del nuevo mundo); sin matrimonios y sin derechos territoriales privados.

La ventaja de este proyecto es que no establece límites a nuestra bienintencionada imaginación; el problema reside en que sus planteamientos se desarrollan en un contexto irreal y utópico.

En el punto de mira. Violencia simulada denuncia violencia real

Independientemente de su temática, un gran porcentaje de estos juegos están basados en la estética del SHOOTER, es decir de los juegos tipo DOOM o QUAKE, donde el jugador se desplaza en cámara subjetiva por un espacio tridimensional mientras dispara contra todo bicho viviente para avanzar niveles. En este tipo de obras, la utilización de la violencia asume un papel protagonista en la intencionalidad y en las consecuencias del proyecto, aunque sea en forma de “prevención terapéutica”, como sucede en el caso de un proyecto de Mikel Reparaz significativamente titulado **Buy Bush a PlayStation 2 Campaign** que propone recoger fondos para comprarle a George Bush una consola de PlayStation con la que desahogar su agresividad y ansias de guerra; eso sí, con un mando extra para el Vicepresidente Cheney.

Puedes disparar,... o no

En 2001, Joey Skaggs realizó una atrevida propuesta en el Espai D'Art Contemporani de Castellón. La obra, **Art Attack**, 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”*.² 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.

Parece que 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 abstendían. Pero el handicap de esta propuesta es que la contradicción implícita en su propio objetivo -cuestionar la violencia a través de la simulación de violencia- desactiva cualquier tipo de crítica efectiva porque el componente lúdico del juego tiende a imperar sobre de la idea que se pretende transmitir.

² . Vicky A. Clark. “Attack Theater: Joey Skaggs confronts art, violence, and the media”
<http://www.joeyskaggs.com/html/eacctest.html>

Contrarrestando de alguna manera esta paradoja, encontramos dos simulaciones de juegos online muy sencillas que abordan la temática de la guerra desde una perspectiva educativa. La primera, del colectivo NewsGaming.com, se titula **Play September 12** y 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.

WarGame es otra experiencia de simulación 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”.

Dispara para ganar

Como es de suponer, la mayoría de modificaciones de juegos violentos no eluden el disparo, sino que lo fomentan. Ese es precisamente el objetivo de **Velvet-Strike**, un pacht pacifista del juego **Counter-Strike**, concebido por Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandre como respuesta a la guerra de Bush contra el terrorismo. 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, sin embargo no son armas lo que esgrime contra ellos, sino sprays para realizar graffitis pacifistas en los muros de los diferentes entornos espaciales. Esta condición aparentemente *descafeinada* del juego no es impedimento para disfrutar de él, pues es la situación “caza-evasión” la que suministra adrenalina al jugador.

El carácter del disparo adquiere un cariz más polémico con **Blacklash**, una obra del colectivo activista Mongrel que programaron en 1998 a partir del popular juego **Backlash** de Arcade. El jugador asume el punto de vista de un joven negro que sobrevive en una ciudad de los años 90 eligiendo su propia representación entre 4 estereotipos de personajes negros que deberán pelearse contra *las fuerzas de Satán*. La premisa del juego 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. El objetivo de **Blacklash** queda claramente expuesto en esta *advertencia* de Mongrel: *“Si los detractores de los juegos sobre situaciones reales se dan una vuelta por cualquier guetto actual podrán comprender a los artistas que han escrito estas experiencias de juego. Si entran en una zona de guerra urbana, pueden dar fe del diabólico fenómeno del crack, del amargo negocio de las drogas y de la conducción entre los disparos y las botellas vacías de alcohol que cubren las calles”*.

Ya no se trata de forzar al jugador a posicionarse ante la violencia; se trata de transmitírsela, de obligarle a sufrirla en primera persona, aunque sea virtualmente. **Para ganar se debe disparar.** Tornamos de nuevo a la emulación de la vida real y al frustrante mensaje de realidad distópica que proponían los primeros proyectos, pero ahora no se trata de una simple constatación.

Educar jugando. Contra la simplificación de la industria de los juegos

Los anteriores trabajos ejemplifican las tres principales estrategias adoptadas por los creadores para la creación/modificación de juegos de ordenador y, aunque distintos entre sí, podríamos concluir que su objetivo común es una forma de socialización muy próxima a la educación. Sin embargo, existen experiencias cuya finalidad concreta es educar jugando. Así, aún a pesar de ser patches de juegos que utilizan armas, los siguientes proyectos que vamos a analizar eluden la violencia explícita con la intención de sensibilizar al jugador mostrándole una visión múltiple y exhaustiva sobre un hecho concreto de la vida cotidiana de un pueblo.

Nina Czegledy y Maia Engeli han establecido las bases para la creación de un videojuego, **Medieval Unreality** (2003), que parte del intento de difusión, comprensión y posible solución de una situación coyuntural, en este caso en Albania. Para comprender el objetivo del juego debemos contextualizarlo: Desde principios de los años 90, se produjeron una serie de confinamientos y asesinatos entre familias del norte de Albania, relacionados con un código ancestral que regula la conducta tribal en ese país. A pesar de haber sido suprimido durante el período socialista, el colapso económico del Estado durante 1989 condujo a los albaneses a la reimplantación de sus antiguas leyes y relaciones sociales (algunas de sangre), reactivándose antiguas rencillas y venganzas. Ese año, cerca de 1500 familias (800 niños) se auto-confinaron en las cuatro paredes de sus casas ante el pánico de la posible muerte que les esperaba fuera.

Medieval Unreality se inició a partir de un grupo de activistas que sustituyó a los actuales mediadores (mass media y políticos) para restablecer el contacto entre esas familias confinadas y el resto del mundo a través de mediadores virtuales: el arte, la cultura y las nuevas tecnologías. La primera fase, titulada "E-mail from the Medieval Ages", consistía en proveer de nuevas tecnologías a los albaneses aislados instalando 100 ordenadores con conexión a Internet en los hogares de las familias confinadas, proporcionándoles a su vez educación para facilitar la comunicación entre adversarios.

El siguiente paso consistió en iniciar 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 juego³, cuya

³ . En el nivel *Go with the Heart* se muestran cuatro paisajes del norte de Albania como salas del corazón humano conectadas entre sí mediante túneles inseguros. El objetivo del juego es buscar el oxígeno para ser tele-transportado a un lugar seguro. En el nivel *Did you choose the right way?* se presentan varias opciones para resolver la situación de las víctimas de la "deuda de sangre". Las víctimas de las vendettas pueden optar por una reacción emocional que les guía hacia la cámara del infierno, otra racional que les conducirá al purgatorio y una tercera opción que es una media entre lo emocional y lo racional y conduce al cielo. El objetivo del nivel *Fight for Freedom* es mostrar que las deudas de sangre son siempre una

elaborada orientación socializadora y educativa deja en evidencia el simplismo grotesco y espectacular de la industria del videojuego.

El siguiente juego ha sido realizado por un equipo de artistas, activistas y programadores australianos, basándose también en una modificación de **Half-life** que no tiene en cuenta el componente violento del disparo. **Escape from Woomera** (2003) 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 “ilegales”, pero **Escape from Woomera** 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, pero también obligar a vivir al jugador de manera inmersiva e interactiva esa humillante experiencia de supervivencia.

Para aproximarlos más si cabe a la realidad distópica, el juego posee barras indicadoras de esperanza que se van consumiendo conforme avanza el tiempo. Si el jugador agota su capital de esperanza se suicida.

Por otra parte, si consigue escapar la gente del pueblo más cercano le denuncia y tiene que volver al penal... donde se suicida. Go to “Cuando la recompensa es el fracaso”....

El tercer proyecto de esta categoría nos lo presenta el grupo Personal Cinema -compuesto entre otros por Andy Deck, Ilias Marmaras, Nina Vagic y Stewart ZIF- que ha ideado **The Making of Balkan Wars: The Game** 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. Éste 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. No voy a entrar en los detalles del juego, pero sí quiero incidir en la esencia de la obra, resumida en un párrafo donde se denuncia la interpretación simplificada de la historia y la cultura humanas que ofrece la industria espectacular 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. Introduciéndose en hogares de todo el mundo, estos relatos ficticios amenazan el carácter de la identidad nacional y cualquier tipo de principio y derecho democrático a la libre opinión. Tanto en los videos en tiempo-real/guerra-real*

pesadilla sin fin. El juego muestra casas seguras rodeadas de murallas laberínticas con dos posibles salidas: un túnel conduce a un lugar lleno de asesinos y el otro a un espacio repleto de armas y municiones; al viajar por cualquiera de ambos entramos en un bucle que siempre nos conduce al principio del juego. El concepto que maneja *Face to Face* es que no te mantienes seguro si permaneces encerrado, sin embargo siempre estarás a salvo si consigues salir. El juego muestra varios espacios cerrados conectados entre ellos mediante túneles que ofrecen una seguridad relativa, de manera que algunas plataformas de salvación aparentemente seguras son en realidad peligrosos agujeros negros.

*transmitidos en directo por los noticiarios globales como en los videojuegos, esta simplificación de la cultura y la historia es en sí misma una forma de violencia”.*⁴

“Dámelos hasta los doce años y serán míos de por vida”

Habrán quienes piensen que algunos de los juegos presentados incitan a la violencia, mientras que otros están tratando de manera frívola un tema serio. Los creadores de **Escape from Woomera** argumentan su respuesta de la siguiente manera:

P: ¿Puesto que el juego se basa en la ejecución de actividades ilegales, tales como evadirse de una detención, no estaréis incitando a la gente a violar la ley?

R: *Esto plantea una pregunta adicional: ¿Puesto que el juego se basa en la ejecución de actividades ilegales, tales como encarcelar a la gente sin procesarla antes, no estaréis incitando al gobierno a violar la ley?*

Aquellos que se preocupan porque el juego incite a los refugiados a evadirse de su detención, o incite a los gobiernos del mundo a violar leyes internacionales o los acuerdos de la ONU, demuestran una total ignorancia sobre la naturaleza de los videojuegos. Colocar a un jugador en el interior del mundo ficticio de un juego – permitiéndole tomar decisiones y asumir roles- no tiene nada que ver con la incitación o el apoyo. Aunque se han realizado muchos estudios intentando probar una conexión causal entre las acciones virtuales de un juego y las acciones reales de un jugador (por ejemplo, “los videojuegos violentos hacen niños violentos”), nunca se han hallado estas conexiones. Si aplicamos la lógica de Ruddock al más famoso juego de estos últimos años -Grand Theft Auto III-, cuya premisa central es violar la ley, presumiblemente deberíamos percibir un masivo incremento de robos, prostitución y asesinatos, y deberíamos creer que los juegos Rockstar (sus promotores) toleran estas actividades en la vida real”.

Esta afirmación contrasta con una irónica frase publicitaria de Kristian Wilson intentando demostrar la influencia e importancia de los productos Nintendo en nuestra sociedad: *“Los videojuegos no tienen ninguna influencia sobre los niños. Quiero decir, si el Pac-Man hubiese influenciado a nuestra generación, estaríamos todos corriendo en salas oscuras, masticando píldoras y escuchando músicas electrónicas repetitivas”.*

Teniendo en cuenta que los niños son el sector más amplio, influenciable y potencialmente consumista del mercado, no es de extrañar la referencia a la infancia en ambas declaraciones. Así pues, vamos a acabar con dos propuestas atípicas en este contexto activista: porque están expresamente dirigidas a adolescentes y niños (10-15 años) y porque intentan ser competitivas en el mercado, es decir, efectivas en términos de distribución.

La primera fue desarrollada entre 1999 y 2000 por los grupos activistas Carbon Defense League y Critical Art Ensemble bajo el título **Niños como Audiencia / Participantes**,⁵

⁴ . Ver también: “Una entrevista con Personal Cinema” de Katerina Gregos. Medialab Madrid, marzo 2004. <http://www.medialabmadrid.org/eventos/entrevista.zip> y “Los Balcanes: un espacio virtual para el diálogo” Popi Diamantakou, Medialab Madrid, marzo 2004. <http://www.medialabmadrid.org/eventos/diamantakou.zip>

convirtiéndose de inmediato en una experiencia muy polémica ya que su temática está relacionada con la sexualidad. En realidad no se trata de ningún videojuego, sino de un **texto** que desarrolla una serie de contenidos ideológicos anarquistas, pero que también nos explica paso a paso el proceso de deconstrucción de un juego con el objetivo de que cualquiera sea capaz de programarlo y jugarlo en una Nintendo GameBoy. ⁶

*“La narrativa de **Super Kid Fighter** juega con deseos edipales de los participantes del juego permitiéndoles desafiar a los cotidianos agentes socializadores. La base de la historia proviene de los escritos de **Wilhelm Reich** ⁷ que tratan de los derechos sexuales de los niños y del concepto de un prostíbulo público y gratuito para gente de todas las edades. El juego está escrito como un juego de rol y se basa principalmente en texto. El jugador debe realizar las elecciones correctas para escapar de las autoridades y ganar dinero e información que le ayuden a encontrar un prostíbulo. Si un jugador se entretiene o no ejecuta ninguna acción por un largo periodo de tiempo es atacado por el sentimiento de culpa. En SKF, la entrada al prostíbulo es la recompensa final de juego, pero el jugador sólo podrá acceder a él cuando consiga hacerse amigo de toda la gente fuera del aparato disciplinario. Una vez que ha entrado en el prostíbulo, tiene la opción de destapar una de dos imágenes, la de un desnudo femenino y la de un desnudo masculino. La puntuación obtenida a lo largo del juego determina el porcentaje de la imagen que el jugador verá, un mecanismo que ayuda a tener en cuenta el valor rejugable del juego”.*

Pobre recompensa en un mundo saturado de imágenes pornográficas, pensara el lector. Bueno,... depende del tipo de sociedad a la que se pertenezca, y también de las pautas y restricciones impuestas por padres y educadores en materia sexual. Obviamente, el juego será tanto más interesante y adictivo cuanto mayor presión se ejerza en este sentido.

Y tampoco debemos perder de vista el contexto donde se ha originado. Esta estrategia está dirigida a la moral pública estadounidense, cuyo sistema educativo -institucional y mediático- intenta controlar al máximo la promiscuidad y restringir la libre orientación sexual de los niños criminalizando la homosexualidad. No olvidemos los estragos emocionales que provoca la abundancia de predicadores en esa sociedad, el proceso inquisitorio que tuvo que soportar Bill Clinton por su infidelidad con una becaria, o el absurdo despliegue de censura mediática que desencadenó el pecho descubierto de la Jackson en TV. Sin duda, el juego no ha debido suscitar la misma expectación en sociedades sexualmente más maduras.

⁵ . CARBON DEFENSE LEAGUE & CRITICAL ART ENSEMBLE. “Niños como Audiencia / Participantes” http://www.carbondefense.org/pdf/writing_4_spanish.pdf. “Child as Participant (Where Technology and Anarchy Fuck)” http://www.carbondefense.org/writing_4.html

⁶ . -¿Por qué una GameBoy? -“Primero, porque es la consola más vendida de todos los tiempos. La segunda razón es por la obsesión de Nintendo de evitar la piratería y la **ingeniería inversa** de sus productos”.

⁷ . Wilhelm Reich (1897-1957) <http://www.orgone.org/> fue un pensador revolucionario y maldito. Científico de origen austriaco, investigó las funciones de la energía en las emociones humanas con el objetivo de descubrir la energía desconocida que existe en toda la materia del cosmos, a la que denominó “orgone”. Fue expulsado de los círculos comunistas y de la escuela psicoanalítica por la radicalidad de sus planteamientos, perseguido por los fascistas en Alemania y finalmente juzgado en Estados Unidos donde se le consideró loco, lanzando sus escritos a la hoguera. Su principal aportación fue la terapia que llamó “bioenergética”, concebida para liberar las tensiones de la coraza muscular, producto de los impulsos sexuales y emociones reprimidas.

La otra iniciativa se centra en la denuncia social teñida de matices raciales. Se trata de **Bordergames**, un 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,⁸ realizado en colaboración con especialistas, 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.

En último término, el objetivo del videojuego de carácter crítico destinado a adolescentes y a niños pasa por un famoso lema apócrifo sobre la educación que tenían los Jesuitas: **"Dádmelos hasta los doce años, y serán míos de por vida"**. Aunque con objetivos muy diversos, en estas dos últimas experiencias comentadas el juego ha sido utilizado como uno de los canales más demostradamente operativos que existen en cuestiones de socialización, convirtiéndose en una vía idónea para alcanzar a audiencias infantiles (puesto que los niños ya poseen las herramientas comunicativas de acceso y no requieren ningún aprendizaje complementario⁹.)

Si en un adulto, la capacidad de influencia e incitación del juego no está probada, deberemos convenir que el asunto resulta más complejo cuando se trata de niños. Explícita o implícitamente, en todos los casos se pretende ejercer una influencia en el jugador que le obligue a cuestionarse su postura frente al tema presentado, o que le ayude a conocerlo y comprenderlo mejor. Como afirma el teórico y diseñador de juegos franco-uruguayo Gonzalo Frasca *«los videojuegos son un medio excelente para vehicular mensajes políticos y sociológicos porque pueden interrelacionar cientos de variables a la vez. Esto no significa que los juegos puedan modelar perfectamente una sociedad, sino que, por lo menos, pueden ayudar a los jugadores a tener una mejor comprensión de situaciones complejas»*¹⁰. El análisis de estos juegos nos conduce a una reflexión final: que el poder de los videojuegos de carácter social y político no está condicionado tanto a una temática o a un mensaje concreto como a una voluntad de apertura y comprensión, de socialización y educación, que busca cómplices antes que adictos.

⁸ . La Fiambrera <http://sindominio.net/fiambrera>. El juego no se ofrecerá completo hasta mediados de 2006 pero ya hay disponibles algunas descargas en su página <http://www.bordergames.org/>.

⁹ . “Para poder llegar a lxs niñxs debemos encontrar métodos para llegar a sus territorios. Los videojuegos proveen un buen punto de inicio. Lxs niñxs ya están socializados a ellos, así que no hace falta ningún tipo de educación adicional. La otra gran ventaja de usar videojuegos para la investigación es que abarcan enormes redes de niñxs”. CDL y CAE.

¹⁰ . Gonzalo Frasca en <http://www.watercooler games.org/>

JUEGOS REFERENCIADOS

Beaner <http://delete.tv/beaner/>

Antiwar Game <http://www.antiwargame.org/>

GenderGame <http://www.gendergame.ch>

Metapet <http://www.metapet.net/>

Distributive Justice <http://www.distributive-justice.com>

AgoraXchange <http://www.agoraxchange.net/>

Buy Bush a PlayStation 2 Campaign <http://www.evilninja.net/buybush.htm>

Art Attack <http://www.joeyskaggs.com/html/eacc.html>

Play September 12 <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

WarGame http://www.enter-net.com.br/linealvarez/WarGame/WarGame_.htm

The Making of Balkan Wars: The Game <http://www.balkanwars.net/>

Medieval Unreality http://www.lindart.org/project_info/projekte03/unreal/index.html

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

Blacklash <http://www.mongrel.org.uk/Natural/BlackLash/>

Escape from Woomera <http://www.escapefromwoomera.org/>

Super Kid Fighter http://www.carbondefense.org/pdf/writing_4_spanish.pdf

Bordergames <http://www.bordergames.org/>