



↑ *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 Mariña 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 SRIAV.

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, Mariña 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 enfrentamiento 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.