



# Era más que un juego

## Transformación del público en la breve historia de los juegos digitales

Pedro Soler

1968

«El acto creativo no es algo que realice únicamente el artista. Al descifrar e interpretar sus cualidades internas, el espectador pone la obra en contacto con el mundo exterior y, con ello, hace su contribución al acto creativo.»<sup>1</sup> Duchamp defiende que una obra de arte sólo existe cuando es contemplada. En el caso de un videojuego la respuesta es aún más clara, sin jugador no hay obra, la pantalla se queda *loopeando* sobre sí misma. El público, devenido usuario o jugador, desarrolla un papel activo en la obra digital.

En 1968 muere Marcel Duchamp y ese mismo año Ralph Baer construye un prototipo conocido como *Brown Box* con el que se puede jugar a un juego similar al tenis y que es la primera versión de lo que poco más tarde fuera el *Pong*.

No es la primera tentativa de juego comercial. Un empresario llamado Nolan Bushnell ve la posibilidad de negocio y quiere comercializar en la misma época juegos digitales para el



Ralph Baer

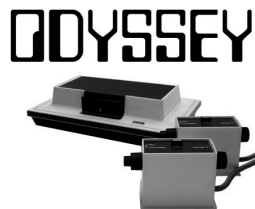


Imagen promocional

1. Marcel Duchamp, *Le processus créatif*, 1957



(1959) está generalmente considerada como el primer *happening*. En el año 1966 se publica su libro *Assemblages, Environments & Happenings* donde articula sus teorías y su práctica.

El *happening* es una tentativa de unir vida y arte rompiendo las restricciones de un arte representativo y elitista. Uno de los medios de este ataque se produce rompiendo la barrera existente entre artista y público. La obra tiene que salir de su espacio privilegiado para ser vivida y experimentada. Aquí también se opera una ruptura importante en la historia del arte gracias a la incorporación de disciplinas con otras tradiciones, como el teatro y el cine. Este deseo de romper la barrera entre público y obra también se da por los mismos años en el teatro.

En 1947 Judith Malina y Julian Beck fundan el *Living Theatre* que, con el paso del tiempo, se convertiría en la referencia del nuevo teatro político y radical, digno heredero de Artaud. Su obra más famosa, *Paradise Now*, es quizás la que resume mejor su estilo. Una pieza semi-improvisada que escandalizó por su uso del desnudo pero que, sobre todo, implicó al público de una manera nunca antes conseguida. La obra literalmente no podía existir sin el público y en numerosas ocasiones acababa con la irrupción de las fuerzas del orden. Esta pieza está de gira por EEUU durante los años 1967 y 1968, mientras Ralph Baer construye sus primeros prototipos y Marcel Duchamp está a punto de morir.



The Living Theatre

40 años más tarde la industria del videojuego en España genera más ingresos que la música y el cine juntos: 1.454 millones de euros

en 2007. Y podemos leer a David Milliband, ministro de exteriores del Partido Laborista del Reino Unido, «The notion that the country that succeeds will be the country of players not spectators is a very powerful notion.»<sup>3</sup> El sueño de la vanguardia artística del siglo XX se convierte en el siglo XXI, gracias esencialmente a las tecnologías digitales, en modelo político y de negocio.

Esta mutación de la vanguardia artística en modelo comercial se puede trazar con detalle a través de la microhistoria de los videojuegos relacionados con el sonido. En los últimos años del siglo XX y principios del siglo XXI proliferan juegos para ordenador que reivindican explícitamente su filiación artística haciendo mención a las primeras vanguardias y que, a su vez, trazan estrategias para incorporar nuevas formas de interacción más allá de la pantalla, encarnando el impulso para acercar la relación entre obra y usuario, vida y arte, cuerpo y mente.

## 1995

En 1995, la ya desaparecida pero muy influyente editorial de Tokyo *Digitalogue*, publica *The Reactive Square*, el primero de los *Reactive Books* de John Maeda, cuidadas exploraciones sobre el cruce entre arte digital y analógico. *The Reactive Square* es un libro que contiene un disquette con una serie de 10 elegantes juegos que utilizan el micrófono del ordenador para modificar la imagen de un cuadrado.

3. [www.theplayful.com/2007/05/citizen-players-vs-centrifugal-bumble.html](http://www.theplayful.com/2007/05/citizen-players-vs-centrifugal-bumble.html)

*El ordenador es una tela multidimensional que se manifiesta bajo la forma*

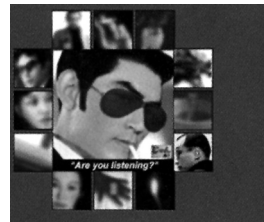
de luz proyectada o de superficie impresa sobre la cual se puede ejercer un perfecto control de la expresión, y esto se hace de dos maneras diferentes. La primera hace intervenir medios físicos directos (la acción de la mano sobre el ratón, por ejemplo) y establece una conexión sin intermediario entre nuestros gestos y los cambios de la tela. Este método es el más cercano al proceso tradicional de expresión visual —aplicación de un pigmento sobre un papel por interacción física con el soporte— y es consiguientemente el más natural. La segunda hace intervenir un medio de expresión decididamente no físico llamado «programación», por medio del cual un programa informático ideado por un programador/artista indica de manera explícita a la tela dónde y cómo aplicar sobre sí misma pigmentos virtuales. El artista no establece contacto físico con el soporte, a parte de teclear el código del programa.<sup>4</sup>

En *The Reactive Square*, John Maeda se aventura en el mundo de las artes plásticas desde el ámbito de la programación de juegos. De hecho, el autor declaraba que la inspiración primera para realizar el programa fueron los cuadrados suprematistas de Malevich, llegando a preguntarse si no debería haber titulado la obra *Ode to Malevich*.

En 1998, Tota Hasegawa publica *Microphone Fiend (Interactive Sound Plaything)*, también en *Digitalogue*. Nueve pequeñas ventanas alrededor del rostro de un gangster reaccionan con



Libro *The reactive square*



*Microphone Fiend*

4. [www.maedastudio.com/2004/rbooks2k/rsquare.html](http://www.maedastudio.com/2004/rbooks2k/rsquare.html)

el sonido entrante del micrófono para explorar distintos aspectos de la vida de la *yakuza*, la mafia japonesa. Rostros asociados a cortas pis-tas de audio en los que una voz dice: «No estoy llorando» mientras una lágrima se desliza por la cara del *yakuza*, «Conduciendo rápido», «No necesito a ninguna mujer», «¿Tienes hambre?», «No lo soporto», «Encuentra su punto débil»...

Estas dos piezas exploran el efecto del sonido sobre una imagen y no son ni juegos ni instrumentos musicales, sino más bien juegos que utilizan el sonido como interfaz. Se trata de experimentos juguetones que establecen relaciones indisolubles entre sonido e imagen, que seguirán siendo explorados desde finales de los noventa con nuevas herramientas audiovisuales como los objetos *Nato* para *MAX/MSP*<sup>5</sup> y los juegos como instrumentos audiovisuales (p.e. *Fijuu* o *Retroyou*).

El clásico *Shift+Control*, del grupo británico *Audiorom*, se lanzó el mismo año que *Microphone Fiend*. El *CD-ROM* contenía una serie de instrumentos musicales, secuenciadores y cajas de ritmo con los que se podía jugar, surgidos del cruce entre diseño, música y computación. En 1999, se lanzó de nuevo rediseñado (el diseño original era del estudio de Neville Brody). La nueva versión tuvo el reconocimiento del premio en la Feria Milia de Cannes. Fue la primera colección real de *juguetes sonoros*, un género que adquiriría gran importancia tiempo después.<sup>6</sup>

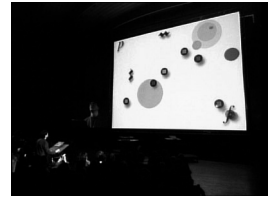
5. *Nato* son una serie de herramientas que permite grabar, reproducir, combinar, crear y manipular video en tiempo real y permite una fácil integración de internet, 3D, texto y sonido.

6. [www.soundtoys.net](http://www.soundtoys.net)

Este uso del juego para hacer música se hizo pronto más sofisticado. Otro clásico del género es *Small Fish* de Kiyoshi Furukawa, Masaki Fujihata y Wolfgang Munch, publicado en 1999

por el centro ZKM de Karlsruhe (Alemania). Formas coloreadas simples y melodías suaves se corresponden a la sensación de bienestar que uno siente jugando a esta pieza. *Small Fish* es una pieza magnífica de programación orientada al objeto. Cada elemento visual o sonoro tiene su propio comportamiento que se modifica luego al entrar en contacto con otros elementos. El resultado es una combinación casi infinita de notas visuales y sonoras.<sup>7</sup>

En la misma época, en 1998, tiene lugar un evento de gran importancia: el lanzamiento de la primera versión para salones recreativos de *Dance Dance Revolution*. Recuerdo ver largas colas en las salas de Tokyo para utilizarlo. Fue el primer uso masivo de una interfaz física en un juego. Un juego sobre la música y no un juego acompañado por una música. Este juego tuvo un éxito sin precedentes y ha estado disponible para Playstation durante muchos años acompañado del *Dance Mat*, la alfombrilla de baile que permite conectar los movimientos del jugador al ordenador. Éste es uno de los primeros juegos que utiliza una interfaz para interactuar con todo el cuerpo y no sólo con las manos. Aunque interfaces de esta naturaleza habían sido ya investigadas y usadas por numerosos artistas, era la primera vez que este tipo de interacción llegaba al gran público a través de una comercialización masiva, hasta el punto que en 2006 Konami vuelve a lanzar la versión original para salones recreativos del juego bajo el nombre *My First Dance Dance Revolution!* que «te permite seguir el ritmo y transportarte a los sonidos del juego original de salones recreativos!» Como canta *Feel Action*, «pasan las horas y no te das cuenta, es que vuelven los noventa».



*Small fish*



*Dance Dance Revolution*

7. [hosting.zkm.de/wmuench/small\\_fish](http://hosting.zkm.de/wmuench/small_fish)



*Dance Dance Revolution* genera una nueva comprensión de los juegos de ordenador y su mercado, y desde entonces juegos y música son una pareja indisoluble lo que hace que las grandes compañías empiecen a arriesgar en los juegos musicales.



*Rez*

El primer juego en este sentido fue *Rez* del año 2001 que es acogido en su momento como un avance. Es un instrumento musical disfrazado de videojuego y comercializado por la compañía japonesa *Sega*. De hecho, recicla el motor de un juego anterior de *Sega Saturn*, el *Panzer Dragoon* en el que da la sensación de estar volando sobre el mar, la selva o el desierto mientras pilotas un dragón. En *Rez* el dragón es una nave y el entorno algo así como el interior de un ordenador, aunque el lugar no importe realmente porque no es un juego realista. El director del proyecto, Tetsuya Mizuguchi, decía que se había apropiado de las teorías de Wassily Kandinsky sobre las formas y los colores para diseñarlo. De hecho, el juego está dedicado explícitamente a Kandinsky, como puede leerse en los créditos finales. Así que, también en este caso, el mundo de los juegos por ordenador se conecta con las vanguardias del siglo XX. Y no solamente eso sino que, si hacemos caso de las declaraciones de Mizuguchi en las que afirmaba que la idea de *Rez* le asaltó mientras bailaba en una *rave*, podemos pensar que los juegos de ordenador se apropian también de cierto espíritu de la cultura de club.

A finales del 2002, los juegos musicales para Playstation 2 que siguen a *Rez* se presentan en *Art Futura: Rez*, *Space Channel Five* (con su *dance mat*), *Frequency*, *Britney Spears Dan-*

ce (también con *dance mat*) y *Guitaroo Man*. Mientras, en el mismo año empieza a emerger el creador de juegos independiente en el ámbito del underground del arte digital. Gente como Jodi, Retroyou y Glaznost empiezan a *hackear* los sistemas de juegos existentes para hacer nuevas piezas. Jodi, que usa como base el *Quake* o *Fuck the gravity code* de Retroyou<sup>8</sup> donde el artista interviene en el sistema de gravedad de un juego de coches son ejemplos de estas estrategias apropiacionistas para elaborar nuevos discursos.

En 2004, Julian Oliver y Pix presentan en Sónar un sistema para *performances* audiovisuales llamado *Fijuu*<sup>9</sup>. Oliver ya ha investigado el uso de *Quake* como instrumento musical conectando los eventos múltiples del juego vía red a un programa de audio hecho a medida que asegura un sonido de calidad e intenso. La última pieza de Oliver, *LevelHead* (2008), es una obra maestra donde utiliza la realidad aumentada para crear una interfaz de 3 cubos que el jugador tiene que manipular para guiar a un personaje a través de espacios contenidos dentro de los cubos. Mas allá de esos proyectos, Oliver y su plataforma *selectparks.net* («art defining games») han sido fundamentales en la evaluación y desarrollo del *gaming* independiente basado, muchas veces, en el uso de *software* libre.<sup>10</sup>

Aunque los juegos están atrayendo presupuestos cada vez mayores —se desarrollan con equipos de entre 50 y 200 personas durante 2 y 3 años con presupuestos de entre 10 y 20 millones de dólares—, un nombre cada vez mayor de artistas está envuelto en lo que se conoce como *independent gaming*, una reapropiación del formato por individuos o grupos pequeños



*LevelHead*

8. [untitled-game.org](http://untitled-game.org),  
[retroyou.org](http://retroyou.org)

9. [fijuu.com](http://fijuu.com)

10. [julianoliver.com](http://julianoliver.com),  
[selectparks.net](http://selectparks.net)

de artistas. A su turno la industria está prestando atención a estos grupos y abriendo áreas para el independent gaming en los grandes encuentros de la industria como E3.<sup>11</sup>

Pero el juego a través de la pantalla no subvierte lo que la historia del capitalismo ha intentado y conseguido: aislar a los individuos rompiendo cualquier lazo comunitario y haciéndolos dependientes de máquinas en un principio mecánicas y luego de comunicación. ¿La participación no es acaso una ilusión que esconde el sometimiento al mecanismo, la dependencia a una terminal y a un tiempo de ocio-trabajo cada vez más indiferenciado y banal?

## 2008

Una de las características de la evolución más reciente en juegos y arte digital ha sido el alejamiento de la pantalla y el deseo de incorporar la cultura digital a la vida y viceversa. Aquí de repente cobran nuevo sentido los experimentos de Living Theatre. Este año (2008) ha tenido lugar un festival en Londres llamado *Hide and Seek Fest*<sup>12</sup> que ha reunido un buen número de juegos que van en este sentido, buscando añadir capas a la ciudad o convirtiéndola en un terreno ficcionalizado. Uno de los grupos más interesantes del festival es *Blast Theory*.

Fundado a principios de los noventa por Matt Adams, Ju Row Farr y Nick Tandavanitj «los tres artistas afincados en Londres crean un estilo que aúna teatro, tecnología y cultura de club de manera innovadora y pertinente»<sup>13</sup>. La

11. Ver, por ejemplo, los festivales de indiegames ([www.indiegames.com](http://www.indiegames.com)), exposiciones como Play Cultures en Novi Sad, Serbia ([www.neural.it/art/2008/06/play\\_cultures\\_the\\_world\\_of\\_dig.phtml](http://www.neural.it/art/2008/06/play_cultures_the_world_of_dig.phtml)), la exposición en La Laboral de Gijón de este verano del 2008 ([www.laboralcentrodearte.org/exhibitions/show/64](http://www.laboralcentrodearte.org/exhibitions/show/64)) o el número monográfico de la revista *Neural* dedicado a los Dangerous Games ([www.neural.it/art/2008/07/neural\\_30.phtml](http://www.neural.it/art/2008/07/neural_30.phtml)).

12. [www.hideandseekfest.co.uk](http://www.hideandseekfest.co.uk)

participación del público, que ya está presente en sus inicios, con el paso de los años se acenúa y sus piezas se acercan cada vez más al concepto de juego. En 1999, crean *Desert Rain*, donde por primera vez colaboran con el *Mixed Reality Lab* de la Universidad de Nottingham, una colaboración que todavía continúa. Este proyecto mezcla lo virtual y lo real en el contexto de un juego y se puede decir que marca la línea que el grupo sigue posteriormente aunque con una gran diferencia, *Desert Rain* se desarrolla en un espacio cerrado mientras que más tarde, en *Can you see me now?* y el posterior *Day of the Figurines* salen del teatro y convierten la ciudad en su terreno de juego. Ya no hay escenografía, ya no hay teatro, ya no hay pantalla; el juego, el espectáculo, está dentro del mundo y forma parte de la vida.

Yo participé como cazador en *Can you see me now?* en su estreno en España en el marco de Art Futura en el Mercat de les Flors. Los «cazadores» armados con una *PDA* (*Personal Digital Assistant*, un ordenador de mano) estábamos en los alrededores del teatro mientras, en sus casas o dentro del teatro, otros jugadores participaban *online* en el juego. Era una especie de «pilla-pilla» en el que los «cazadores» teníamos que alcanzar la sombra virtual de las personas que jugaban con nosotros online y que nosotros podíamos detectar a través de nuestra *PDA*. Veíamos la posición virtual de los jugadores del público que, aún estando ante sus ordenadores, manejaban su imagen en una simulación 3D de los alrededores del Mercat de les Flors y teníamos que correr tras ellos hasta cazarlos. Una vez que lo conseguimos teníamos que hacer una fotografía del lugar en el que supuestamente estaba la



*Can you see me now?*

«sombra» del jugador *online* y éste quedaba descalificado.

*Day of the Figurines*, su última pieza, ya no tiene ganadores ni objetivo final sino que es una manera de estar en el mundo, el *dasein* de Heidegger.

*Day of the Figurines es un híbrido sofisticado que nos acerca a un juego de rol minimal que permite que los jugadores entren y salgan del mundo del juego en distintos contextos de su vida. La narrativa del juego está muy bien construida para dar la sensación de una presencia del autor pero también para facilitar la interactividad así como la teatralidad y la performatividad. Mientras que la presencia del autor es apta para la creación de espectadores virtuales, la interactividad es visible en la formación de eventos más o menos espontáneos, tales como happenings virtuales, flaneurismo y,*

*quizás también de forma más nueva, co-presencia espacial y social, que permita una conectividad social prolongada y eficaz...*<sup>14</sup>

Las tecnologías de geolocalización han hecho proliferar en estos últimos años juegos y experimentos en torno a la presencia en el espacio urbano. *Mobile Bristol* fue un laboratorio montado por Hewlett Packard entre 2002 y 2005 que dio un buen impulso al desarrollo de los *locative media* con herramientas libres y accesibles dando lugar a un buen número de juegos en el espacio urbano.

*The Ludic Society* de Austria, encabezado por Margarite Jahrman, construyen el cuerpo teórico alrededor del juego, referenciando a Hakim Bey, Thomas Pynchon y los Situacionistas entre otros, y desarrollando su espacio de acción claramente en la intersección de los espacios físico y virtual. Su última pieza, *Objects of Desire*, desarrollada para La Laboral de Gijón, combina circuitos y *software* de la Nintendo DS, con espacios *wi-fi* y el *RFID* (identificación para radiofrecuencia en sus siglas en inglés) para construir un espacio lúdico dentro del centro y en la ciudad misma. La Nintendo DS se convierte así en una brújula para guiar al jugador a través de un espacio de juego.<sup>15</sup>

La reapropiación lúdica de la industria del videojuego también se da en la última campaña política del espacio social Magdalenes (Barcelona). Se llama *Dretstation* y muestra un controlador de Playstation con botones que corresponden a los diferentes derechos que el colectivo reclama. Con este gráfico intentan transmitir la idea de participación en la socie-



Vahida Ramujkic

14. [www.realtimearts.net/article/issue80/862](http://www.realtimearts.net/article/issue80/862)

15. [ludic-society.net/desire](http://ludic-society.net/desire) 3

dad, subrayando la idea que un jugador no es pasivo, sino que participa activamente en el juego social.<sup>16</sup>

Vahida Ramujkic convierte el espacio urbano en terreno de juego sin usar artefactos tecnológicos pero a través del juego y la teatralidad. Ramujkic lleva tiempo trabajando la relación entre el cuerpo y el entorno urbano. En uno de sus últimos proyectos *Bestia urbana en ficción social*, en el que colabora con una especialista en teatro, Txus Pedrosa, juega en el contexto de la ciudad desarrollando acciones en el metro, experimentando con hamacas para dormir o ocupando un puente, con tácticas que, aunque no se hagan explícitas como en *the Ludic Society*, nos recuerdan al situacionismo, una influencia profunda formal y políticamente en el desarrollo de los juegos urbanos y las prácticas de *parkour*, *skate* y *graffiti* urbano.

*Utilizando el propio cuerpo como interfaz/mediador o comunicador entre lo interior, lo personal y el entorno social urbano; interpretando las situaciones encontradas, o sacadas de la cotidianidad, se investigarán las maneras de creación de sentidos para una comprensión común, más allá de los códigos ya preestablecidos.*<sup>17</sup>

El director de teatro Roger Bernat empieza trabajando con el teléfono móvil en 2002, con la pieza *De la impossibilitat de ser a tot arreu*. Al entrar en el teatro, el público tiene que dar su número de teléfono y dejar sus móviles encendidos. De manera aleatoria los actores que se encuentran lejos del teatro llaman a miembros del público y les implican en la pieza hasta que

16. magdalenes.net

17. www.bestiaurbana.net

finalmente los actores llegan. Seis años más tarde, el director estrena *Domini Públic*<sup>18</sup> en una plaza delante de un teatro, en Barcelona. En este caso, los actores han desaparecido completamente. Los espectadores, convertidos en participantes, o actores de pleno derecho, tienen que llevar auriculares inalámbricos y reciben preguntas e instrucciones más o menos indiscretas, más o menos triviales que los conducen a una ficción dramática.



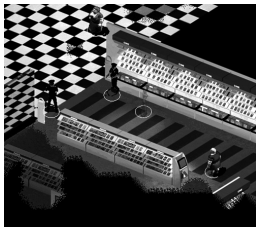
*The Sims 2*

Paralelamente a este proceso de alejamiento de las pantallas, y en general de los procesos de inmovilización del cuerpo del público, hemos asistido a un camino inverso, en lugar de incorporar el juego a la ciudad, se crean espacios lúdicos puramente virtuales. Una fecha importante en este otro proceso fue la aparición en enero del año 2000 del juego *The Sims* de Will Wright, el primer juego en tener más usuarios femeninos que masculinos y hoy en día el más vendido de toda la historia de los videojuegos. Básicamente *The Sims* es un simulador social en el que se juega a la vida metido en el cuerpo de un personaje que habita un lugar parecido a un suburbio norteamericano. Hay que cuidar del carácter y las costumbres al tiempo que se hace crecer una comunidad cada vez más compleja. *The Sims* es muy anterior a *Second Life*, el primer juego en ofrecer un mundo paralelo estable. Se espera para la primavera del 2009 la terce-

18. [www.rogerbernat.com/DOMINI\\_PUBLIC/](http://www.rogerbernat.com/DOMINI_PUBLIC/)







*Shoplifting*

ra versión del juego con un detalle añadido importante, «las necesidades serán menos importantes que en *The Sims 2* y el juego estará basado en objetivos».<sup>19</sup>

Los mundos virtuales de *The Sims* inspiran también a la autora Chloe Delaume para su proyecto *Corpus Simsi*, desarrollado esencialmente entre 2002 y 2004 donde explora el espacio de *The Sims* a través de *performances*, textos y un blog.<sup>20</sup> Su libro *Corpus Simsi* se publicó en Noviembre del 2003. Delaume juega en la frontera entre vida real y virtual posicionándose en *The Sims* con un avatar vestido de Christian Lacroix.

También hay juegos independientes que trabajan sobre espacios de vida virtual como *Shoplifting* que usa *Baldur's Gate II* como base para crear un juego completamente nuevo ubicado en un centro comercial en el que hay que robar todo lo que se pueda evitando al personal de seguridad con el fin de llegar al Mando Universal.<sup>21</sup>

Pero el paradigma en cuanto a la creación de vidas paralelas es *Second Life*, un espacio *online* multi-usuario que es la realización de los viejos sueños del ciberespacio como *Snow Crash* de Neal Stephenson, un mundo en 3D donde se puede hacer casi todo lo que se hace en la vida real como ganar dinero, bailar y ligar, además de volar y teletransportarse. En el otro extremo de este sueño de una vida hecha a medida están las fábricas de jugadores situadas en China o México donde trabajadores debidamente remunerados juegan durante toda su jornada laboral para crear y vender objetos y poderes en juegos *online* como *Everquest*.

19. [thesims3.ea.com/view/pages/home.jsp?languageCode=es](http://thesims3.ea.com/view/pages/home.jsp?languageCode=es)

20. [www.chloedelaume.net/sims/blog/](http://www.chloedelaume.net/sims/blog/)

21. [www.elbicho.net/SL2/sobre\\_sl2](http://www.elbicho.net/SL2/sobre_sl2)

2012

Hemos visto un panorama artístico en el que la obra no puede existir sin el usuario y el público se ha convertido en personaje activo. La aspiración histórica de la vanguardia era eliminar la distancia entre vida y arte, y ha sido realizada en la virtualización de la vida por un lado y en la incorporación del juego en el contexto de la vida «real» por el otro.

¿Pero cuáles son las implicaciones de este doble camino? La creación se ha «democratizado», la tecnología es cada vez más barata y pone los medios de producción al alcance de cualquiera que habite en el primer mundo. Ya ha surgido la segunda ola de empresas de internet, con la *web 2.0*, encabezada por Google, propietaria, entre otras, de *Youtube*, la plataforma de mayor éxito para compartir videos<sup>22</sup>. Son empresas que buscan la implicación de los usuarios en la creación de contenidos disfrutando así de trabajadores sin sueldo.

Cada uno de los usuarios al participar en *Second Life* o *Everquest* o al colgar videos en *Youtube*, ayuda a incrementar el valor en bolsa de las compañías propietarias y por tanto a generar más beneficios a sus accionistas<sup>23</sup>. Creando espacios de participación se crea valor añadido para la empresa en una operación de cinismo social impecable. «Aprenda cómo ganar dinero con *web 2.0* y más»<sup>24</sup> es un ejemplo de cómo un grupo de ejecutivos, manipulando lo que Beatriz Preciado llamaba la *potentia gaudens*<sup>25</sup> transforma colaboración en márketing y gozo en dinero.

22. La modificación por los propios usuarios del entorno del juego fue uno de los cambios importantes que abrieron el camino de la participación integral en los juegos pudiendo modificar sus entornos e incluso sus reglas. Ya algunos años antes de la *web 2.0* los chicos de IDSoft subvierten todos los conceptos del marketing al permitir a los usuarios modificar y compartir los diferentes niveles de *Doom3D* a través de un primitivo servidor web. Ésta sería la primera vez que se alargaría «artificialmente» la vida de un producto a manos de sus usuarios. Cualquier jefe de ventas de aquella época hubiera dicho que eso significaba pérdidas al dar autonomía al cliente y sin embargo popularizó el juego a niveles inusitados a la vez que abrió las puertas de lo que sería la *web 2.0* que ahora conocemos.

23. «In terms of Lyotard's motto 'affinity to infinity', virtual worlds, social networking sites and *MMO* (massively multiplayer online) games represent new, potentially endless territories, which interweave sociability, economics, love and intimacy. The resources of such social networking sites are people

who, by simultaneous means of fun and basic social communications carry out work, which, at the bottom line, boosts the market value of companies owning significant social networking sites and online multiplayer worlds: *Blizzard* and *World of Warcraft*, *News Corp* and *MySpace*, *Google* and *YouTube* or *Linden Lab* and the still small 3D virtual world, *Second Life*.

The functioning of these worlds cannot be separated from the concept of bio-politics, a term used by Michael Foucault, further developed within the writings of Antonio Negri and Michael Hardt, which basically means connecting the public, the private, the social and the economic. In essence, the economics of virtual worlds is based on the amount of communication, the number of users and so-called immaterial work, which represent the foundation of cognitive capitalism, a notion based on knowledge, communication and information.» Kristian Lukia y Vladan Joler, *Territories and Resources*, napon.org (Institute for flexible culture and technology)

24. [www.iwomc.com](http://www.iwomc.com)

*Play becomes work; work becomes play. Play outside of work found itself captured by the rise of the digital game, which responds to the boredom of the player with endless games of repetition, level after level of difference as more of the same. Play no longer functions as a fulcrum for a critical theory. The utopian dream of liberating play from the game, of a pure play beyond the game, merely opened the way for the extension of gamespace into every aspect of everyday life. While the counter-culture wanted worlds of play outside the game; the military entertainment complex countered in turn by expanding the game to the whole world, containing play forever within it.*<sup>26</sup>

En muchos sentidos la participación es una ilusión, nuestros mejores instintos reconvertidos en acciones de bolsa. La idea de *jugar* ya no indica escapar de la *realidad* porque ya es *la* realidad. Nuestras vidas son como las de los *Sims*. La tendencia a la abstracción del post-capitalismo plenamente realizada. Nuestras economías son inmensos juegos, abstracciones que, sin embargo, tienen efectos perversos sobre la realidad.<sup>27</sup> El público cree que está participando cuando todo lo que hace es interpretar su papel en una gran máquina virtual para beneficio de unos pocos. Bienvenidos a Matrix.

Pero tal vez haya fisuras en este juego y la transformación de público en usuario realmente nos dé poder más allá de la voracidad del espectáculo y su agujero negro de sentido. Quizás algunos de los proyectos citados

indican el camino para buscar estas fisuras, creando algo realmente nuevo, participativo y político, caminos de resistencia para darnos cuenta que tenemos el poder de cambiar nuestra realidad y no solo un entorno virtual. Tal vez en nuestros cuerpos, en la capacidad de reinterpretar nuestras propias imágenes, en la manera de reapropiarnos de nuestros entornos sociales y de nuestras ciudades, quizás en nuestras risas esté el elemento lúdico que escape al Gran Juego y recupere el espíritu radical de la vanguardia.

25. Beatriz Preciado, *Testo Yonqui*. (Espasa). 2008

26. Mackenzie Wark: [www.futureofthebook.org/gametheory/](http://www.futureofthebook.org/gametheory/)

27. «But the entire world economy today is dominated by ludic, virtual wealth. For the trade in financial derivatives exceeds by many times over the buying and selling of actual commodities. Indeed, the value of currently held derivatives is far greater than that of the world's entire physical economic production (LiPuma and Lee, 2004). The prices of these financial instruments are calculated by means of complex differential equations, involving rules that are so arcane and abstract, so inaccessible to intuitive grasp, and so detached from any ordinary considerations, that I can only think of them as as being like the rules of some incomprehensible game. And

although derivatives were originally invented as hedges against risk, the trade in them today is almost entirely speculative: what Susan Strange (cited by Dibbell) calls «casino capitalism». The wealth embodied in derivatives is entirely virtual; it only exists in the form of bits. It cannot be used to purchase physical goods, or to invest in physical production; there is just too much of it. Yet the trade in derivatives has powerful effects on «real» economic conditions, as it can crash whole national economies, and relegate millions of people to very real misery, merely through a series of nearly instantaneous computer-generated transactions. Dibbell finally suggests that, under the reign of ludocapitalism, with work turning into play, it is no longer necessary to «find a way out of the grind, an escape from modernity's productive

regime»; for «the grind [i]s already escaping from itself,» emerging into the realm of play. A similar point is made by Nigel Thrift (2005), who remarks that, today, «for quite a few people, capitalism is not just hard graft. It is also fun... Capitalism has a kind of crazy vitality. It doesn't just line its pockets. It also appeals to gut feelings». And indeed, who can disagree with such assessments? The world today approaches the condition of gamespace, as McKenzie Wark (2006) has taught us to understand: «Games are no longer a past time, outside or alongside of life. They are now the very form of life, and death, and time, itself». How can anyone be so surly, and indeed Puritanical, as to object?» Steven Shaviro, *Money for Nothing: Virtual Worlds and Virtual Economies*, 2007