

Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

Pues Arsgames es una asociación cultural que se lleva dedicando al mundo del videojuego ya desde el 2006, aunque empieza como asociación en 2009. En 2006 era Flavio Escribano, él era Arsgames, que era una sola persona llevando un congreso anual de arte y videojuegos y era muy interesante. Y a partir de ahí ya montamos la asociación, nos juntamos más y formamos la asociación, y ahora Arsgames es una locura maravillosa donde entra cualquier tipo de proyecto sobre el videojuego y abierto a cualquier persona.

Por ejemplo, alguien llega a la lista de correo, manda una propuesta, pues “me apetece hacer un proyecto de una exposición de videojuegos”, o “un concierto de música 8-bits”, un homenaje o lo que sea. Y la gente que quiere unirse se une y se empieza a buscar formas de hacerlo, desde financiación, lugar o lo que sea. Entonces, como hay gente que viene desde arquitectura, de bellas artes, programación, es un lugar donde puedes encontrar una hacker y un filósofo trabajando juntos, pues salen proyectos muy variados y totalmente distintos. Pero también como es muy permeable la gente entra, sale y no tenemos un número muy determinado de gente que esté siempre haciendo lo mismo, entonces es muy difícil de explicar qué es Arsgames porque va cambiando y mutando todo el rato. Digamos que es algo mutable.

Y bueno, los proyectos así más grandes para que os podáis hacer una idea de lo que sale de Arsgames han sido el PlayLab, que ya lleva tres ediciones. Es un laboratorio de diseño experimental de videojuegos, la primera edición fue sobre la interfaz, tratar de experimentar sobre la interfaz; la segunda sobre la crisis económica global, que era algo más experimental con la narrativa o con las formas y la última lo que cambiaba era el rango de edad, que se abría desde los catorce años, entonces tenías un niño de catorce programando y a uno de treinta y cinco modelando y trabajando juntos, genial.

Otro por ejemplo era el pasado y presente del videojuego en español, que fue un ciclo de exposición sobre el videojuego en español y ciclo de conferencias, que ese fue en colaboración con el Instituto Cervantes y ha estado como en quince ciudades alrededor del mundo: en Sidney, Yakarta, Manila, Albuquerque. Estuvo muy chulo. También tenemos un proyecto editorial, que es el de una editorial híbrida, sobre el mundo del videojuego.

Es híbrida porque publicamos tanto libros, artículos y tenemos una revista también, como libros digitales interactivos, juegos de rol y de mesa y videojuegos. Y lo nuevo, digamos, también es híbrida porque son distintos formatos pero todos pueden unirse, los temas también pueden ir en intersección. Y también lo más interesante del sello es que todo el proceso es visible, es decir, la gente puede proponer un proyecto, más gente puede sumarse, un poco como funciona Arsgames, pero ir documentando todo el proceso hasta que está terminado y cualquiera puede ir a ver en qué estado está, quién ha ido avanzando y cómo lo han hecho, si han tenido problemas o no y que todo está licenciado bajo licencias libres, para que cualquier persona pueda tomar esta parte del código y utilizarla para su proyecto y fomentar un poco el crecimiento colaborativo de todo el mundo alrededor del videojuego.

Y el proyecto más grande que es GameStart(t), que es uno de los que más tiempo lleva, porque ya empezó en 2010, con las ayudas a la creación, y aún seguimos y continuaremos mucho, mucho tiempo. GameStart(t) es un proyecto de pedagogías libres, con arte, tecnología y videojuegos. Empieza como un proyecto solo de videojuegos, como club de videojuegos autogestionado por un lado, donde niños y niñas podían tomar las decisiones que quieran acerca de a qué quieren jugar, cómo, cuándo, si hay normas de préstamo, si se puede pegar al de al lado o no... Todas las normas se deciden en la asamblea y es básicamente para fomentar la integración social a través del juego. Y por otro lado tenía talleres con videojuegos para aprender cuestiones específicas: historia, cuestiones de género, arte...



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

Pero ahora mismo el proyecto ha evolucionado muchísimo más, ha integrado todo, nos dimos cuenta de que los talleres por separado en el cole no tenían mucho lugar porque estaban acostumbrados a otra cosa. Supongo que en el cole les dices “juega a videojuegos”, que es lo que pasaba, y se ponían con el Tuenti. Seguramente que si les dijeras “busca en internet información de tal” se pondrían a jugar a videojuegos. Pero es el formato. Entonces no funcionó muy bien en los coles. Dentro del proyecto tampoco funcionaba muy bien porque “aquí yo decido lo que quiero y de pronto a qué me vienes tú a darme un taller sobre historia ya sea sobre videojuegos o no y con una forma más o menos directiva”. “Pues ahora vamos a ver la evolución y vamos a jugar a esto y ahora me decís tal”. No, lo huelen. Eso no era divertido, eso era estar en el cole.

Entonces lo que hicimos fue integrarlo todo. El proyecto empezó a funcionar por trabajo por proyecto de los niños y niñas. Entonces ellos decidían qué querían hacer, si querían programar un videojuego, si querían aprender historia o si querían hacer lo que fuera. Y a partir de ahí empezaron a trabajar ellos juntos. Los talleres sí se mantuvieron un tiempo pero cambiamos el formato. Entonces, las cosas imprescindibles era que no podía ser directivo, tenía que ser lúdico. Daba igual que fueras a utilizar videojuegos o no, no podías decirle al niño “ahora juegas”, “ahora no juegas”, sino que tenías incluso que introducir el juego dentro del juego. Por ejemplo “encuentra por qué hemos clasificado cinco videojuegos con el color rojo y estos tres con el amarillo, qué tienen en común, qué no...”. Vamos a discutir cosas, pero siempre en contextos lúdicos. Y los acompañantes de los talleres tenían que venir antes a una asamblea, bueno, primero los niños tenían que pedirlo, los acompañantes tenían que venir y decidían con los niños el día y la hora. Y entonces era una forma que parecía más integrada porque partía de sus propias necesidades.

Pero básicamente los talleres han ido desapareciendo porque nos hemos ido dando cuenta de que salvo raras excepciones y cosas puntuales, podemos hacerlo nosotros. O sea, igual hay talleres pero no hay talleristas externos, son de los propios niños. A mí me está enseñando un niño HTML5 y estoy muy contenta, otro nos estuvo enseñando Construct2 a los acompañantes y a otros niños. O sea, todos aprendemos en conjunto, investigamos en conjunto y tampoco necesitamos mucha ayuda a no ser que sea un proyecto ya muy loco.

El juego cuando se une con la tecnología es muy interesante porque en principio parece que el juego está asociado a la infancia, y aunque de mayores también juguemos y nos gusta es como que se limita. Ahora por ejemplo con los videojuegos el rango de edad se ha ampliado muchísimo, se nos permite jugar a los mayores, se nos permite mostrar orgullosos que jugamos, que tenemos logros, incluso hay competiciones profesionales. Entonces creo que uno de los logros de la mezcla de tecnología y videojuego es ampliar el rango de edad del juego. También hay muchas cosas que el juego convencional no permite y que el juego mediado por la tecnología sí, por ejemplo jugar con alguien que está en China, jugar con alguien que está en otra parte del mundo en el mismo mundo, habitando el mismo mundo virtual. Porque conoces otras formas de hacer, abres mucho más la mente y si siempre a través del juego generas universos simbólicos, con el videojuego los puedes generar en común y con cualquier persona. Como hay juegos colaborativos enormes se generan universos y reglas propias, gigantes, hay comunidades que son casi como el tamaño de un país. Entonces hay comunidades que están generando sus reglas, sus símbolos, sobretodo en juegos de mundo abierto. Y eso es increíble porque puede cambiar muchas cosas, porque no es solo un momento de juego, en el que estás jugando y luego desconectas, sino que todo lo que has vivido también son experiencias, todo lo que has vivido en el juego; aprendes, creas... y luego eso se extrapola a tu vida real. Entonces la posibilidad de jugar con gente de todo el mundo y crear con ellos otras formas dentro de un universo



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

que tú luego puedes exportar al tuyo puede cambiar mucho las cosas y también la forma en la que percibimos la realidad y nos relacionamos con el mundo.

Es muy interesante porque en realidad ahora mismo somos información, somos fuentes de información para Facebook, somos fuentes de información para Google, ellos se aprovechan de la información, comercian con ella, todo el rato estamos transmitiendo y generando información. Entonces generar modos lúdicos de intercambiar y generar informaciones compartidas es también como crear nodos de resistencia de algún modo, se puede crear resistencia a través del juego.

Sobre todo porque también te permite manipular el escenario. Hay juegos políticos, que son muy interesantes, está *Contra viento y marea* por ejemplo, sobre la situación de los refugiados. Hay videojuegos por ejemplo como *September twelve*, de Gonzalo Frasca que simplemente te pone mirando a una ciudad, que podría ser de cualquier lugar de Oriente Próximo, a través de un punto de mira y puedes disparar o no disparar. Y ya está, no hay objetivo, nunca puedes ganar en ese juego, nunca puedes terminar ahí; hay terroristas, puedes tratar matarlos, siempre matas a alguien más, salen más terroristas, cuantos más civiles matas más terroristas se vuelven... Y es un juego con el que también se entienden muchas cosas "así". Hemos tenido niños que de pronto estaban jugando y te dicen "ah, claro..." y te explicaban una situación política actual que si tú trataras de explicarla de otra manera te habría costado siglos y lo entendían muy fácil.

Entonces también hay posibilidad de vivir otros mundos. En el juego siempre se viven otros mundos: "pues jugamos a que yo estaba en un castillo y tú estabas tal...". Pero el hacer la conexión, el diálogo, el acuerdo de qué mundo vamos a crear, lo podemos hacer tú y yo, lo puedo hacer con mi vecina, no hay ninguna forma de hacer ese juego más global.

Por ejemplo, *Minecraft*, que es un juego de mundo abierto tú puedes jugar y puedes crearlo todo, de hecho, tienes que crearlo todo. Te sueltan ahí y tú estás abandonado en un bosque, no tienes nada y tienes que sobrevivir. Tienes que ir picando, buscando materiales, madera... empiezas a construir todo desde cero. Y del modo de supervivencia también puedes pasar al modo creativo, donde puedes pasar con todos los materiales, crearte tus mundos, compartirlos con otra gente, distintos mundos dentro del *Minecraft*. Y ahí es que se puede crear desde lo típico que el propio juego ha considerado que tienes que crear para sobrevivir, el pico, una pala, una casa, una cama... Pero es que hay gente que se ha creado máquinas, que ha creado fábricas de cubos de hierro, que ni siquiera los del juego lo pensaban y ahora están viendo cómo arreglar que se puedan hacer esas cosas, cuando en realidad deberían decir "guau, hemos conseguido algo que hace que la gente haga cosas con el juego que no estaban pensadas para ello", deberían dejar esa libertad, porque precisamente están construyendo mundos y habitándolos conjuntamente. *Minecraft* es un mundo que lo permite.

Hay otros juegos que no son tan de "crea tu propio mundo", el *WoW* por ejemplo, que ya lo tienes creado, pero las formas de relación que se generan son muy diferentes. No estás operando igual un cambio, que siempre puedes a través de mods o lo que sea, pero aunque no operes un cambio en el juego, a nivel físico de modificar los avatares o modificar el entorno, siempre se está construyendo una nueva forma de percibir la realidad.

En el *WoW* estás jugando con otras personas que son reales pero esas personas han elegido un avatar. Primero puedes elegir de quién eres, si de la Horda o de los Aliados, luego puedes elegir también si eres hombre o mujer,



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

tu aspecto físico, puedes ser no-muerto... Tienes un montón de características físicas que elegir para tu avatar. Cuando estás en el juego a nadie le importa por ejemplo que tú seas una niña de doce años o que seas un hombre de cincuenta que trabaja de camionero o si eres negro, blanco, asiático o si vas en silla de ruedas... a nadie le importa, nadie se está preguntando eso. No afecta ese tipo de imposición categorial que ya tenemos sobre el cuerpo cuando estás en el juego.

Pero es curioso porque se construyen otras, por ejemplo evidentemente los de un bando y del otro se llevan fatal, eso se digamos que podría ser obvio, pero por ejemplo a los Elfos de Sangre se los tiene como a los parias del WoW, por mucha gente. Pero incluso se crean odios entre servidores, depende de en qué servidor juegas: "no, en este son todos malísimos". Se hacen otro tipo de "discriminaciones" o incluso segregaciones, se está construyendo una construcción social de una manera totalmente diferente. Algo que tú puedes experimentar de una forma muy distinta, tú puedes ser alguien que ha sido muy marginado porque tienes un problema en el habla, vas en silla de ruedas, perteneces a alguna minoría y has sido muy marginado en clase y allí de pronto en el WoW eres alguien que lo que hace es marginar a los otros porque pertenecen a un servidor de los malos, porque tú eres genial y diriges... Cambia mucho la forma en que te relacionas y te permite experimentar otros mundos, entonces eso no puede pasar a través del juego convencional, porque el juego convencional no te permite liberarte de tu cuerpo, si estás en silla de ruedas, estás en silla de ruedas y hay cosas que no vas a poder hacer, si ya te tienen tachado por tus características físicas tú no puedes cambiártelas y decir "no, yo juego a que era una princesa", "no, tú no eres una princesa". Ya es algo que nos cuesta mucho atravesar. Las tecnologías, los videojuegos nos permiten atravesar esa barrera de lo físico y amplían el mundo de posibilidades muchísimo más.

Con todos los juegos urbanos, de geolocalización, pantallas en las calles, nuevas formas de socializar... en realidad es como conquistar otra vez el juego desde la tecnología para unir personas. Que también es promover el juego físico tradicional, pero tú seguramente no te pondrías a jugar conmigo o con alguien que te encuentras en la calle. "Hola, ¿jugamos al escondite?" No, pero si estás con una aplicación en el móvil que te dice: "Hay alguien aquí que ha escondido un tesoro, tienes que ir a buscarlo", pues entonces sí te pones a jugar con él.

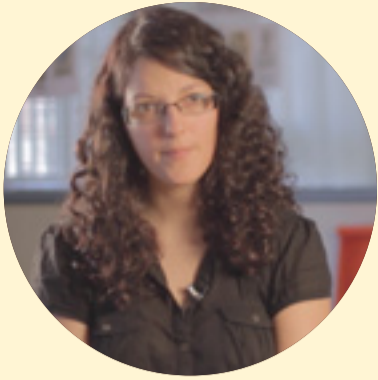
O hay una pantalla gigante en la calle y es un Tetris, como el juego de LummoBlocks que presentaron Mar Canet y Javier Lloret en la Plaza de las Letras en Medialab-Prado en una pantalla gigante y era un Tetris. Dos usuarios tenían que controlarlo, uno movía la pieza con su movimiento del cuerpo, tenía que correr para que la pieza se moviera para los lados, y el otro elegía la posición. Pues de pronto yo me he encontrado jugando ahí con gente con la que jamás me habría puesto a jugar en la calle y además gente muy diferente que igual nunca se me habría ocurrido decirle "oye, vamos a jugar a algo". Y estaban además un montón de gente alrededor diciendo: "¡No, no, así no! ¡Cambia de lado!". Se crean unas conexiones muy bonitas que duran un instante que generan esa conexión entre personas y que luego pueden desaparecer y generarla automáticamente con otro. Es algo que nos permiten también las tecnologías en el juego.

Las tecnologías no cortan la imaginación, las tecnologías amplifican la imaginación a límites insospechados, o sea... impresoras 3D. Imprimir un riñón humano, ¿a quién se le ha ocurrido eso? No son cosas de ciencia ficción, son cosas loquísimas que están pasando. Las tecnologías lo que nos abren es la puerta para pensar muchísimo más allá, porque hay cosas que antes no se podían hacer y ahora ya puedes imaginar hacer muchísimo más. Incluso dentro de los propios juegos la gente los juega de formas muy diferentes. Yo me he encontrado niñas que juegan a ver si en el GTA pueden cumplir todas las normas de urbanismo. Y están encontrándose con problemas, tienen que subvertir un poco el juego, el juego les plantea problemas porque ha sido generado para otra cosa, pero lo están utilizando de modos diferentes. Hay mucha gente que utiliza el juego de un modo en el que no ha sido para ser usado.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

Pero aparte hay mucha gente que a través del juego genera otras cosas. Hay un montón de vídeos en YouTube que se pueden encontrar que ya no solo son tutoriales sino que también han metido un chroma, se han grabado, se han metido dentro del juego, han montado una peli de cine mudo... Les permiten crear cosas que si no estuviera el videojuego no se les habrían ocurrido en primer lugar porque no habrían tenido ese entorno, y en segundo lugar, no habrían podido hacer porque si yo quiero hacerme un vídeo, como hizo uno de los chicos de GameStart(t), bailando el Cascanueces en un entorno del Infierno con llamas saliendo por todos lados y tal pues me va a costar una pasta de producción que no tengo o pues no sé, morir y ver si el Infierno está y si hay cámaras y si puedo hacerlo. Si no estuviera el juego no se le habría ocurrido la idea y no habría sido capaz de hacerlo. Los videojuegos y las tecnologías abren mundos, no los cierran.

La edad influye mucho en los videojuegos, pero no tanto sobre el tiempo que se pasan usándolos sino sobre el tipo de juego que juegan. Igual que a un niño de seis años no le pones Los santos inocentes o hay determinadas pelis o libros que no le vas a dar, no tanto porque sean malos en sí, sino porque no tiene desarrollada la capacidad para comprender lo que se está hablando ahí, pues igual hay juegos que el niño no va a entender y que le pueden traumatizar un poco. Por eso están los códigos PEGI, que en realidad tampoco son muy eficientes porque los pone también una compañía...

Pero creo que lo más interesante no es tanto restringir la edad de juegos a los que pueden jugar los niños, sino no dejar que los niños jueguen solos, pero ya estén jugando a Mi patito feo, el juego de la Barbie o el juego de coches o lo que sea, porque los videojuegos tienen una fuerza y una potencia muy fuerte publicitaria, una construcción simbólica también muy fuerte que nos están transmitiendo y hay que saber verla. Porque a mí con el juego de la Barbie, que parece todo muy inocente, todo muy rosita y mira pasteles o con cualquier juego de este estilo puede parecer que está ahí jugando y todo está bien, pero lo que le están diciendo es: "Eres una niña, tienes que hacer pasteles, tienes que pintarte las uñas, tienes que cuidarte".

Eso si tú juegas con ella o con él, porque puede ser cualquiera que lo esté jugando, puedes estar explicándole "y qué haces, ah, bien y por qué haces esto, ¿y puedes ser astronauta?, ¿y por qué?". Puedes hacer preguntas y analizar un poco qué te están transmitiendo, desde los juegos más tontos a los juegos más brutales o más violentos. Hay juegos que los niños pueden entender muy bien si juegas con ellos, juegos muy duros, pero si tú estás a su lado le dices "esto es porque tal..." Lo importante es acompañar en ese proceso.

El peor aspecto de los videojuegos es que los padres piensan que es como el lugar donde pueden deshacerse de sus hijos un rato. Antes ese lugar lo tenía la tele y en realidad tiene el mismo peligro, es un bombardeo constante de ideas o mundos que se te van quedando y tú asimilas como propios. Entonces si tú dejas al niño solo con la tele, solo con el videojuego y no le das la posibilidad o el aparato crítico para entenderlo, que luego puede jugar solo mucho, pero también tienes que hacer el ejercicio antes, darle la capacidad crítica de analizarlo. Lo que tienes es alguien desatendido a quien no estás ayudando. Ese es uno de los problemas, primero que los padres los entienden de esa forma.

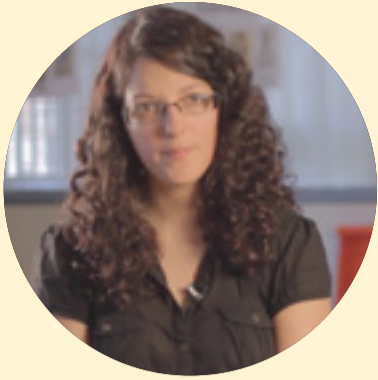
Las campañas del GTA, FIFA, invaden la tele, invaden todo... El problema que tiene todo, en realidad, el cómo nos venden determinadas cosas y no otras, el cómo hay cosas que salen a la luz y otras no, y cómo te influyen la mente hacia unas y otras tendencias. Pero eso está en todas partes.

Incluso ahora el videojuego creo que está saliendo un poco de ese bucle, porque el hecho de poder crear un videojuego con programitas muy sencillos o de software libre, abierto, está haciendo que mucha gente, incluso una persona sola haga un juego y lo pueda jugar más gente. El juego indie está desarrollándose mucho y hay muchos más discursos, entonces se ha roto un poco más el discurso unitario de "vamos a crear el GTA hasta los



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

números que nos sigan comprando”, el FIFA hasta los números que nos lo sigan comprando y todos los juegos van a ir de la guerra, el fútbol, de coches, o vamos a hacer juegos rosas para las niñas, que también tienen que jugar. Ahora todo el juego indie está abriendo también mucho campo.

Los videojuegos pueden ser muy adictivos. El chocolate, también. Y yo soy una persona por ejemplo con unas tendencias bastante compulsivas y cuando empiezo un juego me gusta jugarlo y jugarlo hasta que ya lo he terminado y sacado todo y lo he exprimido, por eso suelo reservarme fines de semana que sé que tengo libres para dedicarlos enteros o cuestiones así.

Es adictivo porque es genial, evidentemente. Puedes estar en otros mundos, puedes estar haciendo un montón de cosas que en la realidad no. ¿Puede haber gente que genere o desarrolle adicciones al videojuego? Sí, y ha pasado. ¿Es el juego malo por ello? No. El primer adicto de la historia de la cultura creo que es el Quijote, que se volvió loco de tanto leer. Hay gente muy adicta a muchas cosas. Hay que tener cuidado pues si tú ves que tu hijo o tu hermano o tu amigo se ha pasado un mes o una semana ahí enganchado, pues decirle “oye, ¿qué estás haciendo?”. Pero todo puede generar una adicción en realidad.

El juego tradicional no va a desaparecer en ningún momento por el videojuego, no creo que vaya a ser así. Por ejemplo aquí en GameStart(t) estamos rodeados de consolas, juegos, y por lo menos una vez por sesión hay una guerra de cojines, o se juega un twister... siempre hay juego convencional, o una guerra de cosquillas, lo que sea. Incluso también puede haber mezclados. Hay un proyecto de un grupo que se llama Lalalab, que tienen Hybrid Playground, que es un juego de columpios en el parque. Lo que hacen es poner sensores en los toboganes, en los balancines, en los columpios, en todas las diferentes partes y un videojuego que sólo puedes jugar a través de tu movimiento por el parque, entonces tienes que tirarte por el tobogán para recoger una estrella... Mezclan un poco las dos cosas.

Los parques siguen llenos, sí que es verdad que dices “me voy al monte y estoy con la maquinita porque me aburro”, pero en realidad también pasa porque las excursiones al monte no suelen ser decididas por los niños, sino por los padres y es mucho más interesante si tú le estás proponiendo al niño opciones y él va a decidir. ¿Va a elegir los videojuegos? Puede, pero también puedes jugar con él fuera, puedes implementar videojuegos y juego convencional... No creo que sean una competición sino más bien aliados.

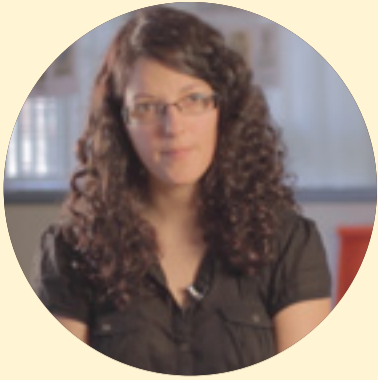
Tú puedes elegir entre comerte una manzana cuando vas a comprar chuches o comprarte un montón de gominolas de colores o cajas donde aparece la mascota de tus dibujos favoritos. La publicidad evidentemente está para eso, para hacerte algo muy atractivo y que lo quieras, y que te digan que lo tienes que tener. Pasa con la comida, pasa con los juegos, pasa con todo. Por eso hay que educar, no hay que decir “videojuegos no, niño”, porque si tú al niño le dices “videojuegos no” tú eres una persona que me está diciendo “esto no” aunque seas mi madre, mi amigo, lo que sea. Esto es toda una industria, toda una sociedad que me está diciendo “quiere esto”, no vas a conseguir nada diciéndole que no, sólo que lo quiera más.

Si dices “vale, ¿quieres esto?, vale vamos a sentarnos y vamos a jugar, vamos a ver qué pasa en esto”, “¿y por qué el personaje está haciendo esto?, ¿y quién eres tú en este juego?, ¿y qué motivación tienes?”. Si vas analizando todos los puntos: “¿y qué crees que te quieren decir en el juego con esto?”, el niño puede ser capaz de entender eso. Lo que hay que darle no es el “no al videojuego”, porque vas a quedar en casa y no vas a jugar. Hay que darle precisamente el “no a este videojuego porque me he dado cuenta de que en realidad sólo va de esto y lo que tratan



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

de venderme es esto”, o “sí este videojuego porque me he dado cuenta de esto y ahora lo juego de una manera distinta y lo juego también con otros amigos y lo que hacemos es performance en el Halo”. Si tú lo prohíbes o lo vetas o le dices que no lo va a tener, no estás consiguiendo nada, de hecho lo único que estás haciendo es a los niños mucho más vulnerables ante todo el aparato publicitario. Mientras que si tú te sientas con ellos y les das las herramientas para analizarlo les estás haciendo más autónomos y que puedan tomar una decisión cuando se les presenta el gran anuncio u otras alternativas.

La historia del videojuego en realidad es muy reciente, es muy cortita, lo que pasa es que también se hace larga porque ha pasado por muchas etapas. Yo recuerdo que cuando era pequeña jugábamos todos en las recreativas de mi pueblo y estaba todo lleno de maquinitas y siempre estabas tú con algún amigo y alguien diciéndote: “¿te lo paso?, ¿te lo paso?” y tú: “no, quiero hacerlo yo”; “pero ya te has muerto tres veces”, “¡no!”. Había mucha socialización. Luego cuando ya se empieza a dirigir todo más hacia la consola y el dispositivo privado de cada uno, que cada uno juega, se rompió un poco todo ese componente de sociabilidad.

Y también las chicas dejan de jugar mucho. Yo hablando con muchas chicas en un estudio que estuve haciendo que hablaba con amigas y que se fue ampliando a alumnos de institutos y centros, me decían eso, que ya no jugaban. Me decían que antes jugaban y jugaban a todos los juegos, y en parte era por ese componente de socialización que se perdió, ya tenías que comprarte tú tu consola, podías invitar a amigos a jugar pero no ibas a un punto de encuentro en el que se jugaba.

Ahora se está recuperando un poco el componente social del juego sobre todo con Nintendo, con la Wii, con todos estos juegos de juego en familia están recuperando toda esa conexión; el juego online y también el juego urbano, de unir a la gente en la calle a jugar, el juego con geolocalización o aplicación móvil... Está recuperándose un poco, pero a mí sí que me dio mucha pena cuando se cerró el recreativo porque ya todo el mundo tenía su consola porque la forma de jugar era muy diferente.

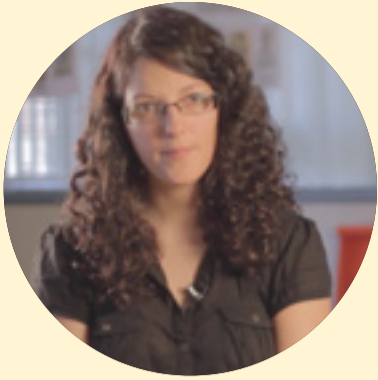
Y luego también la cuestión de los gráficos, la evolución, quitando toda la evolución de tecnología, de consolas y demás que ha ido avanzando a procesamiento cada vez mayor, a poder tener mucha más capacidad, se ha centrado mucho toda la industria del videojuego se ha centrado mucho en la mejora de los gráficos hasta hace muy poquito era como lo único que importaba. “Mejores gráficos, oh, se le ve cada pelo”. Y hacer el juego cada vez más realista, que se pareciera más, que los personajes fueran mucho más humanos. Para mí eso ha sido un error, primero por la identificación, o sea, yo me puedo identificar mucho mejor con el muñequito del PacMan que con el héroe supermusculado de cualquier juego, o con la heroína de Lara Croft, tampoco me siento identificada. Me siento más identificada con eso, eso soy yo, me han matado, pues ya está. Y además porque tratar de que se parezcan más y más a la realidad... ya tengo la realidad, ya estoy en la realidad para vivirla. Lo que quiero que me ofrezca el juego es algo diferente, no lo mismo. Y también rompe mucho la inmersión, porque si tú a mí me presentas un extraterrestre morado de cinco brazos o un rombo azul yo no tengo ninguna expectativa sobre cómo se ha de comportar eso que me estás presentando, entonces puede comportarse de cualquier forma que yo no lo voy a entender como algo raro. Mientras que si tú me presentas un perro de no sé qué raza en específico modelado perfecto para que sea lo más parecido, yo voy a exigir que ese perro se comporte como uno real, y al mínimo momento que falle va a ser como “pfff, qué mal lo han hecho”, y ya voy a salir de toda la inmersión del juego y me van a romper toda la experiencia.

Ahora es interesante, entre el juego indie, y que también se han dado cuenta de que han alcanzado casi el más de lo más, los gráficos de los videojuegos son más definidos, con más definición de lo que puede ver una persona,



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

entonces creo que ya ha parado un poco ese camino y están yendo por otros caminos de exploración, pues de interfaces, experimentación narrativa, y otro tipo de investigaciones que nos pueden llevar a lugares mucho más interesantes.

Los juegos para niñas me parecen una trampa. Una trampa y me parece que es de pronto excluirlas, porque al decir “vamos a incluir a las niñas, que están jugando menos”, cosa que ahora tampoco es verdad, porque juegan lo mismo, otra cosa es que lo digan menos. Eso es una trampa porque es decir “vale, vamos a crear un juego para niñas”, ¿en qué consiste un juego para niñas?, primero en decir que el resto de juegos que existen en el mercado no son para ellas. Porque al decir “no, estos son juegos para niñas” quiere decir que los demás no lo eran, “no los juegos”. Y luego, bueno... rosa... Todos los que ya tienen rosa directamente ya es... por favor, parad. Pero es que además es “cuida tu mascota”, “aprende a ser mamá”, “aprende a ser animadora”, “aprende a ser estrella de cine”, “maquíllate”, “monta tu peluquería”... ¿Por qué una niña no puede ser astronauta? ¿Por qué tiene que estar cuidando mascotas, limpiando las cacas a los bebés, haciendo de canguro, cuidándose y estando guapa? Parece que las chicas sólo puedan llevar rosa y sólo puedan dedicarse a cuidarse a sí mismas y a cuidar a los demás. Están cortando muchísimo las posibilidades, están metiendo a las niñas unas ideas en la cabeza que son horribles y que tampoco se plantean precisamente porque no se está haciendo el esfuerzo de juego crítico, desde las familias, desde los colegios... Simplemente se dice o “no al videojuego” o “sí”.

Estuvo muy interesante en un taller que hicimos en GameStart(t) hace ya dos años que se repitió dos veces, era un taller sobre género y análisis de género. La primera vez decidí explícitamente no incluir ningún juego sexista, porque estos los considero sexistas, porque no quería que estuvieran luego en nuestros recursos. Pero la segunda vez que se hizo el taller, ya con otros niños, decidí que sí iba a ponerlo. Iba a ponerlos no comprándolos, sino online, una página cualquiera o dos de juegos para chicas. Las niñas dijeron “oh, ¡juegos para chicas!”, y se fueron directas, es el caramelito, se lo han hecho para que vayan ahí directamente. Pues empezaron a jugar y dijeron “y este, de pintarse las uñas”, “y este, y el otro”. Y yo simplemente pasaba por allí y es: “Hola, ¿y qué estás jugando?”, “No, pues juegos para chicas”, “¿Y de qué son?”, “De esto, de esto, de tal...”, “¿Y no hay ninguno de ser astronauta?”, “No...”. Y ya de pronto se quedaron pensando “¿y por qué no?”. “¿Y de qué son los juegos para chicas?”, “Pues de esto, de esto y de esto”. Pero no hay de más cosas. Y de pronto una dice “¿Y hay juegos para chicos?”, es como: “¿Hay otra página que sea de juegos para chicos?”, “No”, “¿Y por qué no?”. Y ya empiezan como a pensar qué está pasando.

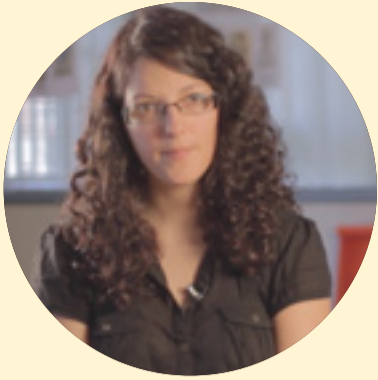
El juego para mí es libertad. El juego es algo que no está limitado. La realidad es demasiado limitada, muchas veces y el juego te da la posibilidad de ser otras cosas, de ser otras personas, experimentar otras vivencias, pero sobre todo es libertad, el juego es libertad.

La idea me parece genial, y tengo bastante curiosidad por los resultados, porque no sé si los niños juegan igual o no. Evidentemente tiene que haber un punto en el que jueguen igual todos, una base, pero luego el tipo de juego, juguete, lo que representen ahí tiene que ser muy diferentes, porque sus mundos son distintos y en el juego siempre estás reproduciendo el universo simbólico que te rodea y generando otros nuevos pero a partir de esos. Entonces aunque tenga algo que sí va a tener en común que supongo que serán también los gestos, las sonrisas, las caras que pongan, un poco la expresión básica, creo que puede cambiar mucho de un lugar a otro. Sobre todo eso, la historia que monten en el juego y las herramientas que utilicen para jugar.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Eurídice Cabañes

Presidenta de Arsgames, colaboradora del centro multimedia del Centro Nacional de las Artes de México y filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología.

Yo haría un documental... Pues ya estuvimos haciendo uno, lo que pasa es que no lo terminamos y en realidad no fue idea mía, fueron niños y niñas en GameStart(t) que era cuando se hacía en Matadero teníamos una sesión los miércoles, y venían muy cansados del cole, era mitad de semana, tenían aún más cole y no sabían muy bien qué hacer, "yo quiero jugar, yo quiero jugar". Y fue muy divertido porque era: "¿Y por qué queréis jugar?", "Porque en mi casa no me dejan", "¿Por qué?", "Pues porque mi madre piensa que los juegos son malos porque tal... pero es que en realidad los juegos... ¡es que ella no entiende!". Y se quedaron todos así... y fue como: "¡Vamos a grabarnos! Vamos a jugar y nos vamos a grabar jugando y se lo vamos a enseñar a nuestras madres. ¡Y vamos a preguntar a la gente!". Y de pronto salió la idea de un documental que empezaron a grabar haciendo entrevistas entre ellos, jugando y enseñando, diciendo entre ellos lo que habían aprendido, entrevistando a gente de fuera... Se llamaba "Mamá no me apagues la consola" y era un documental para explicar por qué los videojuegos eran buenos y por qué no tenía que apagar la consola.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA