

VIDEOJUEGOS EN LA FRONTERA ENTRE ARTE,
TECNOLOGÍA Y CULTURA

GAMEWORLD

*VIDEOGAMES ON THE EDGE OF ART,
TECHNOLOGY AND CULTURE*

laboral



CONTENTS

BRINGING A NEW VALUE OF INDUSTRY INTO PLAY 37
Vicente Álvarez Areces

LABORAL AS OPPORTUNITY 39
Leandro Guillén Barba

VIDEOGAMES AS A FORM OF ARTISTIC CREATION 41
Fernando Menéndez Rexach

GAMEART AT LABORAL 42
Rosina Gómez-Baeza

CRITICAL ESSAYS

WELCOME TO *GAMEWORLD*: GAMES ON THE EDGE
OF ART, TECHNOLOGY AND CULTURE 44
Carl Goodman

I HAVE NO WORDS AND I MUST DESIGN (EXCERPTS) 46
Greg Costikyan

GAMES IN THE GALLERY 52
Helen Stuckey

UNFUN 54
Alexander R. Galloway

TEN GAMES YOU NEED TO PLAY:
THE DIGITAL GAME CANON 56

SIMULATING SIMULATION 59
Leeser Architecture

CREDITS 60

ACKNOWLEDGEMENTS 64

UN NUEVO VALOR DE LA INDUSTRIA EN JUEGO 5
Vicente Álvarez Areces

LABORAL COMO OPORTUNIDAD 6
Leandro Guillén Barba

EL VIDEOJUEGO COMO FORMA DE CREACIÓN ARTÍSTICA 9
Fernando Menéndez Rexach

GAMEART EN LABORAL 10
Rosina Gómez-Baeza

ENSAYOS CRÍTICOS

BIENVENIDOS A *GAMEWORLD*: JUEGOS EN LA FRONTERA
ENTRE ARTE, TECNOLOGÍA Y CULTURA 12
Carl Goodman

ME FALTAN LAS PALABRAS Y TENGO QUE DISEÑAR (FRAGMENTOS) 14
Greg Costikyan

JUEGOS EN LA GALERÍA 20
Helen Stuckey

LA NO DIVERSIÓN 24
Alexander R. Galloway

LOS DIEZ JUEGOS A LOS QUE HAY QUE JUGAR:
THE DIGITAL GAME CANON 26

SIMULANDO SIMULACIÓN 29
Leeser Architecture

CRÉDITOS 30

AGRADECIMIENTOS 34

UN NUEVO VALOR DE LA INDUSTRIA EN JUEGO

Vicente Álvarez Areces

PRESIDENTE DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Los medios de comunicación recogen con frecuencia creciente las imágenes de millones de consumidores ansiosos, que hacen colas interminables para adquirir las nuevas máquinas de juego y los cada vez más adictivos programas de entretenimiento en las principales ciudades del mundo. En los últimos meses hemos visto renovarse casi todas las consolas más populares a la vez que conocíamos nuevos datos del espectacular despegue económico del sector de los videojuegos, que ya supera en volumen de negocio y empleo a la poderosa industria del cine. La creación electrónica, aliada con la extensión mundial de las nuevas formas de ocupación del tiempo libre, la socialización, la educación y la planificación estratégica, penetra intensamente en todos los espacios y los tiempos cotidianos, en todos los grupos sociales y cada vez en un mayor número de grupos de edad.

Este panorama de emergencia rapidísima de un sector de las industrias de la cultura, la comunicación y el entretenimiento engaña nuestros ojos y nos hace ver a veces esa enorme y compleja gama de productos manufacturada a través de las pantallas de todo tipo, desde los ordenadores a las consolas, como un inmenso caudal de riqueza para las corporaciones y un enorme problema para las familias y las comunidades. O si acaso como una simple marea de negocios rápidos y calidad escasa.

Nada hay más lejano a la verdad. La realidad es esa riquísima e intrincada estructura de un continente de creatividad, que no hace ascos al negocio pero en el que la accesibilidad cada vez mayor de las herramientas de creación y difusión digitales ha provocado un verdadero cambio radical que ahora mismo impulsan muy diferentes vectores de fuerza: los artistas electrónicos, los promotores de cambios sociales y culturales, los activistas de las democracias avanzadas. Todos ellos han entrado en juego y renuevan con frecuencia incluso las formas más comerciales del entretenimiento. Esa diversidad de intenciones y su correspondiente pluralidad de contenidos combinan de forma inteligente los saberes de la tecnología última con las voluntades de una amplísima colectividad predominantemente joven y digitalmente alfabetada.

Gameworld, el mundo del juego, promete ser una serie de exposiciones, seminarios, laboratorios y talleres que con la muestra que presenta este catálogo inicia su andadura en el espacio destinado a la divulgación crítica del diseño industrial de nuestro siglo. En ella un grupo de expertos internacionales nos propone una rica, fluida y atractiva reflexión y práctica en torno a los grandes protagonistas, los más singulares innovadores, las aplicaciones sofisticadas y los juegos más populares. Y combina estos tres puntos de vista con un alto grado de interactividad y una espectacular presentación en las salas norte del complejo del Centro de Arte y Creación Industrial.

Se ha elegido un buen camino. Arriesgado y avalado por la capacidad de sus promotores, que puede colaborar activamente por igual en la aproximación y consolidación de la futura Asturias en torno a un nuevo fenómeno de masas, la participación en una industria líder global de su sector y la reflexión crítica respecto a un extraordinario fenómeno en popularidad y en los nuevos valores añadidos vitales para nuestra gran transformación en marcha. Estoy seguro de que resultará en su conjunto un rotundo éxito.

LABORAL COMO OPORTUNIDAD

Leandro Guillén Barba

PRESIDENTE DEL PATRONATO
DE LA FUNDACIÓN LA LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial nace como un centro de vanguardia que quiere hacer de Asturias un lugar de referencia internacional en el terreno del arte contemporáneo. El proyecto que ahora ve la luz en Gijón desarrollará su actividad en el ámbito expositivo, siempre con la voluntad de acoger y dar a conocer las últimas tendencias del arte ligado a las nuevas tecnologías. Pero también actuará en ese amplio espacio que, bajo el epígrafe de creación industrial, supone convertir la creatividad en un elemento motor de riqueza y desarrollo económico. Además de fomentar nuevas audiencias para el arte actual, LABoral hará eje de su actividad la formación, la producción y la investigación y buscará un diálogo permanente entre creadores, científicos y técnicos de orígenes diversos. Esta concepción innovadora se presenta como un elemento clave para la transformación y el progreso de la sociedad contemporánea.

El programa inaugural que presenta LABoral es el punto de partida de una sucesión de exposiciones, talleres de formación y experimentación y eventos que aspiran a consolidarse como referente en los circuitos nacionales e internacionales de los espacios dedicados a la creación artística. Este laboratorio de ideas, en el que se fusionan de forma indisoluble el arte, la ciencia, la tecnología y la creación industrial, se eleva, aprovechando la monumentalidad del espacio físico que le rodea, la Universidad Laboral, actual sede de la Ciudad de la Cultura, como un lugar de encuentro entre la obra, el autor y el espectador.

El resultado es la oportunidad vista desde una doble vertiente. Por un lado, la ocasión que se le brinda a Asturias, a España y al mundo de acercarse a las creaciones contemporáneas en una comunión perfecta que anima los sentidos y despierta la creatividad. LABoral surge para dar respuesta a las inquietudes de hombres y mujeres que se suman al progreso y al deseo de enriquecer sus conocimientos y, al mismo tiempo, como vehículo de creación de nuevas audiencias para el arte. Y es que la idea de utilidad y servicio a la sociedad impregna la concepción de cada una de las actividades que ofrece LABoral y tiene muy presente el irrenunciable derecho del individuo de acceder a la cultura visual de nuestro tiempo.

Por otra parte, es una oportunidad para el Principado de Asturias como reflejo del dinámico cambio de la sociedad actual que transforma de manera infrenable los métodos y las formas de creación y acelera el pulso del ritmo económico. Asturias ofrecerá un espejo de sí misma y proyectará la obra emergente de sus jóvenes y consolidados creadores.

La relectura del arte ligado a los nuevos *media* que se muestra en *FEED-BACK*, el arte del videojuego de *Gameworld*, la reflexión sobre el hecho virtual de *LABciberespacios* y la perspectiva y visión de los jóvenes artistas asturianos ofrecida en *Extensiones-Anclajes*, configuran el grueso del programa inaugural. Con un lenguaje propio, LABoral consigue llenar sus amplios espacios de nuevas presentaciones y fórmulas que bajo la interacción entre artistas, científicos e investigadores, despertarán los sentidos de la audiencia. El programa se complementará con el seminario *La era de la imagen electrónica*, dirigido por José Luis Brea, y otras programaciones como LEV Festival, o el espectáculo de luz y color que ofrecerá LED Throwies, todo ello acorde con la estética moderna que contribuye a la difusión de los valores artísticos como reflejo de la sociedad contemporánea.

Este laboratorio para la construcción de ideas y emociones abre sus puertas

a un género de innovación en la que el arte se convierte en manifestación viva y en nexo de unión interdisciplinar, intercultural e interactividad, en el que se funden realidad y virtualidad.

El Patronato de la Fundación La Laboral quiere expresar su más sincero agradecimiento a todos aquellos que, en distintos órdenes, han hecho posible este Centro, máxima expresión del diseño, la ciencia, la tecnología, la formación y la creación artística. Nos felicitamos por la oportunidad que se nos brinda.

Les animo a que disfruten del programa inaugural, máxima expresión del arte contemporáneo y todo un deleite para los sentidos.

EL VIDEOJUEGO COMO FORMA DE CREACIÓN ARTÍSTICA

Fernando Menéndez Rexach
PRESIDENTE AUTORIDAD PORTUARIA DE GIJÓN

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial comienza su andadura y la Autoridad Portuaria de Gijón ha querido apoyar este espacio interdisciplinar, nacido para favorecer el intercambio artístico y fomentar la relación entre arte, ciencia, tecnología y las industrias creativas, mediante el patrocinio de la exposición *Gameworld*.

Como Patrono Fundador de la Fundación La Laboral, el Puerto de Gijón pretende seguir comprometido con Gijón y con Asturias, más allá de su propia misión como herramienta económica al servicio del empresariado. Queremos –porque así lo creemos–, en el año en que cumplimos el Centenario del inicio de la actividad comercial del puerto de El Musel, seguir compartiendo con los gijoneses y los asturianos una visión de ver el mundo, en este caso, a través del arte contemporáneo.

En el caso de *Gameworld* –un proyecto expositivo nuevo creado expresamente para LABoral–, la muestra aporta una visión fresca, retrospectiva e interactiva del papel que el videojuego ha aportado en su breve, pero influyente historia, a la estética contemporánea.

En palabras de su comisario, Carl Goodman, “la exposición plantea el juego como forma de creación artística y como materia para la transformación artística”. Y la Autoridad Portuaria de Gijón está convencida del atractivo y atracción que la muestra tendrá para los gijoneses y asturianos, que podrán visitarla en los espacios de LABoral durante sus primeros meses.

GAMEART EN LABORAL

Rosina Gómez-Baeza

DIRECTORA DE LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

El mundo del videojuego forma parte del programa inaugural del LABoral Centro de Arte y Creación Industrial por varias razones. La primera –y justificación en sí mas que suficiente– porque se enmarca en una de los dos grandes ámbitos de actuación del Centro: Arte Visuales y Creación Industrial o Industrias Creativas.

En segundo lugar, porque el videojuego, con veinticinco años ya de historia, forma parte de esa virtualidad imperante en la sociedad actual, a la que hemos de prestar especial atención y estudio. El Congreso de Artes Visuales que yo convocara en Madrid hace unos tres años, dirigido por José Luis Brea, ya demostró la necesidad de revisar ciertos programas de formación en relación con la cultura visual de nuestro tiempo.

El *gameart* configura un singular y potentísimo recorrido a través del mapa trazado por el arte mediático. Un territorio apenas vislumbrado por la mayoría de museos y centros de arte. *Gameworld* demuestra de manera fehaciente las sinergias existentes entre esta forma de expresión y las Artes Visuales, así como el Diseño. La exposición impacta por la acertada selección de obras. Su lenguaje vibrante, de una expresividad rayana en el destello, son fruto, tanto de la aonomía del género como de su interrelación con otras disciplinas.

La capacidad educativa del videojuego ha sido demostrada –ya se están utilizando videojuegos en las clases de historia–, aunque no descarto alguna reacción contraria entre nuestros espectadores a esta aseveración, por su forma o contenido, o la negación del carácter artístico del género. Pero está claro que no podemos negar la evidencia y ésta es la influencia de este medio de expresión en nuestra cultura contemporánea, en nuestro mundo.

Mi agradecimiento personal a Carl Goodman, Director de Medios Digitales del Museum of the Moving Image de Nueva York y Comisario de este nuevo proyecto expositivo, creado específicamente para LABoral. Su compromiso con nuestro Centro es fruto de ese *spirit of enterprise* tan característico del gran pueblo norteamericano. Confío en que esta exposición sea la primera de un ciclo que probablemente sea único por lo reflexivo e innovador de su planteamiento.

Agradecer, también, a Thomas Leeser haber brindado al espectador, en ese antiguo taller de la Universidad Laboral de Gijón, hoy convertido en sala de exposición para los nuevos espacios virtuales, la posibilidad de un recorrido mágico que propone narrativas diversas y múltiples experiencias de vida.

No olvido las contribuciones realizadas por la Comisaria Asociada, Daphne Dragona como las de la Asesoría Comisarial y los Comisarios del Digital Game Canon. Los conocimientos puestos a nuestro servicio han contribuido a la calidad y vigencia de esta primera exposición.

Gracias sean dadas al Patronato de La Fundación Laboral, por su confianza y apoyo a esta exposición, reflejo ya mítico de la capacidad de los nuevos medios tecnológicos para crear nuevos lenguajes y proponer los mas diversos posicionamientos, tantos como creadores hay dedicados al género.

Y, finalmente, reconocer la aportación de artistas y diseñadores en la creación de un nuevo patrimonio artístico para la humanidad.



BIENVENIDO A GAMEWORLD: JUEGOS EN LA FRONTERA ENTRE ARTE, TECNOLOGÍA Y CULTURA

Carl Goodman

SUBDIRECTOR Y DIRECTOR DE MEDIOS DIGITALES,
MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, NUEVA YORK

Gameworld, el título, alude a tres mundos distintos pero interrelacionados. Primero está el mundo ideado dentro del videojuego, en el que se incluyen tanto sus atributos perceptibles como el sistema de reglas, comportamientos y propiedades que le dan forma. El segundo es la ecología creativa, formada por la industria y el mundo académico, que está surgiendo en torno a los videojuegos. El tercer mundo es la esfera de la cultura contemporánea y hasta qué punto está influida por los videojuegos y sus vástagos, los mundos virtuales. Esperamos que mediante la presentación de más de cuarenta artistas y diseñadores de juego mostremos los muchos puntos de contacto que hay entre videojuegos, arte y cultura, y también constatemos que los juegos, a pesar de la categoría de diversión que tienen, son una iniciativa expresiva digna de atención y estudio. Los videojuegos merecen la pena, juegue usted a ellos o no.

A quienes piensan que exponer videojuegos en los pasillos de un museo es algo fuera de lo normal, les diré que eso no es verdad. Los museos llevan desde finales de la década de 1980 estudiando la importancia cultural y técnica de los videojuegos. Empezó con “Hot Circuits: A Video Arcade”, una exposición histórica de videojuegos Arcade que el Museum of the Moving Image (Nueva York), donde yo trabajo, organizó en 1989. La exposición se inspiró en la idea, radical en aquel momento, de que los videojuegos son una parte cada vez más esencial de la industria del ocio, junto al cine, la televisión y la música. También llamó la atención sobre la contribución de los videojuegos a la tecnología informática, en parte porque muchas veces son el primer contacto que tiene el público con las tecnologías que se abren paso. Hoy en día, estos conceptos están bien aceptados.

Otra idea equivocada que hubo que abordar fue que los videojuegos son esencialmente una especie de mecanismos de los niños. Henry Jenkins, investigador del MIT, da la vuelta como a un calcetín a esta crítica al centrarse en los significados de los juegos, no sólo en sus repercusiones. Jenkins nos insta a que en vez de hablar de lo que los videojuegos hacen a nuestros hijos, hablemos sobre lo que nuestros hijos hacen con los videojuegos. Si bien es importante acometer el asunto de la violencia en los juegos, debería hacerse a la vez que se reconoce que los jugadores, jóvenes o mayores, son intérpretes activos, no meros receptores, de vivencias con mecanismos.

Desde finales de la década de 1980, la industria del ocio ha evolucionado para adaptarse al ritmo y la corriente de la cultura interconectada digitalmente, en gran medida porque esa industria ha producido videojuegos comerciales y famosos, que podrían considerarse como los primeros instrumentos digitales específicos. Igual que el cine incorporó las características de representación que tenía el teatro y la televisión hizo lo mismo con la radio, los videojuegos incorporan los dispositivos anteriores a ellos en sus mundos simulados cada vez más amplios y que lo abarcan todo. Los videojuegos son una fuerza motriz que impulsa las tecnologías interconectadas de los mundos virtuales, que, a su vez, están cada vez más integrados en la educación y el entretenimiento dominantes. En este sentido, los mundos virtuales están en proceso de incorporar los juegos; como consecuencia, los juegos actúan como actividades emergentes dentro de los mundos virtuales, mientras los mundos virtuales adquieren vida propia e independiente de los juegos.

Las posibilidades expresivas de los videojuegos se hacen más evidentes cuando se mira fuera del mundo de los juegos comerciales. En estos momentos

se está extendiendo una ecología alrededor del sólido núcleo comercial de este terreno en la que también entran excelentes artistas, productores independientes, estudiosos, investigadores y diseñadores de juegos que han conseguido suficiente influencia, o dinero, para trabajar con una libertad creativa completa. También están surgiendo otros modelos de distribución y producción que ofrecen juegos distintos a un público concreto a través de Internet. Todos estos factores contribuyen a que se extienda la controversia sobre los videojuegos y lo que se les permite ser. La interacción de estas esferas distintas de actividad ayuda a crear unas condiciones creativas fértiles que auguran una evolución de los juegos en direcciones inesperadas e cautivadoras.

Sin embargo, para que eso ocurra plenamente, primero tenemos que reconocer que los videojuegos tienen la posibilidad de expresar la misma diversidad de planteamientos e intenciones del autor que esperamos, y recibimos, de otras formas de expresión. *GameWorld* esboza esta especie de florecimiento, pero los avances están dándose en muchos frentes distintos.

Con *GameWorld* esperamos ofrecer otra perspectiva de los videojuegos que los sitúa firmemente en el centro de nuestra cultura. *GameWorld*, en vez de seguir el esquema lineal que se asocia con casi todas las exposiciones en museos, está formado por conjuntos de obras pensados para que se puedan ver de una forma que no sea lineal. Estos conjuntos se indican en el juego de tarjetas que acompaña a este catálogo con uno de los seis nombres que están impresos en cada tarjeta:

El primer conjunto, “El canon del juego digital”, es una selección inaugural de diez hitos en la historia de las innovaciones en el diseño de juegos elegida por un grupo de cinco especialistas en el diseño y la historia de los juegos y presentada el 8 de marzo de 2007 en la Game Developers Conference de San Francisco. Un segundo conjunto, “Juegos recodificados”, presenta obras de artistas que reelaboran, transforman o alteran radicalmente videojuegos históricos o los utilizan como materia prima para una obra nueva. El conjunto siguiente, al que se puede llamar “Juego experimental”, “Investigación de juegos” o “Juegos serios”, presenta tres formas distintas en las que se está arrastrando a los videojuegos como expresión hacia un territorio hostil (aunque prometedor). El último conjunto, “Mundo/Juego”, reflexiona sobre nuestras vivencias cotidianas cuando se ven a través del velo del videojuego; cuando la simulación y las tecnologías de la red definen, quizá hasta generan, el entorno en el que vivimos.

La primera impresión que tuvimos de la realidad virtual en la década de 1990 –la de un mundo completamente artificial al que uno escapaba y dejaba atrás el mundo real– nos parece desfasada y cándida. Ahora estamos enredados en una mezcla muy compleja de lo físico y lo virtual, como demuestran los juegos para móviles, los mundos virtuales online y los espacios arquitectónicos proyectados con las mismas tecnologías de simulación que hay detrás de los juegos que jugamos. Cada vez es más difícil trazar una línea clara que distinga lo “virtual” de lo “real”. En este sentido, los tres mundos a los que alude el título *GameWorld* –el mundo dentro del juego, los juegos dentro de nuestro mundo y la red de practicantes y organizaciones que guían su evolución– se desmoronan el uno en el otro para convertirse en un único espacio conceptual híbrido. Bienvenido a *GameWorld*.

ME FALTAN LAS PALABRAS Y TENGO QUE DISEÑAR (FRAGMENTOS)

Greg Costikyan

COFUNDADOR DE MANIFESTO GAMES. HA DISEÑADO MÁS DE 30 JUEGOS DE MESA, DE ROL, DE ORDENADOR, ONLINE Y PARA MÓVILES QUE SE HAN COMERCIALIZADO Y ENTRE ELLOS HAY CINCO GANADORES DE LOS PREMIOS ORIGIN

Este artículo se publicó originalmente en Interactive Fantasy #2, 1994

Hay muchos juegos distintos por ahí, ¿pero se parecen en lo más mínimo?

¿Qué es un juego? ¿Cómo se puede distinguir uno bueno de otro malo? Necesitamos una manera de analizar los juegos, de entender lo que da buenos resultados y los hace interesantes. También necesitamos un lenguaje crítico y puesto que esta forma de expresión es fundamentalmente nueva, pese a su tremendo crecimiento y a su asombrosa variedad, tenemos que inventarlo.

De todos modos, ¿qué es un juego?

No es un rompecabezas

Los rompecabezas son estáticos; se presentan ante el “jugador” con una estructura lógica que hay que resolver con la ayuda de pistas. Lo “juegos”, en cambio, no son estáticos, sino que cambian según lo que haga el jugador; aunque casi todos los juegos tienen algo de rompecabezas que hay que resolver. No hay oposición, no se interpretan papeles, no hay que manejar recursos; la victoria es consecuencia, únicamente, de resolver un rompecabezas.

Un rompecabezas es estático. Un juego es interactivo.

Un juego no es un juguete

Una pelota es un juguete. Puedes botarla, darle vueltas, tirarla o regatear con ella. Además, si quieres, puedes usarla en un juego. Sin embargo, el juego no es intrínseco al juguete; es una serie de objetivos definidos por el jugador que recubren al juguete.

Un juguete es interactivo. Sin embargo, un juego tiene metas.

Un juego no es una historia

Las historias son esencialmente lineales. Los juegos son esencialmente no lineales. Dependen de las decisiones que se tomen. Las decisiones tienen que plantear alternativas reales, factibles, o no serían verdaderas decisiones. Cuanto más parecido se haga un juego a una historia –más lineal, con menos opciones reales–, menos se hará como un juego.

La idea de una tensión narrativa en aumento es muy útil para cualquier juego que llegue a un final definitivo. Sin embargo, intentar ajustarse demasiado a un hilo argumental es limitar la libertad de acción del jugador y su capacidad para tomar decisiones que tengan sentido.

Las historias son lineales. Los juegos no lo son.

Un juego exige participación

El público es pasivo ante las expresiones artísticas tradicionales. El pintor pintó. Uno mira su pintura.

Sin embargo, necesitamos, sin duda, formas de expresión que estén a la altura de los tiempos; formas de expresión que permitan que las personas normales creen sus propias experiencias artísticas.

Empiece el juego. Los juegos le dan una serie de reglas, pero los jugadores las utilizan para crear sus propias consecuencias. El diseñador pone el tema y los jugadores la música. Es una expresión artística democrática para una era democrática.

Las expresiones artísticas tradicionales se presentan ante un público pasivo. Los juegos exigen una participación activa.

Entonces, ¿qué es un juego?

Un juego es una forma de expresión artística en la que los participantes, llamados jugadores, toman decisiones para manejar recursos mediante piezas del juego e intentan alcanzar una meta.

Toma de decisiones

Nos dicen que el futuro será interactivo. También podríamos decir: "El futuro será fnurglewitz." Sería igual de esclarecedor.

El interruptor de la luz es interactivo. Si lo levantas, la luz se enciende; si lo bajas, la luz se apaga. Eso es interacción, pero no es muy divertido.

Todos los juegos son interactivos. La situación del juego cambia según lo que hagan los jugadores. Si no cambiara, no sería un juego; sería un rompecabezas.

Sin embargo, la interacción no es una cualidad en sí misma. La interacción debe tener un propósito.

Lo que hace que un juego sea un juego es la necesidad de tomar decisiones. ¿Qué hace un jugador en cualquier juego? En algunos juegos, tira dados. En algunos juegos, habla con sus amigos. En algunos juegos, golpea un teclado. Sin embargo, en todos los juegos toma decisiones.

Metas

Si no se tiene una meta, las decisiones carecen de sentido. La elección A es tan buena como la elección B. ¿A quién le importa? ¿Qué más da?

Para que importe, para que el juego tenga sentido, se necesita algo por lo que pugnar. Se necesitan metas.

¿Cuáles son las metas del jugador? ¿Puede un juego aguantar una variedad de metas distintas? ¿Qué facilidades se dan para que los jugadores pugnen por sus diversas metas?

Oposición

En un juego de dos personas, cara a cara, el oponente es la oposición; el juego es una competición directa. Es una forma inmejorable de ofrecer oposición. Sin embargo, la competición directa no es la única forma de conseguirla.

Sean cuales sean las metas que se ponen a los jugadores, hay que hacer que se esfuercen por alcanzarlas. Además, aunque el jugador tenga un oponente, si el juego le pone otros obstáculos, se puede aumentar su interés y su atractivo emocional.

¿Dónde está la oposición? ¿Qué hace que un juego sea una pugna?

Manejar recursos

Las decisiones triviales no son divertidas.

Para que las decisiones tengan sentido, hay que dar recursos a los jugadores para que los manejen. Cualquier cosa puede ser un “recurso”: unas cartas; unos puntos por experiencia; el conocimiento de conjuros; el amor de una mujer bondadosa.

Si el juego tiene más de un “recurso”, las decisiones se hacen súbitamente más complejas. Las decisiones interesantes se toman para juegos interesantes.

Piezas del juego

¿Qué diferencia hay entre “recursos” y “piezas”?

Los recursos son cosas que hay que manejar eficazmente para alcanzar las metas; las piezas son los medios para manejarlos. En un juego de guerra sobre un tablero, la fuerza de combate es un recurso; las fichas son piezas.

Hay que dar piezas a los jugadores para que tenga la sensación de que son dueños de su destino.

Información

El interface debe dar información importante al jugador y el jugador debe tener suficiente información para poder tomar decisiones juiciosas.

Eso no quiere decir que el jugador tenga que saberlo todo; ocultar información puede ser muy útil, pero el jugador debe tener una idea de la variedad de posibilidades.

¿El juego nos ofrece la información que necesitamos y cuando la necesitamos?

¿Los jugadores racionales podrán adivinar la información que necesitan y cómo buscarla?

Otras cosas que dan más intensidad a los juegos

La diplomacia

Alcanzar una meta no tiene sentido si se hace sin esfuerzo; pero eso no significa que todas las decisiones tengan que compensarse unas con otras. Cuando participan varios jugadores, los juegos ganan en intensidad si se permite y estimula la diplomacia.

Los juegos permiten la diplomacia cuando los jugadores pueden ayudarse entre sí; quizá directamente o uniéndose contra un enemigo común.

¿Cómo pueden ayudarse o ponerse trabas los jugadores? ¿Qué alicientes tienen para hacerlo?

Apariencia

El Monopoly es un juego que trata sobre la promoción inmobiliaria ¿Verdad? No. En realidad, el Monopoly no trata sobre nada. Tiene la apariencia de un juego inmobiliario: terrenos con nombres, pequeñas casas y hoteles de plástico, dinero de juguete... Todo eso es una parte considerable de su atractivo.

¿Cómo consigue un juego evocar el carácter distintivo, el ambiente o el esplendor de su escenario? ¿Qué puede hacerse para que sea más interesante?

Simulación

La apariencia añade atractivo al juego y la simulación es una manera de dar apariencia.

Además, también tiene otras cualidades. Por ejemplo, mejora la identificación con los personajes y puede dar una idea de la situación, algo que no se conseguiría con la mera narración.

¿Cómo pueden dar más intensidad al juego los elementos de simulación?

Variedad de hallazgos

Lo fortuito puede dar resultados. Es una forma de dar variedad a los hallazgos.

A los jugadores les gusta encontrarse con lo inesperado. Esto significa que el juego tiene que permitir que pasen muchas cosas distintas.

¿Qué cosas encuentran los jugadores en este juego? ¿Hay suficientes cosas que puedan explorar y descubrir? ¿Cómo podemos aumentar la variedad de hallazgos?

Identificación con la posición

La identificación con los personajes aporta fuerza emocional a una historia. Se puede aumentar la impresión emocional del juego en la medida que se incite a los jugadores a identificarse con la posición que tienen en él.

¿Qué puede hacerse para que a un jugador le importe su posición? ¿Cuál es el atractivo emocional y general de la posición y qué puede hacerse para dar intensidad a ese atractivo?

Interpretar papeles

Interpretar papeles es una argucia convincente. Mejora la identificación con la posición; mejora la apariencia del juego porque los jugadores pasan a ser responsables en parte del suspense que se busca con la incredulidad. Además, es un método excelente para relacionarse.

¿Cómo se puede inducir a los jugadores a que interpreten papeles? ¿Qué tipo de papeles permite o estimula el mecanismo?

Relacionarse

A lo largo de la historia, los juegos se han utilizado, fundamentalmente, como una forma de relacionarse.

Cuando se diseña un juego, merece la pena pensar en la utilidad social de ese juego y en cómo favorece las relaciones sociales o las complica.

¿Qué puede hacer un juego para estimular las relaciones sociales?

Tensión narrativa

La tensión hace que los juegos sean divertidos.

Lo ideal sería que un juego mantuviera la tensión a lo largo de todo su desarrollo, pero sobre todo al final. Los problemas más intrincados, los obstáculos más altos, deberían salvarse al final. El chasco es uno de los fallos más corrientes de los juegos. La tensión más extrema no se da en la resolución, sino en algún punto intermedio del juego. En la mayoría de los casos, esto pasa porque el diseñador no ha pensado en la necesidad de que haya una tensión narrativa.

¿Qué puede hacerse para que el juego tenga tensión?

Todos se parecen, sea con dados, cerillas o lo que tenga a mano

Ahora estamos preparados para responder a las preguntas que he formulado al principio de este texto.

¿Se parecen en algo los miles de tipos de juegos?

La mayoría, sin duda. Todos suponen la toma de decisiones y manejar recursos para intentar alcanzar una meta. Sin embargo, ¿cómo puede distinguirse un juego bueno de otro malo?

La prueba sigue siendo jugarlo, pero ahora tenemos algunos términos que podemos utilizar para analizar el atractivo del juego.

Si queremos crear obras que merezcan el calificativo de “artísticas”, tenemos que empezar a pensar sobre lo que implica eso, ponernos metas que estén más allá de las meramente comerciales. Estamos embarcados en una travesía con un desenlace revolucionario: la transformación democrática de las artes. Si se aborda adecuadamente, la travesía aportará grandeza a nuestra civilización; si se hace inadecuadamente, sólo creará otra mediocridad de la era de la televisión.

El autor quiere agradecer las colaboraciones de Chris Crawford, Will Wright, Eric Goldberg, Ken Rolston, Doug Kaufman, Jim Dunnigan, Tappan King, Sandy Peterson y Walt Freitag, a quienes ha hurtado sus ideas a manos llenas.

JUEGOS EN LA GALERÍA

Helen Stuckey

PROGRAMADOR DE JUEGOS Y COMISARIA
DEL GAMES LAB, AUSTRALIAN CENTRE OF THE MOVING IMAGE

Si ganara el Booker Prize, ¿decidiría usted dejar de escribir novelas por una temporada para dedicarse en lugar de ello a crear escenarios para grandes juegos online multi-jugador masivo (MMO)? Pues eso es, ni más ni menos, lo que ha hecho el galardonado escritor coreano Yi In-hwa, cuya obra literaria ha sido distinguida con varios prestigiosos premios, entre los que destaca el Yi Sang de Literatura. El novelista justifica su abandono del texto impreso por su creencia en la creciente importancia cultural del videojuego y por su entusiasmo por la capacidad que los MMO poseen para ofrecer experiencias ricas y atractivas.

La opción de Yi In-hwa refleja una madurez cada vez mayor del videojuego como forma artística. Pero, más que entregarse al videojuego por su similitud con la forma artística tradicional de la que es consumado maestro, el escritor coreano lo habría hecho por el potencial de apoyo a un tipo diferente de compromiso y por las novedosas formas de expresión que ofrece. Con gran elegancia, en su ensayo “Games, the New Lively Art”¹ el teórico Henry Jenkins explora la noción del juego como forma de arte. Y como el resto de las artes, los videojuegos entretienen y atraen a públicos en los más diversos niveles. Pero, en tanto que forma novedosa de expresión artística, necesitan contemplarse y apreciarse como un género diferenciado que cuenta con estructuras propias y fortalezas específicas.

Los videojuegos ponen un lenguaje dinámico al servicio de un tipo de expresión cultural que abarca interactividad, repetición, proceso y performance. Puede parecer irónico que algunas de las exploraciones más consistentes acerca de la naturaleza intrínseca de los videojuegos y su relación con la sociedad sean obra de artistas; pero es que esos artistas han crecido jugando con esos juegos. Y no sólo ven en ellos el potencial creativo de sus motores, sino que buscan explorar el vocabulario que les es intrínseco, incluyendo la rica iconografía de sus mundos, sus crecientes redes sociales y sus reglas. Nos referimos aquí a un tipo de artista que abraza el videojuego como artefacto de relevancia cultural y que utiliza las herramientas que proporciona la comunidad de los juegos – como el modding o personalización de PCs, el patching o sustituciones de códigos y la performance – para celebrar esa dedicación comunal por el shareware (software que puede compartirse libremente) y utilizar Internet como un lugar para el discurso, la distribución y la exhibición.

Todos los videojuegos configuran entornos artificiales que se construyen alrededor de normas y condiciones cuidadosamente elaboradas. La naturaleza construida de cada elemento hace a los juegos más aptos a la deconstrucción crítica, así como a la exploración de ontologías y estéticas alternativas. Muchos artistas aplican intervenciones formales a códigos de juegos preexistentes con el objetivo de revelar el código que encierran en su interior. En sus cartuchos de Nintendo Entertainment System hackeados, Cory Arcangel reprograma juegos de Nintendo originales en una deconstrucción de imágenes y sonido animada por un formalismo a base de estéticas de 8bit, como vemos en “Super Mario Movie” (2005), con su mundo fragmentario jalonado de pantallas de parpadeante abstracción.

En su obra “SOD” (1999), el equipo artístico JODI despoja a “Wolfenstein 3D” de sus elementos representacionales dejando un mundo esquemático –austero e innavegable- de líneas en blanco y negro. Una intervención que consigue hacernos ver hasta qué punto nuestros procesos cognitivos se ven afectados por, e involucrados en, los códigos representacionales del juego.

Una idea explorada con mayor profundidad en “2nd Person Shooter” de Julian Oliver, una obra que, más que una alteración o personalización de un juego, es una demo de juego realizada ex profeso para investigar el efecto cognitivo del desplazamiento de la capacidad operativa. Su cámara y sus controles permiten controlar un “bot” sin dejar de percibir lo que los ojos del oponente virtual están viendo, planteando un cisma entre el sentido biológico de corporeidad en el espacio y la lógica del mundo del juego, convertido en laboratorio de una indagación formal sobre el punto de vista del jugador.

Y, mientras la obra de Oliver plantea desafíos cognitivos, “Darkgame” de Eddo Stern explora unos retos perceptivos que socavan en su juego la primacía de lo visual. En él, los participantes maniobran en torno a un plano bidimensional, sin embargo, uno de los jugadores está totalmente “ciego” y debe recurrir a claves no visuales para localizar a su contrincante. Stern describe “Darkgame” como una forma de juego de rol empírico que depende de habilidades de la vida real y en la que un ciego puede jugar como alguien que no lo es. Es más, la ceguera puede ser aquí incluso una ventaja.

Otros artistas exploran el efecto emocional de la interactividad con relación a la ansiedad social que rodea las imágenes mediáticas de la violencia. El modificado “Adam Killer” de Brody Condon aborda provocativamente el significado de la capacidad de intervención cuando queda reducida a un simple acto de violencia. El “juego” consiste en un avatar repetido hasta la saciedad que invita pasivamente a una carnicería infinita. Creado con posterioridad a la matanza de Columbine, fue concebido como una reflexión visceral acerca del abismo que existe entre la vivencia de las representaciones mediales y el trauma de los eventos reales que llenan las primeras planas de los periódicos. Con elegancia, su violencia abstracta cuestiona el efecto alienante que se deriva de la estetización del trauma. Un tema tratado también por John Haddock en “Screenshots”, una serie de dibujos isométricos que ilustra grandes hitos mediáticos del siglo XX, en su mayor parte reales, pero también, ficticios, representados como si formaran parte de un videojuego.

Para su obra de performance “Dead In Iraq”, Joseph DeLappe se conecta al juego en red “America’s Army” e introduce en el chat del mismo los nombres de los soldados norteamericanos muertos durante la ocupación. Se trata de una obra que es a la vez protesta y tributo y que establece un vínculo directo entre la herramienta de reclutamiento en forma de juego “America’s Army” y la cruda realidad de la guerra. La obra de DeLappe quiere llamar la atención sobre cómo los juegos online pueden convertirse en espacios públicos y politizados.

El discurso del arte de los juegos se sitúa fuera de las publicaciones tradicionales desarrollándose en lugar de ello en lugares como “Selectparks”, “GrandTextAuto”, “Collision Detection” o “we-make-money-not-art”. Sitios que no diferencian necesariamente arte, juegos experimentales y productos comerciales, derribando barreras en una forma que quienes están acostumbrados a las estrictas líneas que controlan los fieles “vigilantes” del arte y la crítica mediática calificarían de arbitraria.

Autoproclamados “juegos experimentales”, “fOw” y “Braid” podrían ser fácilmente clasificables como “Arte”. En “fOw,” Jenova Chen ofrece una encarnación poética del “flujo” – la vigorizante sensación de placer que tiene lugar cuando el nivel del reto se equilibra dinámicamente con la capacidad en lo que supondría un principio básico del juego. “Braid” de Jonathan Blow recurre a la

manipulación del tiempo para deconstruir las convenciones del juego de plataforma alcanzando una conclusión totalmente distorsionada en la que el tiempo discurre hacia atrás deconstruyendo el viaje del héroe y su convencional objetivo de “salvar a la princesa”.

Y sin embargo, por irónico que parezca, es un juego de Playstation2, “The Shadow of the Colossus”, el que plantea la deconstrucción más elocuente del viaje del héroe, ofreciendo al jugador un hermoso mundo por el que emprender un viaje poderosamente emocional. Pero un viaje que, por exigir otro tipo de compromiso y muchos días hasta llegar a su destino, no puede experimentarse plenamente en una sala de exposición de arte.

¹ Jenkins, Henry, “Games, the New Lively Art,” en Jeffrey Goldstein (ed.) *Handbook for Video Game Studies* (Cambridge: MIT Press, 2005).

LA NO DIVERSIÓN

Alexander R. Galloway

CATEDRÁTICO ADJUNTO DEL DEPARTAMENTO DE CULTURA Y COMUNICACIONES,
NEW YORK UNIVERSITY

Existen hoy dos alternativas de estética del “contra-juego”: la negación o la privación. La primera implica excluir del juego cualquier posibilidad de intervención lúdica forzando su retorno a otros medios (vídeo, animación); la segunda, supone una censura o reprensión que se plasmaría en una autorización a seguir jugando pero sólo en forma inteligente o “autoconsciente”. “Super Mario Movie” de Cory Arcangel y PaperRad o “650 Polygon John Carmack” de Brody Condon serían juegos de negación; “Darkgame” de Eddo Stern o “2nd Person Shooter” de Julian Oliver, de privación. La negación representa la destrucción del juego; la privación, su revisión.

Ambas modalidades dejan sin desvelar la verdadera esencia de eso que hace que un juego sea un juego, bien postergándola para siempre, bien por un instante. “Me encanta poner aquello que amo en situación de riesgo extremo”, escribió el artista Jean Dubuffet. “Sólo en ese punto de fracaso las cosas revelan su naturaleza”. En un juego, ¿qué otra cosa que la pura diversión puede ponerse en riesgo de fracasar? ¿Podemos culpar al artista que desea cargarse la diversión por completo? La privación sopla suavemente en una sola dirección, pero la negación lleva el fracaso a sus últimas consecuencias. No obstante, aunque atrapados dentro de una espiral de contradicción, los dos modos van en pos de la gloria. No debemos pasar por alto la importante posibilidad utópica que encierra cualquier tipo de fracaso estético. O como Jean-Jacques Rousseau escribiera en su “Discurso sobre las ciencias y las artes” de 1750: el fracaso posee infinidad de formas, pero la verdad es única. Hoy debemos tomar esta circunstancia como una celebración más que como un lamento. La no diversión asume infinidad de formas.

Estos artistas ponen al descubierto una paradoja esencial del software: el código fuente como medio es incapaz de intervenir como tal, y por tanto se niega y resuelve en otras formas (la interfaz, lo ejecutable, el juego, el sitio Web). Es lo que, siguiendo la sugerencia de Eugene Thacker, podríamos denominar la lógica oculta del software. El código se esconde en el acto mismo de consumir su propia expresión. Un juego se agota en el acto mismo de ser jugado.

Y es así como el juego se retira de su propia esencia, pero sólo para volverse más verdadero que lo que esa esencia podría jamás llegar a ser. La cáscara mística (el juego) oculta la almendra racional (el jugar). Lo paratextual es la traición de lo textual. Lo mismo hace el software en tanto que interfaz: el aparato no diegético es inferior a la narrativa diegética. Lo artificial es falso, pero lo real, verdadero.

O quizás no sería eso lo que ocurre con el software. En él, lo artificial, si no verdadero, sí es al menos real. Es una cuestión de simulación y de economías simbólicas. Pero, ¿no se permite acaso a esas simulaciones ser reales aunque no lo sean verdaderamente? Porque lo real “real” se encuentra siempre en otro sitio, fuera de la esfera online.

Lo que no significa que Joane Leandre o Mary Flanagan estén mintiendo en su trabajo (no estamos ante una teoría de la conspiración), sino más bien de que el software es un aparato tecnológico que *sabe que es verdad que es falso*, lo que le sitúa en una categoría especial relacionada con, aunque no idéntica a, conceptos hermanos como el de producto o el de inconsciente. Producto: un aparato internamente falso pero que desconoce que lo es; inconsciente, falso si y sólo si el sujeto lo reconoce como verdadero. El producto: un objeto verdadero que debe ser transformado en misterio. El inconsciente: un verdadero misterio

que debe ser transformado en objeto. En el caso del software se trata de una mezcla: el software es falso, pero sólo de forma verdadera.

Como afirma Slavoj Žižek a propósito de la ideología: no, no creo en ella, pero me han dicho que funciona aunque no creas en ella.

El problema no está, por tanto, en nosotros. No es que reconozcamos mal el juego. El problema es la forma que el juego tiene de hablar de sí. La no diversión es falsedad, pero siempre de forma verdadera.

Con los videojuegos nos sorprendemos a veces recurriendo al lenguaje del “círculo mágico”, una retórica que sitúa el juego como un espacio ficticio, ritual, en donde es posible explorar fantasías hipotéticas sin riesgo alguno para la vida real; ni que decir tiene, que disfrutemos con juegos violentos no significa que deseemos *de verdad* matar gente, y así sucesivamente. Pero ni juegos ni software son una cuestión de “círculo mágico”, sino todo lo contrario. El mundo offline, externo a los juegos, es el círculo mágico y la experiencia del software es lo real. El offline constituye una ficción elaborada que hay que apuntalar a cualquier precio. El juego es lo real, y la vida normal es la suspensión del acto de jugar en todas las formas de estratificación y cosificación social. El acto de jugar no es una suspensión de la vida normal. Al contrario, es el mundo de hoy lo que es una suspensión de la vida normal. Jugar existe como tal sólo para convencernos de que esta vida es real. Eso es lo que Jacques Lacan quería decir al afirmar que la verdad posee la estructura de una ficción. Una vez más, el software sabe que es verdad que es falso.

Dicho de otro modo, en la negación y la privación la estética del contra-juego de Brody Condon, de Joane Leandre o de Eddo Stern hacen aflorar la cultura del software tal como de verdad es. La no diversión consiste en un revelar: revela la esencia del juego como algo no revelado. En un sentido estricto, Microsoft Word no es un “software”, sino tan sólo una extraña perversión del mismo. La obra de Joane Leandre es software porque plasma el abismo esencial que existe en el seno de cualquier sistema tecnológico. Un abismo que lejos de negar, su obra acentúa y ensancha, confundiéndose con el medio mismo.

Pero existe una tercera vía –siempre hay una tercera vía- y es un puro goce: “The Endless Forest”. No existe en la obra de Auriea Harvey y Michaël Samyn el menor indicio de negación ni la más mínima forma de privación. Se trata de un sueño del jardín del edén antes de la caída; una visión del arte como comunión. Un juego que es vida y belleza; un intercambio de fantasía en un bosque más allá, conectado con el entorno vital de infinitud de almas distribuidas por infinitud mundos.

LOS DIEZ JUEGOS A LOS QUE HAY QUE JUGAR: THE DIGITAL GAME CANON

Fanáticos de los juegos de todo el mundo han invertido infinidad de horas envueltos en polémicas sesiones nocturnas tratando de determinar los mejores juegos de todos los tiempos. Todos hemos crecido con nuestros juegos preferidos, unos juegos que dicen tanto sobre nuestros entusiasmos juveniles como sobre la importancia histórica de los juegos en sí. Pero tras la maduración del videojuego como medio y su consecución de una posición central en nuestra cultura junto al cine, la ficción, el teatro y el resto de las artes, ha llegado ya el momento de honrar sus raíces y de embarcarse en un juicio más sobrio sobre aquellos que poseyeron un carácter innovador que hoy aceptamos, sin más.

The Digital Game Canon (Canon del Juego Digital) es una creación de Henry Lowood, conservador de las colecciones de historia de la ciencia y la tecnología y catedrático de estudios germánicos en Stanford University. Se trata del primer intento de crear una colección rigurosa de aquellos juegos históricos de obligado conocimiento por todos los profesionales del diseño y la producción de la industria de los juegos. Para llevar a cabo su proyecto, Lowood invitó a cuatro grandes especialistas en videojuegos –Warren Spector, Christopher Graft, Matteo Bittanti y Steve Meretzky, dos diseñadores, un teórico y un periodista– a que se le unieran para crear su tribunal. Cada uno de los jueces seleccionó dos juegos para su inclusión en el canon, hasta llegar a un total de diez. La lista se presentó y debatió el 8 de marzo de 2007 en el congreso de creadores de juegos (Game Developers Conference) de San Francisco.

Lowood compara esa iniciativa con otra del National Film Preservation Board, que cada año selecciona varios filmes para incorporarlos a la US National Film Library (filmoteca nacional de los EE.UU.). Gestionada por la Biblioteca del Congreso desde 1988 tras la aprobación de la National Film Preservation Act (ley de conservación del cine), la National Film Library ha actuado como catalizador de la conservación de películas con relevancia histórica que, de otro modo, no habrían conseguido llegar hasta nosotros. De forma parecida, importantes juegos de ordenador y vídeo se enfrentan al desafío de la conservación duradera, un desafío que se ve amenazado por la obsolescencia de las plataformas de juego, la desaparición de los sistemas operativos y el abandono de software. Con su identificación de los videojuegos más significativos de la historia, el tribunal aspira a llamar la atención sobre la necesidad de desarrollar un trabajo de conservación consciente antes de que sea demasiado tarde y los juegos originales desaparezcan para siempre. Son precisamente esos retos de conservación los que obligan a exponer algunos de los juegos presentes en *Gameworld* utilizando emuladores de software que funcionan como “ordenadores virtuales” dentro de otros más modernos.

Los criterios para seleccionar los juegos se dejaron al arbitrio de cada miembro del tribunal. Lowood explica que la lista no está, en modo alguno, cerrada, sino que constituye tan sólo “un punto de partida”. Curiosamente, esos diez juegos nada tienen que ver con aquellos que funcionaban con monedas y que la mayor parte de la gente recuerda de su juventud. Algunos de ellos son menos conocidos, más difíciles y atrajeron a audiencias muy reducidas, lo que no impidió que su influencia fuera enorme y que fueran capaces de establecer normas que fueron después ampliamente seguidas y que sirvieron de base para la creación de otros juegos futuros.

La lista contiene juegos y franquicias ampliamente reconocidas de los más celebrados creadores de juegos: Will Wright, Shigeru Miyamoto, John Carmak

o Sid Meier. No es ese el caso de “Star Raiders”, un juego enormemente innovador y bastante olvidado que fue seleccionado por miedo a que su falta de éxito comercial pusiera en peligro su adecuada conservación provocando, por tanto, su desaparición.

En otro tiempo terreno exclusivo de entusiastas y coleccionistas, hoy los videojuegos atraen la atención del ámbito académico de la misma forma que otras manifestaciones artísticas antes que ellos. Los futuros creadores de juegos se inscriben ahora en programas de medios digitales de todo el mundo. Con el periodo inicial del videojuego confinado al ámbito de los recuerdos infantiles de los vivos, la necesidad de estudio y preservación se vuelve si cabe, más urgente.

Igual que el acceso de la práctica y la crítica cinematográficas a la esfera académica en los años sesenta alteró el discurso sobre las películas y hasta el contenido de las mismas, es de esperar que el alcance del proceso que ahora tiene lugar en los juegos alcance dimensiones similares.

Digital Game Canon

Spacewar!, Martin Graetz, Steve Russell, Wayne Wiitanen

Star Raiders, Doug Neubauer

Zork I, Marc Blank, Dave Lebling, Bruce Daniels, Tim Anderson

SimCity, Will Wright

Civilization III, Sid Meier

Tetris, Alexey Pajitnov

Super Mario 3, Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka

Doom, John Carmack, John Romero

Sensible World of Soccer, John Hare

Warcraft (Series), Blizzard Entertainment

SIMULANDO SIMULACIÓN

Leeser Architecture, Nueva York

Gameworld pretende resaltar lo difuminado de los límites entre los videojuegos, las obras de arte basadas en juegos y el mundo que nos rodea. El espacio proyectado busca ahondar en esa difusión entre lo real y lo simulado.

El espacio de *Gameworld* empieza como una superficie formada por una retícula sin direcciones, de puntos elevados en tres dimensiones, algo parecido a una pieza de Lego. A la escala del espacio de la exposición, uno se encuentra rodeado por estos puntos, cuyas partes superiores están un poco por encima de la línea de visión.

Sin embargo, los propios puntos no permanecen aislados, según las distintas exigencias de cada instalación, se mezclan con los que tienen cerca, crecen o menguan y se convierten en las superficies para la visualización de pantallas de proyección, en paredes para la galería de retratos, en mesas de investigación y en paradas para jugar.

Navegar dentro de este paisaje pasa a ser el objetivo prioritario de este mundo. No sólo navegar de un módulo a otro, sino también adentrarse en cada uno de ellos a medida que el visitante de la exposición explora los muchos mundos de las vivencias de los juegos que se presentan.

Este paisaje no-real está creado con un azul digital, lo que aumenta su carácter táctil a la vez que produce una sensación de monomaterialidad ligeramente absurda.

Gameworld, como muchos videojuegos, está concebido como una serie de niveles transitorios. El azul es el primer nivel del mundo. A medida que la exposición avanza hacia los niveles 2, 3 y sucesivos, los módulos azules se sustituyen por otros con juegos e instalaciones nuevos y, posteriormente, hechos con otro color. Los módulos pasan a ser rosas en el nivel 2, hasta que al final todo el ámbito se ha reformado y re-coloreado.

Un modelo virtual de este paisaje azul, proyectado en pantallas gigantes al principio del ámbito de la exposición, se introduce en el motor de un juego, lo que permite que los jugadores naveguen por la *simulación simulada* de *Gameworld*, mientras ocupan el ámbito real de la exposición. De esta forma, este mundo virtual real transita sin cortes hacia un ámbito de juego, de la realidad virtual a la virtualidad real y viceversa.

El pasillo de entrada a este mundo está formado por una moqueta digital con imágenes mezcladas de pantallas de presentación de videojuegos *Arcade*. Entrar por primera vez en *Gameworld* es tan fácil como iniciar un juego. No se necesita contraseña.

CRÉDITOS

PRINCIPADO DE ASTURIAS

Vicente Álvarez Areces
Presidente del Principado de Asturias

Ana Rosa Migoya Diego
Consejera de Cultura, Comunicación Social y Turismo

Jorge Fernández León
*Director de la Agencia
para el Desarrollo de la Comunicación y Proyectos Culturales*

PATRONATO DE LA FUNDACIÓN LA LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

Presidente
Leandro Guillén Barba

Vicepresidente primero
Jorge Fernández León
en representación del Principado de Asturias

Vicepresidencia segunda
FCC

VOCALES PATRONOS

Ana Rosa Migoya Diego, Juan Cueto Alas y Agustín Tomé González,
en representación del Principado de Asturias

Alcoa
Ayuntamiento de Gijón
Autoridad Portuaria de Gijón
Sedes
Fundación Telefónica
Hidroeléctrica del Cantábrico
Caja de Ahorros de Asturias
Acciona
Dragados
Constructora San José

Secretario
José Pedreira Menéndez

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

Directora

Rosina Gómez-Baeza Tinturé

Coordinadora General

Lucía García Rodríguez

EQUIPO INAUGURAL

Coordinadora General en Funciones

Ana Botella Díez del Corral

Coordinadoras

Lourdes A. Amandi

Patricia Villanueva

Comunicación

Pepa Telenti

Inauguración

Lucía Arias

Blanca de la Torre

Documentación

Diego Ruiz de la Peña

EXPOSICIÓN

Comisario

Carl Goodman, Vicedirector y Director de Medios Digitales,
Museum of the Moving Image, Nueva York

Comisaria Asociada y Coordinadora

Daphne Dragona, comisaria independiente de artes de los nuevos media, Atenas

Comisaria Asistente

Emilia Wiles, fotógrafa y artista de nuevos media, Nueva York

Comisaria Asesora

Helen Stuckey, programadora de juegos y comisaria del Games Lab,
Australian Centre of the Moving Image

Asesores, Digital Game Canon

Henry Lowood, comisario/ Profesor, Stanford University, Palo Alto

Matteo Bittanti, investigador, University of California,

Berkeley, San Francisco

Christopher Grant, Editor, joystiq.com, Filadelfia

Steven Meretzky, diseñador senior, Blue Fang, Whaltam

Warren Spector, Presidente, Junction Point Studios, Austin

Diseño

Leeser Architecture

Oficina Técnica de Montaje

Intervento: Orlando Fernández (coordinación)

Cynthia González (responsable de audiovisuales)

Nicolás Castellanos (audiovisuales)

Nerea Calvillo (arquitecturas)

Carolina García Lorenzo (producción)

Montaje de arquitecturas efímeras

Proasur

Montaje de obra y equipos audiovisuales

Codi S.A.

Transporte

Transferex

Seguros

Allianz Seguros

CATÁLOGO

Diseño

El Estudio de Fernando Gutiérrez

Desarrollo de diseño

Estudio Paco Currás

Co-Editores

Ken Jordan

Carl Goodman, Museum of the Moving Image

Colaboradores

Thomas Beard

Heather Chaplin

Daphne Dragona

Greg Costikyan

Alexander Galloway

Helen Stuckey

Traducciones

Lambe & Nieto y Juan Larrea

Fotomecánica, impresión y encuadernación

Eujoa

Distribución

Cataclismo SL

© de la edición: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

© de los textos: los autores

© de las fotografías: los autores

ISBN: 978-84-611-5879-9

Depósito Legal: AS-1.810/07

Este catálogo se publica con motivo de la exposición *GAMEWORLD*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, del 30 de marzo al 30 de junio de 2007.

AGRADECIMIENTOS

Computer History Museum, Mountain View, California

Computerspiele Museum, Berlín

Electronic Arts Intermix, Nueva York

Keith Feinstein

Fabio Paris Art Gallery, Brescia

Museum of the Moving Image, Nueva York

Howard House Gallery, Seattle

Tom Powell

Team Gallery, Nueva York

Virgil de Voldere Gallery, Nueva York

Yvon Lambert Gallery, Nueva York

Un agradecimiento muy especial a todos aquellos que han hecho posible la Inauguración de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.

INGLÉS *ENGLISH*

BRINGING A NEW VALUE OF INDUSTRY INTO PLAY

Vicente Álvarez Areces

PRESIDENT OF THE PRINCIPALITY OF ASTURIAS

We have all seen images in the mass media of throngs of anxious consumers standing in endless lines in cities around the world to purchase the latest play consoles or addictive games. Only recently almost all the most popular consoles brought out new versions at practically the same time. Nor can the spectacular figures for the turnover in the video games industry have escaped anybody's attention, especially as it now outgrosses and employs more people than the powerful film industry. Electronic creation, coupled with the global spread of new forms of leisure activities, socialization, education and strategic planning, is worming its way into all everyday spheres and times, into all social groups and increasingly into a greater number of age groups.

This meteoric rise of a new sector in the culture, communication and entertainment industries dazzles us and sometimes conveys the impression that this enormous and complex range of manufactured products on all kinds of screens, whether TV, computer or play consoles, is just a huge source of income for corporations and an enormous problem for families and communities. Or perhaps a simple onslaught of fast-buck and low-quality enterprises.

Nothing could be further from the truth. The reality is a rich and intricately structured ground for creativity which does not turn up its nose at business and in which the increasing accessibility of digital tools for creation and diffusion has produced a truly radical change that is currently being driven by various different agents: electronic artists, promoters of social and cultural changes, activists of advanced democracies. All of them have entered the game and are regularly renewing even the most commercial forms of entertainment. This diversity of intentions and its corresponding plurality of contents intelligently combines the know-how of latest technology with the desires of a broadbased, predominantly young and digitally literate collective.

Gameworld, the world of games, promises to be a series of exhibitions, seminars, laboratories and workshops which, taken together with the exhibition presented in this catalogue, gets underway in a space set aside for the critical popularisation of the industrial design of our century. A group of international experts have put together a wide-ranging, fluid and attractive reflection and practice revolving around the leading players, the most singular innovators, the most sophisticated applications and the most popular games. And it combines these points of view with a high degree of interactivity and a spectacular presentation in the north hall of the LABoral Centre for Art and Creative Industries.

And it has chosen a promising path. A risk-tasking path endorsed by the know-how and can-do of its promoters, ready to actively collaborate in the approximation and consolidation of the future Asturias around a new mass phenomenon, participating in an industry leading the way in its sector and enabling a critical reflection on an extraordinarily popular phenomenon in the new added values which are vital for our ongoing transformation. A path I am absolutely convinced will lead to resounding success.

LABORAL AS OPPORTUNITY

Leandro Guillén Barba

PRESIDENT OF THE BOARD OF TRUSTEES FOR THE LABORAL FOUNDATION CENTRE
FOR ART AND CREATIVE INDUSTRIES

LABoral Centre for Art and Creative Industries is conceived as a cutting edge centre with a mission to turn Asturias into an international focal point for contemporary art. The project now opening its doors in Gijón is to develop its activities largely within the exhibition field, yet always underpinned by a desire to raise awareness about the latest trends in art creation associated with and partaking in new technologies. That said, it is equally determined to intervene in the broader area of industrial creation which seeks to transform creativity into a driving force for economic development and generating wealth. Besides fostering the incorporation of new audiences for present day art, LABoral will provide a significant focus on education, production and research, and will encourage ongoing dialogue between art practitioners, scientists, and experts from the most varied backgrounds. This innovative mission will surely aid in the further transformation and progress of contemporary society.

The LABoral opening programme is the starting point for a series of exhibitions, educational and experimentation workshops and events organized with the goal of establishing a place for itself in Spanish and international art circuits. Mirrored by the monumentality of its physical location in the Universidad Laboral, the current site of the City of Culture, this laboratory of ideas merging art, science, technology and industrial creation is a shared ground for art, art practitioners and spectators.

The result is a twofold opportunity. On one hand, the unique occasion offered to Asturias, Spain and the world to better acquaint itself with contemporary creations in a perfect unity that stimulates our senses and awakens our creativity. LABoral was brought into being to respond to the concerns of all those striving after progress and knowledge, but also as a vehicle for the creation of new audiences for art. Indeed, the very notion of functionality and service to society permeates the conception behind each of the activities on offer at LABoral, bearing in mind the right of individuals to access the visual culture of our time.

On the other hand, it also represents an opportunity for the Principality of Asturias to reflect the dynamic change taking place in contemporary society, bringing about an unstoppable transformation of the methods and forms of creation and an acceleration of economic growth. Asturias will hold up a mirror to itself, and will project the emerging work of its young and established artists.

A rereading of art associated with new media is featured in Feedback; the art of videogames in *Gameworld*; a reflection on virtual worlds in LABcyberespaces; and the perspective and vision of young artists from Asturias is seen in Extensions-Anchorage – together make up the majority of the opening programme. With a specific language, LABoral manages to fill its spacious premises with new presentations and formulas which, through the interaction of artists, scientists and researchers, will awaken new sensations in an eager audience. The programme will be rounded off with The E-Image Era, a seminar directed by José Luis Brea, and other events such as the LEV Festival, or the spectacle of light and color offered by LED Throwies, all revolving around modern aesthetics.

This laboratory for the construction of ideas and emotions is opening its doors to a type of innovation through which art becomes a living manifestation and a nexus for interdisciplinary, intercultural union and for interactivity, where the real and the virtual meet.

The Board of Trustees of the LABoral Foundation wishes to express its most sincere gratitude to all those who have contributed to making the opening of this Centre possible. A Centre that is the utmost expression of design, science, technology, education and art creation. We also congratulate ourselves for the opportunity lying ahead of us.

Finally, I urge you to enjoy the opening programme, the highest expression of contemporary art and an experience for all our senses.

VIDEOGAMES AS A FORM OF ARTISTIC CREATION

Fernando Menéndez Rexach
PRESIDENT, PORT AUTHORITY OF GIJÓN

As the LABoral Centre for Art and Creative Industries starts out on its endeavour, the Port Authority of Gijon wishes to lend its support to this new interdisciplinary space created to foster art exchange and a closer relationship between art, science, technology and creative industries, by sponsoring the exhibition *Gameworld*.

As a founding Trustee of the Laboral Foundation, the Port Authority of Gijon fully intends to continue its commitment with Gijon and with Asturias beyond its own primary mission as an economic tool at the service of the business sector. We believe that in the year commemorating the Centennial of the beginning of the activity of the El Musel port, we must continue sharing with the inhabitants of Asturias in general and of Gijon in particular a way of looking at the world, in this case through contemporary art.

Gameworld, a new exhibition project created expressly for LABoral, provides a fresh, retrospective and interactive insight into the contribution of videogames to contemporary aesthetics during their brief albeit influential history.

In the words of the exhibition curator, Carl Goodman, “the exhibition also shows games as a form of artistic creation and as material for artistic transformation.” The Port Authority of Gijon is certain that the show will receive an enthusiastic response from the people from the city and from the whole of Asturias, who will visit the exhibition at the LABoral in its first months of life.

GAMEART AT LABORAL

Rosina Gómez-Baeza

DIRECTOR OF LABORAL CENTRE FOR ART AND CREATIVE INDUSTRIES

The world of video games forms part of the inaugural program of the LABoral Center for Art and Industrial Creation for a number of reasons. The first –which, by itself, more than justifies the decision– is because it encompasses one of the two great fields of action of the Center: Visual Art and Industrial Creation or Creative Industry.

The second reason is that video games, with twenty-five years of history thus far, are part of the virtualization process prevailing in contemporary society, which we should study and pay special attention to. The Visual Arts Conference that I organized three years ago in Madrid, directed by José Luis Brea, already evidenced the necessity to revise certain training programs in relation to the visual culture of our time.

Gameart creates a singular and very powerful route through the map traced by media art –an area which rarely appears in the radar of most museums and art centers. *Gameworld* proves the existing synergy between this form of expression and the Visual Arts, as well as the field of Design. The wise selection of works is the exhibition's most impacting characteristic. Its vibrant language, with an expressiveness bordering on brilliance, is rather a result of the autonomy of the genre than of its interrelation with other disciplines.

The educational capacity of video games has been demonstrated, –video games are already being used in History classes–, although I wouldn't rule out a contrary reaction to this statement by some members of the public, either due to its form and contents, or the negative artistic character of the genre. But it is clear that we can't negate the obvious - the influence of this medium of expression in our contemporary culture, in our world.

My personal gratitude goes to Carl Goodman, Director of Digital Means of the Museum of the Moving Image of New York and Curator of this new exhibition project, conceived specifically for LABoral. His commitment to our Center is a result of this *spirit of enterprise* so characteristic of great people of North America. I trust that this exhibition will be the first of a cycle that will probably be unique in its innovative ideas.

Thanks also to Thomas Leeser, for having granted our audience the possibility of experiencing magical trips that propose diverse new narratives and multiple life experiences, in this ancient studio of the Industrial University of Gijón, now converted into an exhibit hall for new virtual spaces.

I can't forget the contributions made by the Associate Curator, Daphne Dragona as well as those of the Curating Consultancy and the Curators of Digital Game Canon. The knowledge they all provided has contributed to the quality and relevance of this first exhibition.

Thanks are also due to the Patronage of the Industrial Foundation for its trust and support of this exhibition, already a mythical reflection of the capacity of the new technological media for creating new languages and proposing the most diverse positions, as many as there are creators dedicated to the genre.

And finally, to have to acknowledge the contributions of the artists and designers in the creation of a new artistic heritage for mankind.

WELCOME TO GAMEWORLD: GAMES ON THE EDGE OF ART, TECHNOLOGY AND CULTURE

Carl Goodman

DEPUTY DIRECTOR AND DIRECTOR OF DIGITAL MEDIA, MUSEUM OF THE MOVING IMAGE, NEW YORK

The title *Gameworld* invokes three interrelated but distinct worlds. First is the designed world within a videogame, which includes both its perceptual attributes and the system of rules, behaviors and properties that provide its form. Second is the creative ecology composed of industry and academia that is emerging around videogames. The third world is the realm of contemporary culture, and the extent to which it is colored by videogames and their offshoot, virtual worlds. We hope to show the many points of intersection between videogames, art and culture through the presentation of work from over forty artists and game designers, and, in spite of their status as diversion, reveal games to be an expressive enterprise worthy of attention and study. Whether you play them or not, videogames matter.

For those who think that showcasing videogames within the corridors of a museum is out of the ordinary, it's not true. Museums have been examining the cultural and technical significance of videogames since the late 1980s, starting with "Hot Circuits: A Video Arcade," a historical exhibition of video arcade games mounted by the Museum of the Moving Image (New York), my place of employ, in 1989. The exhibition was inspired by the then radical notion that videogames are an increasingly vital part of the entertainment industry, alongside movies, television and music. It also drew attention to the contribution of videogames to computation technologies, in part because they are often the public's first exposure to edge technologies. Today these notions are well accepted.

Another misconception that had to be addressed was that videogames are primarily a form of children's media. The MIT scholar Henry Jenkins effectively turns this critique on its head by focusing on the meanings of games, not just their effects. Rather than talk about what videogames are doing to our children, Jenkins urges, we should talk about what our children are doing with videogames. While it is important to address the question of violence in games, it should be done while recognizing that game audiences young and old are active interpreters, not just receptacles, of media experiences.

Since the late 1980s, the entertainment business has moved to adapt to the rhythm and flow of digitally networked culture, in large part because of the industry's production of popular, commercial videogames, which may be considered the first native digital medium. Just as film subsumed the presentational characteristics of theater, and television did the same with radio, videogames subsume the media that came before them within their increasingly rich, all-encompassing simulated worlds. Videogames are a driving force behind networked virtual worlds technologies, which themselves are increasingly integrated into mainstream entertainment and education. In this way, virtual worlds are in the process of subsuming games; as a result, games function as emergent activities within virtual worlds, while virtual worlds acquire a life of their own independent of games.

The expressive potential of videogames becomes even more apparent once you look outside the realm of commercial games. There is now an expanding ecology around the robust commercial center of the field that also includes fine artists, independent producers, academics, researchers, and game designers who have earned enough clout, or money, to work with complete creative freedom. There are also alternative production and distribution models now emerging that bring alternative games to niche audiences over the Internet. These factors all contribute to an expanding discourse about videogames and what they are allowed to be. The interplay of these different spheres of activity contributes to a fertile creative environment which promises to evolve gaming in unexpected, compelling directions.

But for that to happen to its fullest, we must first acknowledge that videogames have the potential to express the same diversity of approaches and authorial

intentions that we expect, and receive, from other forms of expression. *Gameworld* hints at this kind of flowering, and advances are underway on a variety of fronts.

With *Gameworld*, we hope to offer an alternate perspective on videogames that places them solidly at the center of our culture. Rather than follow the linear format associated with most museum exhibitions, *Gameworld* is made up of clusters of works meant to be accessed in a nonlinear fashion. In the set of cards accompanying this catalog, these clusters are indicated with one of six terms printed on each card:

The first cluster, the “Digital Game Canon,” is an inaugural selection of ten historical milestones in game design innovation, chosen by a panel of five game design and history experts and announced on March 8, 2007 at the Game Developers Conference in San Francisco, California. A second cluster, “Games Recoded,” presents artist work that reframes, transforms or radically alters historical videogames, or utilizes them as raw material for a new work. The next group, referred to either as “Experimental Gameplay,” “Games Research,” or “Serious Games,” presents three different ways in which videogames as a form are being taken into new, potentially hostile (though promising) territory. The last cluster, “World/Game,” ponders our daily experience when seen through videogame gauze – when simulation and network technologies define, perhaps even generate, the environment we live in.

The first impression we had of virtual reality in the 1990s – that of an entirely synthetic realm into which you escape, leaving the real world behind – seems quaint. Instead, we are enmeshed in a sophisticated mix of physical and virtual, as evidenced by mobile gaming, networked online virtual worlds, and architectural spaces that are designed using some of the same simulation technologies behind the games we play. It becomes increasingly difficult to draw a clear line distinguishing between the “virtual” and the “real.” In this way, the three worlds invoked by the title *Gameworld* – the world within the game, the games within our world, and the network of practitioners and organizations guiding their development – collapse into one another, becoming a single, hybrid conceptual space. Welcome to *Gameworld*.

I HAVE NO WORDS AND I MUST DESIGN (EXCERPTS)

Greg Costikyan

CO-FOUNDER OF MANIFESTO GAMES, HE HAS DESIGNED MORE THAN 30 COMMERCIALY PUBLISHED BOARD, ROLEPLAYING, COMPUTER, ONLINE AND MOBILE GAMES, INCLUDING 5 ORIGINS AWARD WINNERS

This article was originally published in Interactive Fantasy #2, 1994

There's a lotta different kinds of games out there. But do they have anything at all in common?

What is a game? And how can you tell a good one from a bad one? We need a way to analyze games, to understand what works and what makes them interesting. We also need a critical language. And since this is basically a new form, despite its tremendous growth and staggering diversity, we need to invent one.

What is a game, anyhow?

It's not a puzzle

Puzzles are static; they present the "player" with a logic structure to be solved with the assistance of clues. "Games," by contrast, are not static, but change with the player's actions – although almost every game has some degree of puzzle-solving. There is no opposition, there is no roleplaying, and there are no resources to manage; victory is solely a consequence of puzzle solving.

A puzzle is static. A game is interactive.

A game is not a toy

A ball is a toy. You can bounce it, twirl it, throw it, dribble it. And, if you wish, you may use it in a game. But the game is not intrinsic in the toy; it is a set of player-defined objectives overlaid on the toy.

A toy is interactive. But a game has goals.

A game is not a story

Stories are inherently linear. Games are inherently non-linear. They depend on decision making. Decisions have to pose real, plausible alternatives, or they aren't real decisions. To the degree that you make a game more like a story – more linear, fewer real options – you make it less like a game.

The notion of increasing narrative tension is a useful one for any game that comes to a definite conclusion. But to try to hew too closely to a storyline is to limit players' freedom of action and their ability to make meaningful decisions.

Stories are linear. Games are not.

A game demands participation

In a traditional art form, the audience is passive. The artist painted. You see his painting.

But surely we need forms in spirit with the times; forms which permit the common man to create his own artistic experience.

Enter the game. Games provide a set of rules; but the players use them to create their own consequences. The designer provides the theme, the players the music. It's a democratic art form for a democratic age.

Traditional art forms play to a passive audience. Games require active participation.

So what is a game?

A game is a form of art in which participants, termed players, make decisions in order to manage resources through game tokens in the pursuit of a goal.

Decision making

The future, we are told, will be interactive. You might as well say, "The future will be fnurglewitz." It would be about as enlightening.

A light switch is interactive. You flick it up, the light turns on. You flick it down, the light turns off. That's interaction. But it's not a lot of fun.

All games are interactive: The game state changes with the players' actions. If it didn't, it wouldn't be a game: It would be a puzzle.

But interaction has no value in itself. Interaction must have purpose.

The thing that makes a game a game is the need to make decisions. What does a player do in any game? In some games, he rolls dice. In some games, he chats with his friends. In some games, he whacks at a keyboard. But in every game, he makes decisions.

Goals

If you have no goal, your decisions are meaningless. Choice A is as good as Choice B; pick a card, any card. Who cares? What does it matter?

For it to matter, for the game to be meaningful, you need something to strive toward. You need goals.

What are the players' goals? Can the game support a variety of different goals? What facilities exist to allow players to strive toward their various goals?

Opposition

In a two-player, head-to-head game, your opponent is the opposition; the game is direct competition. And this is a first-rate way of providing opposition. But direct competition isn't the only way to do it.

Whatever goals you set your players, you must make the players work to achieve them. And even when a player has an opponent, putting other obstacles in the game can increase its richness and emotional appeal.

What provides opposition? What makes the game a struggle?

Managing resources

Trivial decisions aren't any fun.

The way to make choices meaningful is to give players resources to manage. "Resources" can be anything: Cards. Experience points. Knowledge of spells. The love of a good woman.

If the game has more than one "resource," decisions suddenly become more complex. Interesting decisions make for interesting games.

Game tokens

What is the difference between "resources" and "tokens"?

Resources are things you must manage efficiently to achieve your goals; tokens are your means of managing them. In a board wargame, combat strength is a resource; your counters are tokens.

To give a player a sense that he controls his destiny, you need game tokens.

Information

The interface must provide the player with relevant information. And he must have enough information to be able to make a sensible decision.

That isn't to say a player must know everything; hiding information can be very useful, but the player must have some idea of the range of possibilities.

Does the game provide the information as and when needed? Will reasonable players be able to figure out what information they need, and how to find it?

Other Things that Strengthen Games

Diplomacy

Achieving a goal is meaningless if it comes without work; but that doesn't mean all decisions must be zero-sum. Whenever multiple players are involved, games are strengthened if they permit and encourage diplomacy.

Games permit diplomacy if players can assist each other –perhaps directly, perhaps by combining against a mutual foe.

How can players help or hinder each other? What incentives do they have to do so?

Color

Monopoly is a game about real estate development. Right? Wrong. Monopoly isn't really about anything. But it has the color of a real estate game: named properties, little plastic houses and hotels, play money. And that's a big part of its appeal.

How does the game evoke the ethos and atmosphere and pageantry of its setting? What can you do to make it more colorful?

Simulation

Color adds to a game's appeal. And simulation is a way of providing color.

And it has other value, too. For one, it improves character identification. And it can allow insight into a situation that mere narrative cannot.

How can elements of simulation strengthen the game?

Variety of Encounter

Randomness can be useful. It's one way of providing variety of encounter.

Players like to encounter the unexpected. This means that the game has to allow lots of different things to happen.

What things do the players encounter in this game? Are there enough things for them to explore and discover? How can we increase the variety of encounter?

Position identification

Character identification lends emotional power to a story. To the degree you encourage players to identify with their position in the game, you increase the game's emotional impact.

What can you do to make the player care about his position? What is the overall emotional appeal of the position, and what can be done to strengthen that appeal?

Roleplaying

Roleplaying is a powerful technique. It improves position identification; it improves the game's color because the players become partly responsible for maintaining the willing suspense of disbelief. And it is an excellent method of socialization.

How can players be induced to roleplay? What sorts of roles does the system permit or encourage?

Socializing

Historically, games have mainly been used as a way to socialize.

When designing any game, it is worthwhile to think about the game's social uses, and how the system encourages or discourages socialization.

How can the game better encourage socialization?

Narrative Tension

Tension makes for fun games.

Ideally, a game should be tense all the way through, but especially so at the end. The toughest problems, the greatest obstacles, should be saved for last. One of the most common game failures is anticlimax. The period of maximum tension is not the resolution, but somewhere mid-way through the game. In most cases, this is because the designer never considered the need for narrative tension.

What can be done to make the game tense?

They're All Alike Under The Dice. Or Phosphors. Or What Have You

We're now equipped to answer the questions I posed at the beginning of this article.

Do all the myriad forms of gaming have anything in common?

Most assuredly. All involve decision making, and managing resources in pursuit of a goal. But how can you tell a good game from a bad one?

The test is still in the playing; but we now have some terms to use to analyze a game's appeal.

If we are to produce works worthy to be termed "art," we must start to think about what it takes to do so, to set ourselves goals beyond the merely commercial. For we are embarked on a voyage of revolutionary import: the democratic transformation of the arts. Properly addressed, the voyage will lend grandeur to our civilization; improperly, it will create merely another mediocrity of the TV age.

The author wishes to acknowledge the contributions of Chris Crawford, Will Wright, Eric Goldberg, Ken Rolston, Doug Kaufman, Jim Dunnigan, Tappan King, Sandy Peterson, and Walt Freitag, whose ideas he has liberally stolen.

GAMES IN THE GALLERY

Helen Stuckey

GAMES PROGRAMMER AND CURATOR OF THE GAMES LAB,
AUSTRALIAN CENTRE OF THE MOVING IMAGE

If you won the Booker Prize, would you decide to give novels a rest and focus instead on writing scenarios for Massive Multiplayer Online games? This is just what award winning Korean writer Yi In-hwa, whose writing has won several prestigious prizes, including the Yi Sang Literature Award, has chosen to do. His defection from print was based on a belief in the emerging cultural importance of videogames and an enthusiasm for MMOs' capacity to offer rich, engaging experiences.

Yi In-hwa's choice reflects videogames' growing maturity as an art form. He embraces videogames not for their similarity to the traditional art of which he is a master, but for their potential to support a different kind of engagement and new forms of expression. Theorist Henry Jenkins elegantly explores the notion of games as an art form in his essay, "Games, the New Lively Art."¹ Like other arts, games entertain and engage audiences on a variety of levels. But as a new art form, videogames need to be understood and appreciated as distinctive, with distinguishing structures and unique strengths.

Videogames offer a dynamic language for cultural expression that involves interactivity, repetition, process and performance. It might appear ironic that some of the most sustained explorations of the intrinsic nature of videogames and their relationship to society are being conducted by artists, but these artists have grown up as gamers. They not only see the creative potential of game engines, but also seek to explore the intrinsic language of videogames, including the rich iconography of game worlds, their emerging social networks, and their rules of play. These artists embrace videogames as significant cultural artefacts. They use tools provided by the game community – such as modding, patching and performance – to celebrate this community's dedication to shareware (which is software that is free to share), and to the use of the Internet as a site for discourse, distribution and exhibition.

All videogames are artificial environments build around carefully crafted rules and conditions. The constructed nature of each element makes games more available to critical deconstruction, as well as the exploration of alternative ontologies and aesthetics. Many artists apply formal interventions to pre-existing game code in order to expose the code within. In his Nintendo Entertainment System cartridge hacks, Cory Arcangel reprograms original Nintendo games. His deconstruction of the sound and images is driven by a formalism informed by 8bit aesthetics, as seen in "Super Mario Movie's" (2005) fragmenting world punctuated by screens of blinking abstraction.

In their work "SOD" (1999) the art collective JODI stripped "Wolfenstein 3D" of its representational elements, leaving an austere and un-navigable diagrammatic world of black and white lines. Their intervention makes us aware of how our cognitive processes are engaged and affected by the game's representational codes.

This idea is further examined in Julian Oliver's "2nd Person Shooter." Oliver's work is not a game hack or mod. Rather, it is a custom game demo dedicated to investigating the cognitive affect of the displacement of agency. Its camera and controls enable you to control one "bot" while seeing through the eyes of your virtual opponent. This presents a schism between the biological sense of embodiment in space and the logic of the game world. The game space becomes a laboratory for a formal inquiry of player point of view.

While Oliver's work offers cognitive challenges, Eddo Stern's "Darkgame" explores perceptual challenges that undermine the primacy of the visual in its game play. Players manoeuvre around a two dimensional plane, but one player is completely "blind" and must rely on non-visual cues to locate the other player. Stern describes "Darkgame" as a form of empirical role-play, one dependent on real-life skills, in which the blind could play the sighted and blindness would be an advantage.

Other artists explore the emotive effect of interactivity in relation to the social anxiety surrounding media images of violence. Brody Condon's mod "Adam Killer" provocatively tackles the meaning of agency when reduced to a single act of violence. The "game" consists of an endlessly repeated avatar that passively invites infinite slaughter. Created after the Columbine massacre, it was conceived as a visceral meditation on the gulf between the experience of media representations and the trauma of the actual events the media covers. Its abstracted violence elegantly interrogates the alienating effect of the aestheticizing of trauma. This subject is also addressed by John Haddock in his "Screenshots." This series of isometric drawings illustrates major media moments of the late twentieth century, most real but some fictional, portrayed as if set within a videogame.

For his performance art work "Dead In Iraq," Joseph DeLappe logs onto the networked game "America's Army" and types into game's chat the names of American soldiers who died during the occupation. It is both a protest work and a memorial that makes a direct link between the game-cum-recruitment tool "America's Army" and the reality of warfare. DeLappe's work draws attention to the way that online games can be public, politicized spaces.

The discourse of game art is situated outside traditional publications, conducted instead on sites like "Selectparks," "GrandTextAuto," "Collision Detection" and "we-make-money-not-art." These sites do not necessarily distinguish between art, experimental games and commercial product, blurring boundaries in a way that can seem rather arbitrary to those used to the strict lines patrolled by the authoritative "gatekeepers" of art and media criticism.

Self-identifying as "experimental games," "fIow" and "Braid" could easily be mistaken for "Fine Art." In "fIow," Jenova Chen offers a poetic embodiment of "flow" - the energised feeling of pleasure that occurs when the level of challenge is dynamically balanced with ability - a fundamental principle of game play. Jonathan Blow's "Braid" uses time manipulation to deconstruct the conventions of the platformer, reaching its twisted conclusion in which time runs backward, deconstructing the hero's journey and its conventional goal of "saving the princess."

But, ironically, it is a Playstation2 game, "The Shadow of the Colossus," which offers the most poignant deconstruction of the hero's journey. In its beautiful atmospheric world, the player takes a powerful emotional journey. But this is a journey that needs a different kind of engagement, and many days to complete, so it can never be fully experienced in an art gallery.

¹Jenkins, Henry, "Games, the New Lively Art," in Jeffrey Goldstein (ed.) *Handbook for Video Game Studies* (Cambridge: MIT Press, 2005).

UNFUN

Alexander R. Galloway

ASSISTANT PROFESSOR IN THE DEPARTMENT OF CULTURE AND COMMUNICATIONS, NEW YORK UNIVERSITY

There are two alternatives today for a “counter gaming” aesthetic: negation or deprivation. With negation, the game is stripped of all possibilities of game play, left to lapse back to other media altogether (video, animation). With deprivation, the game is censored and scolded, allowed to continue to play, but only in an enlightened or “self-aware” mode. Cory Arcangel and PaperRad’s “Super Mario Movie” is a negation; Eddo Stern’s “Darkgame” is a deprivation. Brody Condon’s “650 Polygon John Carmack” is a negation; Julian Oliver’s “2nd Person Shooter” is a deprivation. The first is play’s destruction, while the second is play’s revision.

In either mode, the very essence of what makes a game a game is withheld, deferred either for all time, or just for a moment. “I love to put the things I love in extreme peril,” wrote the artist Jean Dubuffet. “It is only at the point of failure that the thing reveals itself.” In a game, what else but fun itself can be subjected to failure? Can we blame the artist who wishes to destroy fun entirely? Deprivation blows gently in one direction, but negation carries the failure to the end of the line. Both modes are glorious, even if they are trapped within a spiral of self-contradiction. One must never forget that there is an important utopian possibility contained within any type of aesthetic failure. Or as Jean-Jacques Rousseau wrote in his “Discourse on the Arts and Sciences” of 1750: failure has an infinity of forms, but the truth is singular. Today one should take this as a celebration, not a lament. Unfun has an infinity of forms.

These artists reveal software’s essential paradox: source code as a medium is unable to mediate as such and thus negates and resolves itself into other forms (the interface, the executable, the game, the website). This is what one might call, following a suggestion from Eugene Thacker, the occult logic of software. Code hides itself in the very act of consummating its own expression. A game expends itself in the very act of its being played.

And so the game retreats from its own essence. But only in such a way as to be more true than the essence could ever be. The mystical shell (game) obfuscates the rational kernel (play). The paratextual is the treason of the textual. As interface, software does the same thing. The nondiegetic apparatus is inferior to the diegetic narrative. The artificial is false; but the real is true.

Or no, this is not the case with software. The artificial is, with software, if not true then at least actual. It is a question of simulation and symbolic economies. Are not such simulations allowed to be actual if not actually real? For the “real” real is always someplace else – offline.

This is not to say that Joane Leandre or Mary Flanagan are lying to us in their artwork; this is not a conspiracy theory. It goes something like this: software is a technological apparatus that *knows it is true that it is false*. This puts software in a special category, related to but not quite the same as a number of sibling concepts such as the commodity or the unconscious. The commodity, an apparatus that is internally false but does not know it is false; the unconscious, false if and only if the subject recognizes it as true. The commodity, a true object that must be transformed into a mystery. The unconscious, a true mystery that must be transformed into an object. With software it is a mixture. Software is false, but only in a truthful way.

As Slavoj Žižek says about ideology: No, I don’t believe in it, but I was told that it works even if you don’t believe in it.

So the problem is not with us. We do not “misrecognize” the game. The problem is how the game speaks about itself. Unfun is falsity, but always truthfully so.

With videogames one often speaks using the language of the “magic circle.” This rhetoric positions games as fictional, ritualistic spaces where hypothetical fantasies may be explored without risk of real life damage – of course we do not *really* want to kill people, even if we play violent games, and so on. But games and software are not a question of the “magic circle.” It is precisely the opposite. The

offline, non-gamic world is the magic circle, and the experience of software is the real. The offline is an elaborate fiction that must be propped up at all costs. Play is the real, and normal life is the suspension of play into all of the forms of social stratification and reification. Play is not a suspension of normal life. It is the other way around: the world today is a suspension of normal life. Play exists as play only to convince us that this life is real. This is what Jacques Lacan meant when he said that the truth has a structure of a fiction. Again, software knows it is true that it is false.

So in negation and deprivation, the counter-gaming aesthetic of Brody Condon, or Joane Leandre, or Eddo Stern reveals software culture as it actually is. Unfun is a revealing. It reveals the essence of the game as something withheld. Microsoft Word is not "software" in this strict sense, only some strange perversion of it. Joane Leandre's work is software because it realizes the essential gap that exists within any technological system. And the gap is not denied in his work; it is accentuated and extended, becoming coterminous with the medium itself.

But there is a third way, always a third way. It is pure joy: "The Endless Forest." With the work of Auriea Harvey and Michaël Samyn there is no hint of negation, nor deprivation in any form. It is a dream of the Eden garden before the fall, a vision of art as communion. The game is life and beauty, a fantasy exchange in a forest beyond, connected in a living environment of many souls distributed across as many worlds.

TEN GAMES YOU NEED TO PLAY: THE DIGITAL GAME CANON

Game fans worldwide have spent countless hours in contentious late night sessions with friends arguing over which games are the best of all time. We all grew up with favorites – they resonate in a way that says as much about our own youthful enthusiasms as they do about the historic importance of the games themselves. But as videogames mature as a medium, and take their place alongside film, fiction, theater, and the other arts at the center of our culture, it is time to honor gaming's roots, and make more sober assessments of the ones that innovated the game play we take for granted today.

The digital game canon is the brainchild of Henry Lowood, the curator for Stanford University's History of Science & Technology Collections and professor of German Studies. It is the first effort to establish an authoritative collection of historical games that ought to be known by all design and production professionals in the games industry. Lowood recruited four leading videogame experts – two designers, a theorist and a journalist – to join him on a panel of judges: Warren Spector, Christopher Graft, Matteo Bittanti, and Steve Meretzky. Each judge selected two games to enter the canon, for a total of ten. The list was presented and discussed on March 8, 2007 at the Game Developers Conference in San Francisco.

Lowood likens the effort to that of the National Film Preservation Board, which each year selects several films to be added to the U.S. National Film Library. Managed by the Library of Congress since 1988, following passage of the National Film Preservation Act, the National Film Library has been a catalyst for the preservation of historically significant movies, which otherwise may not have survived. Similarly, important computer and video games face the challenge of long-term preservation, as gaming platforms become obsolete, operating systems disappear, and software isn't maintained. By identifying the most significant videogames in history, the panel hopes to draw attention to the need for deliberate preservation efforts before it is too late and the original games disappear forever. Because of the challenges of preservation, some of the games shown here in *Gameworld* are presented using software emulators, which function as "virtual computers" that run inside of a modern computer.

Criteria for the games selected were left to each panel member. Lowood makes clear that the list is in no way definitive, but is rather just "a start." Interestingly, these ten games are not the ones most people will remember feeding coins into when they were young.. Some of them are more obscure, difficult, and attracted smaller audiences. But they had vast influence, establishing conventions that have been widely followed and built upon by future games.

On the list are widely recognized games and franchises from the world's most celebrated game creators: Will Wright, Shigeru Miyamoto, John Carmak, and Sid Meier. Alternately, "Star Raiders," an extremely innovative game now largely forgotten, was selected due to concern that its lack of commercial success could mean it may not be properly preserved, and so simply disappear.

Once the exclusive province of enthusiasts and collectors, videogames are attracting the attention of academia, just as other art forms have before it. Future game creators are now enrolled in digital media programs across the globe. As the foundational period of video games recedes beyond any living person's childhood remembrances, the need for scholarship and preservation becomes more acute.

Just as the academification of cinema practice and criticism in the 1960s changed both the discourse about and content of movies, this process – now at work in games – is likely to have a similarly far-reaching effect.

Digital Game Canon

Spacewar!, Martin Graetz, Steve Russell, Wayne Wiitanen

Star Raiders, Doug Neubauer

Zork I, Marc Blank, Dave Lebling, Bruce Daniels, Tim Anderson

SimCity, Will Wright

Civilization I/II, Sid Meier

Tetris, Alexey Pajitnov

Super Mario 3, Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka

Doom, John Carmack, John Romero

Sensible World of Soccer, John Hare

Warcraft (Series), Blizzard Entertainment

SIMULATING SIMULATION

Leeser Architecture, New York

For this exhibition, which attempts to highlight a conflation of the boundaries between video gaming and games based artwork and the world around us, the space designed for this work is intended to further blur and challenge the boundaries between the real and the simulated.

The *Gameworld* environment begins as a surface with a non-directional grid of 3 dimensional elevated points, not unlike the top surface of a Lego block. At the scale of the exhibition space, one is surrounded by these dots, the tops of which are somewhat higher than the line of sight.

But the dots themselves don't remain singular. According to the varying requirements of each installation, they merge with others nearby, they grow or shrink and become the display surfaces and interfaces of projection screens, portrait gallery walls, research tables, and game playing stations.

Navigation within this landscape becomes the primary objective of this world. Not only the navigation from module to module, but also deep within each module as the exhibition visitor explores the many worlds of the gaming experiences featured.

This un-real landscape is entirely executed in digital blue amplifying the physical tactility while at the same time producing an affect of slightly absurd mono-materiality.

Like many videogames, *Gameworld* is conceived as a series of temporal levels. Blue is the color of this world's first level. As the exhibit advances to level 2, level 3, or beyond, the blue modules are replaced by those with new games and installations and subsequently made of a different color. The modules become pink in level 2, until eventually the entire environment has been reclaimed and re-colored.

Projected on giant screens at the head of the exhibition environment, a virtual model of this blue landscape is imported into a game engine allowing players to navigate the *Simulated Simulation* of *Gameworld*, while inhabiting the actual exhibition environment. Thus this real virtual world seamlessly transitions into a gaming environment, from virtual reality to real virtuality and vice versa.

The entry corridor to this world is comprised of a digital carpet of scrambled imagery from video arcade game startup screens. Entering *Gameworld* for the first time is as easy as logging in. No password required.

CREDITS

PRINCIPALITY OF ASTURIAS

Vicente Álvarez Areces
President of the Principality of Asturias

Ana Rosa Migoya Diego
Head of Department of Culture, Social Communication and Tourism

Jorge Fernández León
Director of the Agency for Communication Development and Cultural Projects

BOARD OF TRUSTEES OF LABORAL CENTRE FOR ART AND CREATIVE INDUSTRIES FOUNDATION

President
Leandro Guillén Barba

1st Vice-president
Jorge Fernández León, representing the Principality of Asturias

2nd Vice-presidency
FCC

BOARD MEMBERS

Ana Rosa Migoya Diego, Juan Cueto Alas and Agustín Tomé González,
representing the Principality of Asturias

Alcoa
City Council of Gijón
Port Authority of Gijón
Sedes
Fundación Telefónica
Hidroeléctrica del Cantábrico
Caja de Ahorros de Asturias
Acciona
Dragados
Constructora San José

Secretary
José Pedreira Menéndez

LABORAL CENTRE FOR ART AND CREATIVE INDUSTRIES

Director

Rosina Gómez-Baeza Tinturé

General Coordinator

Lucía García Rodríguez

OPENING TEAM

Interim General Coordinator

Ana Botella Diez del Corral

Coordinators

Lourdes A. Amandi

Patricia Villanueva

Communication

Pepa Telenti

Opening Programme

Lucía Arias

Blanca de la Torre

Documentation

Diego Ruiz de la Peña

EXHIBITION

Curator

Carl Goodman, Deputy Director and Director of Digital Media,
Museum of the Moving Image, New York

Associate Curator and Project Manager

Daphne Dragona, Independent New Media Arts Curator, Athens

Assistant Curator

Emilia Wiles, Photographer and New Media Artist, New York

Curatorial Advisor

Helen Stuckey, Games Programmer and Curator of the Games Lab, Australian
Centre for the Moving Image

Advisors, Digital Game Canon Panel

Henry Lowood, Curator/Professor, Stanford University, Palo Alto

Matteo Bittanti, Researcher, University of California, Berkeley, San Francisco

Christopher Grant, Editor, joystiq.com, Philadelphia

Steven Meretzky, Senior Designer, Blue Fang, Waltham

Warren Spector, President, Junction Point Studios, Austin

Design

Leeser Architecture

Technical Department

Intervento:

Orlando Fernández (coordination)

Cynthia González (audiovisuals)

Nicolás Castellanos (audiovisual assistant)

Nerea Calvillo (architecture)

Carolina García Lorenzo (production)

Construction

Proasur

Installing of works and audiovisual equipment

Codi S.A.

Transport

Transferex

Insurance

Allianz Seguros

CATALOGUE

Design

The Studio of Fernando Gutiérrez

Design development

Estudio Paco Currás

Co-Editors

Ken Jordan

Carl Goodman, Museum of the Moving Image

Contributors

Thomas Beard

Heather Chaplin

Daphne Dragona

Greg Costikyan

Alexander Galloway

Helen Stuckey

Translations

Lambe & Nieto and Juan Larrea

Typesetting, Printing & Binding

Eujoa

Distribution

Cataclismo SL

© of edition: LABoral Centre for Arts and Creative Industries

© of texts: the authors

© of photographs: the authors

ISBN: 978-84-611-5881-2

Legal Deposit: AS-1.810/07

This catalogue was published for the exhibition *GAMEWORLD*
at the LABoral Centre for Art and Creative Industries, Gijón
from 30th March through 30th June 2007

ACKNOWLEDGEMENTS

Computer History Museum, Mountain View, California

Computerspiele Museum, Berlin

Electronic Arts Intermix, New York

Keith Feinstein

Fabio Paris Art Gallery, Brescia

Museum of the Moving Image, New York

Howard House Gallery, Seattle

Tom Powell

Team Gallery, New York

Virgil de Voldere Gallery, New York

Yvon Lambert Gallery, New York

Special thanks to all those who have contributed to the Opening of LABoral
Centre for Art and Creative Industries.