

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «JUGABILIDAD: ARTE, VIDEOJUEGOS Y CULTURA»

Alegorías digitales (sobre *Los Sims*)

McKenzie Wark

Fecha de presentación: octubre del 2007

Fecha de aceptación: octubre del 2007

Fecha de publicación: diciembre del 2007

Resumen

¿Has tenido alguna vez la sensación de estar jugando a un juego vasto e inútil cuyo objetivo desconoces y del que no recuerdas las reglas? ¿Has tenido alguna vez el fuerte deseo de dejarlo, de renunciar, de abandonarlo para descubrir que no hay colegiado, no hay árbitro, no hay regulador a quien anunciar tu capitulación? ¿Has sentido alguna vez el vago terror de que, aunque no tengas otra opción que jugar, no puedes ganar, no puedes saber el resultado ni tan siquiera quién lo controla? ¿Has sospechado alguna vez que no sabes quién podría ser tu verdadero oponente? ¿Te has desesperado ante el hecho evidente de que los dados están trucados, las cartas están marcadas, el juego está amañado y hay tongo? Bienvenido al espacio de juego. Tú eres el jugador te guste o no, ahora que todos vivimos en este espacio de juego que está en todos los sitios y en ninguna parte. Puedes ir adonde quieras del espacio de juego pero nunca salir de él. No es extraño que los juegos digitales sean la forma cultural emergente de estos tiempos. Los tiempos mismos se han convertido en una serie de juegos cada vez menos perfectos. Una nueva persona histórica acecha la tierra: el jugador. Y somos nosotros, nos guste o no.

Palabras clave

videojuegos, jugabilidad, espacio de juego, alegorías, jugadores

Abstract

Ever get the feeling you are playing some vast and useless game to which you don't know the goal, and can't remember the rules? Ever get the fierce desire to quit, to resign, to forfeit, only to discover there's no umpire, no referee, no regulator, to whom to announce your capitulation? Ever get the vague dread that while you have no choice but to play the game, you can't win it, can't even know the score, or who keeps it? Ever suspect that you don't even know who your real opponent might be? Ever get mad over the obvious fact that the dice are loaded, the deck stacked, the table rigged, and the fix – in? Welcome to gamespace. You are a gamer whether

you like it or not, now that we all live in this gamespace that is everywhere and nowhere. You can go anywhere you want in gamespace but never leave it. No wonder digital games are the emergent cultural form of the times. The times have themselves become just a series of less and less perfect games. A new historical persona stalks the earth. The gamer. And it is us, whether we like it or not.

Keywords

videogames, playability, gamespace, allegories, gamers



01. Benjamín se levanta por la mañana. Va al baño. Deja la tapa del váter abierta. Se ducha y prepara el desayuno. Lee el periódico. Encuentra un trabajo –como sujeto de experimento–, que empezará mañana. No es gran cosa, pero son tiempos duros. Lee un libro, y luego otro. Prepara la comida, hace la siesta, vuelve a leer. Se va a la cama. Se levanta. Váter, ducha, desayuno de nuevo. No hace su cama. Se va al trabajo. Vuelve a casa, prepara otra cena. Habla un poco con su compañero de piso Bert. Aparece Hannah. Él coquetea un poco con ella. Se va a la cama, se levanta, y vuelve a hacerlo todo de nuevo.

02. Pasan los días. Nada ha cambiado apenas. Cocina mejor. Hace nuevos amigos –Ted, Gersholm, Asja. Se dejan caer de vez en cuando; a veces es él quien les visita. Hay mobiliario nuevo. Esto le hace un poco más feliz, pero no mucho. Obtiene un ascenso a auxiliar de laboratorio. Es el turno de noche, pero se paga mejor. Luego se hace investigador de campo y vuelve a tener un horario normal. Al cabo de un tiempo se convierte en becario. Es muy creativo, pero ayuda tener amigos si quieres progresar. Aspira a ser un teórico. Está mejor pagado. Y también el horario es mejor. Sueña con yates y televisores de pantalla grande. Benjamín es un sim, un personaje de un juego llamado

Los Sims. No podríamos culpar a nadie por pensar que se trataba de la vida de alguien.

03. En *Los Sims*, tú creas los personajes como Benjamín, construyes y amueblas la casa para él, le encuentras trabajos y amigos. Todo esto se hace en un mundo sin cielo. Quizás un juego como *Los Sims* podría ser una parodia de la vida diaria en una «sociedad consumista». Benjamín y sus amigos sueñan con cosas. Las cosas les hacen felices. Encuentran mucho más relajante un sofá de calidad que uno barato. Como dice el diseñador del juego, Will Wright: «si te sientas y construyes una gran mansión llena de cosas, sin hacer trampas, te das cuenta de que todos esos objetos chupan todo tu tiempo, cuando esos mismos objetos prometían hacerte ahorrar tiempo... Se trata de una especie de parodia del consumismo, en la que llega un momento en que tus cosas se apoderan de tu vida».¹ Otros no comparten esta opinión. El estudioso Gonzalo Frasca dice: «ciertamente, el juego puede ser una parodia del americano de clase media, pero teniendo en cuenta que recompensa al jugador cada vez que éste compra cosas nuevas, no creo que pueda considerarse una parodia».² En *Los Sims*, los personajes tienen muchos trabajos diferentes, pero como dice Fredric Jameson: «la parodia se encuentra a

1. «SimSmarts: An Interview with Will Wright». En: Brenda LAUREL (2003). *Design Research: Methods and Perspectives*. Cambridge MA: MIT Press.

2. FRASCA, Gonzalo (julio de 2001). «The Sims: Grandmothers are Cooler Than Trolls». *Game Studies*. Vol. 1, n.º 1. <<http://www.gamestudies.org>>

- si misma sin una vocación». Si *Los Sims* son una parodia, son una parodia neutra, la imitación sin un impulso crítico, sin las «segundas intenciones» de la parodia.³
- 04.** Quizás un juego como *Los Sims* podría ser una alegoría de la vida diaria en el espacio de juego. En el modo alegórico, dice Walter Benjamin: «cualquier persona, cualquier objeto, cualquier relación puede significar absolutamente todo lo demás. Con esta posibilidad se puede emitir un juicio destructivo pero justo sobre el mundo profano: está caracterizado como un mundo en el que el detalle no tiene una gran importancia».⁴ Para Benjamin, la fragmentación del mundo moderno por la técnica, la abundancia de productos que brotan en ausencia de un todo coherente, encuentra su expresión en la alegoría, que fragmenta aún más las cosas, haciendo añicos la ilusión de orden burgués, revelando los recursos de los que está hecho. «Lo que se resiste a la falaz transfiguración del mundo de los productos es su deformación en alegoría».⁵ Y también esta posibilidad parece agotada. A un sim, la fragmentación de lo fragmentado le parece una rutina. Ningún otro mundo parece posible. Ni tan siquiera éste.
- 05.** Quizás un juego como *Los Sims* no sea sólo una alegoría, sino también un «algoritmo». Ser un jugador es ligeramente diferente a ser un lector o un espectador. Lev Manovich dice: «a medida que el jugador avanza en el juego, descubre gradualmente las reglas que operan en el universo creado por este juego».⁶ Alex Galloway afirma: «jugar a un juego significa jugar al código del juego. Y por lo tanto, interpretar un juego significa interpretar su algoritmo (descubrir su algoritmo paralelo)».⁷ Lo distintivo de los juegos es que producen para el jugador una relación intuitiva con el algoritmo. La experiencia intuitiva y el algoritmo organizador juntos son el algoritmo para un futuro siempre prometido en el espacio de juego, aunque nunca hecho realidad. El algoritmo por el que el jugador se relaciona con el algoritmo produce una alegoría bastante particular por la que el jugador y el algoritmo se relacionan juntos con el espacio de juego. En un juego, a cualquier personaje, a cualquier objeto, a cualquier relación se le puede dar un valor, y ese valor puede ser descubierto. Con esta posibilidad se puede emitir un juicio destructivo pero justo sobre el mundo profano: se caracteriza como un mundo en el que cualquier valor es arbitrario o absurdo.
- 06.** Un algoritmo –para los objetivos actuales– es un juego de instrucciones finito para llevar a cabo alguna tarea, que transforma una condición inicial de salida en una condición final reconocible. Las recetas que Benjamín y otros sims aprenden de los libros de cocina de sus estanterías son algoritmos. La carrera de Benjamín como teórico es también un algoritmo. Hay una condición inicial: tiene que tener 8 amigos, 4 puntos de carisma, un 7 en creatividad, etc. Tiene condiciones finales, también. Con 10 amigos, 5 puntos de carisma y 10 de creatividad, puede terminar la carrera de teórico y empezar otra. El jugador selecciona una secuencia tras otra, y aprende gradualmente lo que hacen –es decir, un algoritmo. El jugador descubre una relación entre las apariencias y un algoritmo en el juego, que es un doble de la relación entre apariencias y un supuesto algoritmo en el espacio de juego –es decir, un algoritmo. Pero siempre hay una brecha entre el algoritmo conocible intuitivamente del juego y la semejanza pasajera, desigual e injusta de un algoritmo en la vida diaria del espacio de juego –ésta es la forma que toma ahora la alegoría.
- 07.** Las imágenes y las historias que pueblan los juegos son normalmente copiadas de otros medios, de novelas, películas o la televisión. Los juegos, más que nada, se limitan a reciclar o reutilizar pedazos de representación de otros medios. Bolter y Grusin afirman: «la reutilización es una característica definitoria de los nuevos medios digitales»⁸ y, por consiguiente, no específica de los juegos. Desde el punto de vista de la representación, el juego es siempre inapropiado para la vida diaria. Un sim en *Los Sims* es un simple personaje animado, con pocos rasgos faciales o expresiones. En *Los Sims 2* parecen ser algo más verosímiles, pero la mejora de la representación en algunos aspectos sólo hace aumentar el estándar por el que en otros aspectos parecen quedarse cortos. Desde el punto de vista de un algoritmo, todo parece al revés. La vida diaria en el espacio de juego parece una versión imperfecta del juego. El espacio de juego podría ser más complejo y multicolor, pero parece mucho menos consecuente, coherente y justo. Quizás ésta fuera siempre la promesa casi utópica de lo digital –una realidad de equidad y ecuanimidad absolutas e impersonales. El juego abre una brecha crítica entre lo que promete el espacio de juego y lo que ofrece. Lo que es verdadero no es real; lo que es real no es verdadero. Esto es lo que el doble movimiento del algoritmo y la alegoría tienen que presentar. El juego es verdadero en el sentido de que su

3. JAMESON, Fredric (1991). *Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Londres: Verso. Pág. 17.

4. BENJAMIN, Walter (1998). *The Origins of German Tragic Drama*. Londres: Verso. Pág. 175.

5. BENJAMIN, Walter (2003). «Central Park». *Selected Writings*. Vol. 4. Cambridge MA: Harvard University Press. Pág. 173.

6. MANOVICH, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press. Pág. 222.

7. GALLOWAY, Alex (2005). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. [Manuscrito]

8. BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge MA: MIT Press. Pág. 45.

algoritmo es coherente, pero esta misma coherencia niega un mundo que no lo es.

- 08.** Imagina que Benjamín, nuestro personaje de *Los Sims*, llega al penúltimo nivel y se convierte en teórico. Puede que luego le compres un ordenador porque parece estar harto de leer. ¿Qué podría hacer con él? Jugar a *Los Sims*, por supuesto. Siendo un teórico, quizás empieza a teorizar sobre el juego. Quizás anota algo como esto en su bloc de notas: «el jugador, cuya apática mirada cae en el controlador en su mano, está preparado para el algoritmo. El aburrimiento es la base de la comprensión algorítmica del mundo. El aburrimiento destruye el atractivo del juego como juego, e informa de la relación ambigua entre el juego y el espacio de juego. La percepción algorítmica es n-dimensional, intuye interacciones de muchas variables debajo de las apariencias. El modo algorítmico de percepción está siempre construido a partir de una relación evaluativa con el mundo de las apariencias. Cada vez más implacablemente, la vida diaria de los jugadores adopta la expresión de espacio de juego. Al mismo tiempo, el espacio de juego intenta disfrazar el carácter de no-juego de las cosas. Lo que realza la transformación falsa del espacio de juego es su apariencia en una forma no distorsionada en el juego. Aun así, el espacio de juego quiere mirarse a sí mismo a los ojos. Celebra su personificación en el jugador».
- 09.** En el jugador, Benjamín podría decir, renace el tipo de holgazán que Sócrates escogió de entre el mercado de Atenas para ser su interlocutor. «Solo que ya no hay un Sócrates, por lo que no hay nadie a quien pueda dirigirse el holgazán. Y asimismo el trabajo de esclavo que le garantizó su tiempo libre ha dejado de existir».⁹ En *Los Sims*, como en el espacio de juego, uno se pregunta si el holgazán también ha desaparecido. No hay tiempo libre en *Los Sims*, o en el espacio de juego del que es el doble más perfecto. El corazón de cuarzo del procesador central dentro del ordenador en el que *Los Sims* se ejecuta continúa funcionando implacablemente. Todos sus momentos son equivalentes, como lo son, en cierto modo, todos los momentos en *Los Sims*. Dormir, echarse una siesta o leer hacen aumentar el marcador de uno. Benjamín tiene que irse a la cama y levantarse otra vez para ir a trabajar y ganarse el derecho a dormir, y soñar, otra vez.
- 10.** Ser un jugador es llegar a la comprensión mediante fracaso medible. Los gráficos de barras que miden a Benjamín tienen una tendencia negativa y se resisten a cambiar. Estás demasiado ocupado en otras cosas para hacer ir a Benjamín al baño a tiempo y se hace pis. Necesita dormir, necesita compañía, necesita una

nueva cocina. Se vuelve hacia ti, el jugador, y gesticula como un loco, como si maldijera a su dios. Cuando las cosas iban bien, olvidaste grabar el juego, así que no hay mejor momento al que volver. No puedes hacer nada más que trabajar con lo que tienes, o dejarlo y empezar de nuevo. El juego es un algoritmo conocible del que sabes que puedes escapar; el espacio de juego es un algoritmo desconocido del que no hay escapatoria. El juego es como el espacio de juego de la vida diaria, salvo por el hecho de que el juego puede superar la violencia del tiempo. El juego ata ese cabo suelto con el que el espacio de juego lucha —el defecto mortal de un tiempo irreversible. No es extraño pues que el sim se vuelva en vano hacia el jugador como si éste fuera un dios, ya que es el jugador quien se ha acercado al juego como si éste fuera un tiempo mesiánico y reversible.

- 11.** Los jugadores no siempre son dioses buenos. Es toda una tentación hacer sufrir a un sim. Prívalos de conocimientos culinarios y pronto se prenderán fuego a sí mismos. Construye una casa sin puertas o ventanas y morirán de hambre. Observa cómo el algoritmo se agota hasta llegar al estado terminal, con el gráfico de barra cayendo hasta no quedar nada. Esta violencia no es «real». Los sims no son personas. Son imágenes. Son imágenes en un mundo que se nos presenta como una vasta acumulación de imágenes. De ahí el placer de destruir imágenes, para demostrar una y otra vez su falta de valor. Pueden significar cualquier cosa y nada. No tienen el poder de salvarse. Pero aun no teniendo las imágenes sentido, el algoritmo aún funciona. Asigna, si bien no significado, ni veracidad, ni necesidad, sí por lo menos un resultado a las representaciones. En *Los Sims* el mundo del espacio de juego es compensado proporcionando para sus miles de cosas el algoritmo del que carecen para formar relaciones coherentes.
- 12.** El sim que sufre se vuelve hacia su jugador, mirando hacia un cielo ausente, dirigiéndose directamente, más allá del marco del mismo juego. El jugador podría no responder, o podría no estar capacitado para responder. El jugador como dios sufre de una lógica algorítmica aparentemente similar a la del sim. *Los Sims* tiene opciones teológicas. Activa el «libre albedrío» y los sims se alejan de los poderes de su creador. Desactívalo y sus acciones están predestinadas, pero aun así, el dios-jugador descubre rápidamente que el algoritmo es un poder superior al poder del que uno dispone. Si el juego va mal para el sim, él se vuelve hacia el jugador; si el juego va mal para el jugador, éste no tiene a nadie hacia quien volverse. El sim que se dirige a un dios indefenso, desesperado o perdido vive la alegoría del mismo espacio de juego. Por lo menos el sim tiene alguien a quien dirigirse.

9. BENJAMIN, Walter (2003). «Central Park». *Selected Writings*. Vol. 4. Cambridge MA: Harvard University Press. Pág. 186.

13. Como jugador no puedes tener sentido de valía ni fe en la salvación más allá de tus propios esfuerzos. Pero esos esfuerzos son muy grandes, y pronto estás perdido en el laberinto del juego. El jugador consigue valía mediante victorias de personaje; pero ese personaje se enfrenta, a su vez, inevitablemente a la derrota. O peor aún; lo único peor que ser derrotado es no ser derrotado, ya que luego no hay nada contra lo que asegurar la valía del jugador que no sea encontrar otro juego. Un juego lleva al siguiente juego. Es lo mismo para Benjamín. Después de teórico viene el científico loco, y después, nada. Vuelve a empezar. Escoge otra carrera. Adquiere un paquete de ampliación. Prueba nuevas vidas. Empieza como monitor de tiempo libre, se convierte en maestro, profesor, adquiere una titularidad, asciende a decano y, finalmente, ministro de Educación. Empieza como un don nadie, trabajando para propinas. Luego se convierte en una persona integrada, después en un fanfarrón interesado, un vendido, un manipulador, un famoso y, finalmente, una superestrella. Pero éstos son sólo nombres arbitrarios para series de niveles. Cualquier diferencia cualitativa entre niveles es tan solo un efecto de una cantidad subyacente. Un nivel superior es tan solo *más* que un nivel inferior. Así que no puede irse a otro sitio que a más, y más, hasta que ya no hay más y el jugador, como el personaje, se queda sin nada. El fruto de lo digital es la expulsión de la calidad del mundo. Esto es el espacio de juego. En el juego por lo menos esta expulsión es absoluta.
14. *Los Sims* originales pueden ser cualquier mezcla de dos sexos y tres colores. En *Los Sims 2* empiezas con plantillas preestablecidas (caucásica, afroamericana, china, persa –y elfo) alterables mediante muchos botones deslizantes. Escoges sexo, edad, color, peinado y color de cabello, color de ojos, peso, altura, gafas, sombreros, accesorios, ropa y otros, pero estos atributos externos son sólo una piel. No afectan realmente al juego. Las variables de carácter, sin embargo, programan por avanzado en qué carreras los sims pueden sobresalir, y qué tiempos pasados devuelven facultades. En *Los Sims 2*, pueden ser heteros o gays. Una vez más, no tiene importancia. De cualquier modo, su descendencia mezcla las cualidades de carácter «genéticas» de sus padres. Las representaciones externas no tienen importancia; las variables internas determinan el potencial. La «piel» es arbitraria, una diferencia sin una distinción, puramente decoración. Debajo de ella hay un código que lo es todo. *Los Sims 2* está comprometido tanto con una visión genética de naturaleza intrínseca como con una visión liberal de igualdad y, por consiguiente, indiferencia, de apariencias extrínsecas.
15. En *Los Sims*, las cosas proliferan; o mejor dicho, las pieles de las cosas. Puedes tener muchos diferentes tipos de sofá, o de mesas de café, o de lámparas, pero el contador corre, por decirlo así. Tienes que ganar más dinero para comprar más cosas. Pero algunos jugadores que juegan a *Los Sims* juguetean con el juego, más que jugar a él. Estos jugadores no están interesados en «ganar» el juego, están interesados en los detalles, en el mobiliario, o en contar historias, o crear mundos interesantes. Si un tramposo es alguien que ignora el espacio de un juego para atajar hacia su objetivo, luego el jugueteador es alguien que ignora el objetivo para brillar dentro de su espacio. Bernard Suits afirma: «los jugueteadores reconocen las reglas pero no los objetivos, los tramposos reconocen los objetivos pero no las reglas».¹⁰ *Los Sims* se presta a un juego que lo transforma de un mundo de número a un mundo de significado. El algoritmo se convierte en una plataforma más estable que las vicisitudes del espacio de juego para crear un mundo suburbano de cosas bonitas. Pero jugueteando con el juego, el jugador lucha por escapar del aburrimiento y producir una diferencia –y se encuentra con que ésta tiene también límites. Steven Poole afirma: «tienes que aprender las secuencias que los programadores han construido en el juego –y, de acuerdo, hay cientos de ellas, pero ello no constituye libertad».¹¹ Los juegos ofrecen por lo menos una no-libertad perfecta, un conjunto coherente de limitaciones.
16. La alegoría trata sobre la relación de signo con signo; el algoritmo trata de la relación de signo con número. Los signos no se abren para revelar cadenas de otros signos, señalando en todas direcciones. O mejor dicho, ya no tiene importancia lo que revelan los signos. Se hinchan y flotan, se unen y se agrupan, arbitrarios e inútiles. No hay forma de salvarlos. Pero ahora los signos señalan algo más. Señalan un número. Y el número señala a su vez el algoritmo, que transforma el número en otro número. A partir del popurrí de bits en los signos, los juegos crean algoritmos. Los signos señalan números, los números algoritmos, los algoritmos algoritmos de la vida diaria en el espacio de juego, en el que los signos también pierden valor y son arbitrarios, pero aún se aguantan como detalles de una cosa que aún tiene sentido, para la lógica de lo digital.
17. La alegoría es ahora una relación doble: por una parte, hay la relación de jugador con algoritmo en el juego, su algoritmo; por otra parte, hay la relación del algoritmo con la vida diaria en el espacio de juego. En relación con el espacio de juego, el mismo juego funciona como una huida de la agonía de la vida

10. SUITS, Bernard (1980). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press. Pág. 47.

11. POOLE, Steven (2000). *Trigger Happy*. Nueva York: Arcade. Pág. 33

diaria, donde las apuestas son reales e inciertas, a las apuestas irreales del juego puro. Pero el juego también puede funcionar como una crítica, a su vez, de la irrealidad de las apuestas del mismo espacio de juego. Cuando los adeptos a *Los Sims* asignan valor a mobiliario no existente, en realidad la idea de «utilidad» económica ha perdido todo significado. El juego puede funcionar también como una atopía, donde el juego no está limitado por el trabajo, la necesidad, la seriedad, la moralidad. Mata a tus sims, si quieres. El juego aquí no tiene otra ley que el algoritmo. Aun así, hay una tensión entre el juego y el espacio de juego. La relación entre ellos es a la vez análoga y digital, un continuo tanto como una ruptura súbita. El jugador lucha por hacer del juego un mundo separado, para escapar, para la crítica, para el juego atópico y, sin embargo, el espacio de juego se insinúa dentro del juego.

18. Vuelve a empezar: Benjamín empieza como probador de versiones Beta, se convierte en *hacker* y, finalmente en diseñador de juegos. Después de esto se supone que tienes que subir al nivel de inversor de riesgo y finalmente magnate de la información. Pero algo va mal por el camino. La compañía de diseño de juegos de Benjamín quiebra. Todo el sector se consolida. Así que Benjamín va a trabajar a una compañía de juegos más grande. Empieza a trabajar. Es un momento crucial –normal cuando hay un proyecto con una fecha límite de entrega. Benjamín trabaja ocho horas, seis días a la semana. El proyecto sigue el ritmo previsto, así que no está tan mal. Es sólo temporal. Se queja un poco a su pareja. La fecha de entrega va cambiando. Y luego hay otra. Después las horas se hacen más largas. Benjamín trabaja doce horas, seis días a la semana. El gráfico de barras de Benjamín baja hasta el rojo. Después empieza la hora de la verdad. Benjamín trabaja siete días a la semana, «con algún sábado por la noche libre por buen comportamiento».¹²
19. Se podría disculpar a alguien por pensar que esto sólo es un juego, pero es la vida de alguien –como decía un texto ampliamente distribuido escrito por EA Spouse. EA, o Electronic Arts, es una compañía conocida por sus juegos deportivos Madden, pero que también es propietaria de Maxis, que hace *Los Sims*. El eslogan de EA es: desafialo todo –todo excepto EA, o la brecha entre juego y espacio de juego. En el espacio de juego de trabajo contemporáneo, las cosas no son como la medida progresión hacia arriba de *Los Sims*. En *Los Sims*, Benjamín podría ascender de diseñador de juegos a magnate de la información más o

menos como ascendió desde los niveles inferiores. En Electronic Arts, las cosas son diferentes. Ser un magnate de la información como Larry Probst de EA requiere un ejército de Benjamines sin nada con lo que trabajar que no sea su habilidad como diseñadores de juegos y sin ningún sitio donde ir que no sea otra empresa que podría o no presionar tan fuerte a sus trabajadores. Mientras el complejo del entretenimiento militar se consolida en un puñado de grandes empresas, saca fuera a todos salvo a algunos especialistas. Aquí el espacio de juego es una imitación pobre de su propio juego.

20. Volvemos a empezar: esta vez Benjamín empieza como porteador de cubos. Pronto asciende a minero de coltan. ¿Coltan? ¿Qué es el coltan? Sal de *Los Sims* un momento. Saca la tapa a tu Playstation o tu ordenador PC o Apple. Lo que ves son materiales que han venido de todo el mundo –unidos por una logística global. En las entrañas de tu máquina podrás ver algunos condensadores de Kemet, o quizás semiconductores de Intel. Éstos probablemente contienen tántalo, un maravilloso conductor de electricidad, muy bueno también con el calor. Muy posiblemente fueron hechos con coltan (abreviatura de columbita-tantalita) extraído del suelo del Congo, donde hay mucho coltan, del que se refina el tántalo. La Reserva Animal Okapi en el Congo es el hogar de gorilas, monos y elefantes, así como de okapis, un pariente poco común de la jirafa. También viven allí miles de mbuti, o pigmeos. Su futuro como especie está en peligro por culpa de los mineros de coltan, que cavan lo que un periodista definió como «agujeros del tamaño de un todoterreno» en el barro, de los que pueden extraer aproximadamente un kilo de coltan al día.¹³ Un kilo de coltan valía ochenta dólares durante el boom tecnológico. Hubo escasez mundial de este material, que incluso llegó a retrasar la puesta en venta de la Sony Playstation 2.¹⁴
21. El Congo es posiblemente la región en la que el «gran juego» de la explotación colonial más daño ha hecho y menos beneficios ha dado. El primer líder democrático del Congo, Patrice Lumumba, fue desbancado en un golpe apoyado por la CIA que puso al poder al conocido Mobutu Sese Seku. Con el derribo del régimen de Mobutu, hubo una guerra civil, y poco más. Una de las cosas que hizo continuar la guerra fue el coltan. El coltan avivó la guerra y aceleró la destrucción de hábitats naturales. Y así el complejo de entretenimiento militar, con valiosas marcas a las que proteger, no quiso movimientos de protesta que mancillaran su reputación informando sobre los gorilas que el coltan mata,

12. EA Spouse (10 de noviembre de 2004). «EA: The Human Story». <http://www.livejournal.com/users/ea_spouse/274.html>

13. HARDEN, Blaine (12 de agosto de 2001). «The Dirt in the New Machine». *New York Times Magazine*. Págs. 34-39.

14. VLASSENROOT, Koen; ROMKEMA, Hans (28 de octubre de 2002). «The Emergence of a New Order?: Resources and War in Eastern Congo». *Journal of Humanitarian Assistance*.

o las guerrillas que alimenta. Al complejo del entretenimiento militar le gustaría creer, y le gustaría que tú creyeras, que el espacio de juego no es una lucha *nietzchiana* de fuerzas puras, más allá del bien y del mal, sino un juego limpio, bien iluminado y gobernado por reglas.

22. «Kemet exige a sus suministradores que certifiquen que su mineral de coltan no es originario del Congo o de los países limítrofes». ¹⁵ Motorola dice más o menos lo mismo: «creemos que hemos hecho todo lo que una compañía razonable puede hacer exigiendo cumplir las normas a nuestros suministradores en esta importante cuestión». ¹⁶ Outi Mikkonen, director de comunicaciones para los asuntos medioambientales de Nokia, fue algo más confiado: «todo lo que puedes hacer es preguntar y, si dicen que no, nos lo creemos». ¹⁷ La mala publicidad sobre el coltan del Congo es una buena noticia para la compañía australiana Sons of Gwalia, que proporciona la mayor parte del suministro mundial. La destrucción de hábitats australianos parece menos pintoresca. No están implicados ni gorilas ni jirafas. Así es el juego en el espacio de juego. Está todo en cuevas separadas, con informes oscuros de cada una. Por supuesto, salvamos los gorilas y los okapi, pero eso no cambia el estado de las cosas.
23. La línea que conecta el espacio de juego con el juego también divide a uno del otro. No se puede prescindir de los materiales que hacen posible poseer una consola Playstation o un ordenador con Intel Inside. No se puede prescindir del trabajo que hace posible hacer funcionar *Los Sims* en tu máquina. Benjamin dice: «no hay ningún documento de cultura que no sea al mismo tiempo un documento de barbarie». ¹⁸ Benjamín (el sim) dice: «no hay reino de dígito puro que no traicione la mano marcada con mugre y sangre, en alguna parte». Y sin embargo, el único propósito de un juego es su separación, la línea que lo divide del espacio de juego y que lo encierra en un mundo particular con todo lo necesario y algorítmico. Para Benjamín —el sim— todo lo que está fuera de *Los Sims* es tan solo metafísica. La doble relación de alegoría y algoritmo es a la vez una línea estrecha que separa el juego del espacio de juego.
24. *Los Sims* es un tipo peculiar de juego, en el que la vida diaria es el tema del juego, pero en el que el juego no es más que trabajo. Y sin embargo, hay una diferencia entre jugar en el juego y en

el espacio de juego, que permite al primero ofrecer una alegoría para el segundo, una alegoría que podría funcionar como una escapatoria y crítica del espacio de juego, puede que incluso como una alternativa casi utópica. En el juego, a diferencia de lo que sucede en el espacio de juego, la competición entre el jugador y el juego no es a causa de nada. No hay minerales preciosos. No hay ninguna situación de conflicto por un contrato de trabajo. La diferencia entre un juego y otro puede haberse desvanecido, pero aún hay una diferencia entre jugar dentro de los límites de un algoritmo que funciona impersonalmente, el mismo para todo el mundo, y un espacio de juego que se presenta como tan solo un conflicto por el ansia de poder. Si es sólo una elección entre *Los Sims* como juego real y el espacio de juego como juego de lo real, el jugador elige quedarse en la cueva (*The Cave™*) y jugar a juegos. La contradicción es que para que haya un juego que sea justo y racional tiene que haber un espacio de juego que no es ninguna de estas cosas.

25. El juego es lo que el espacio de juego no es, particularmente para aquéllos para los que es la forma cultural dominante. EA Spouse escribe: «hemos estado sumergidos esencialmente en una cultura de juego desde una edad temprana, y hemos visto cómo esta “cultura” ganaba legitimidad en el momento de pensar sobre nuestras futuras carreras». ¹⁹ El espacio de juego de hacer juegos como productos no está acorde con los juegos mismos. En el web de EA Spouse, un desesperado jugador ha escrito, y puede que una vez más en vano: «en *Los Sims: Bustin' Out*, por favor, no hagáis un contador para los productos que compras. Lo mismo para las paredes o lo demás. En pocas palabras, basta de contadores en ninguno de los juegos de sims, por favor. Gracias si me hacéis caso». ²⁰ Pero, por desgracia, el contador siempre corre. Es esencial en el espacio de juego, si bien puede que no lo sea para lo que hace posible el espacio de juego. Más allá de la crítica de la existencia real del espacio de juego, los juegos pueden apuntar también a una promesa casi utópica, en la que los juegos vuelven a ser algo más. Pero mientras que el juego se abre a nuevos mundos, el espacio de juego no ejecuta nada salvo su propio conflicto sin tregua.

15. «Our Philosophy». <<http://www.kemet.com>>

16. «Motorola Position on Illegally Mined Coltan» (25 de agosto de 2003). <<http://www.motorola.com/EHS/environment/faqs/>>

17. ESSICK, Kristi (11 de junio de 2001). «Guns, Money and Cellphones». *The Industry Standard*.

18. BENJAMIN, Walter (2003). «On the Concept of History». *Selected Writings*. Vol. 4. Cambridge, MA: Harvard University Press. Pág. 392.

19. EA Spouse (1 de noviembre de 2004). «Frequently Asked Questions». <http://www.livejournal.com/users/ea_spouse/274.html>

20. CUNNINGHAM, Dale (10 de junio de 2005). «The sims busten out». <http://www.livejournal.com/users/ea_spouse/274.html>

Cita recomendada

WARK, McKenzie (2007). «Alegorías digitales (sobre *Los Sims*)». En: «Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 7. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <<http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/wark.pdf>>
ISSN 1695-5951



Esta obra está bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que indique su autor y la revista que la publica (*Artnodes*), no la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>.

CV



McKenzie Wark

Profesor adjunto de Estudios Mediáticos y Culturales del Eugene Lang College y de Sociología de la New School for Social Research
warkk@newschool.edu

Profesor adjunto de Estudios Mediáticos y Culturales del Eugene Lang College y de Sociología de la New School for Social Research. Su última obra es *Gamer Theory* (Harvard University Press, 2007) y es autor de *A Hacker Manifesto* (Harvard University Press, 2004), publicado en español con el título *Un manifiesto Hacker* (Alpha Decay, 2006).
<http://www.ludiccrew.org>