

El jugador como co-creador de experiencias: el caso de They Are

Lara Sánchez Coterón¹

¹ Investigadora Independiente y Diseñadora de juegos del colectivo artístico Yoctobit.
lara@yoctobit.com

Resumen. El artículo parte de los conceptos de juego creativo y juego instrumental descritos por autores del ámbito de los estudios de juegos como Bernie DeKoven y Miguel Sicart. Teniendo en cuenta cierto paralelismo entre la corriente de pensamiento actual en torno al papel del público de proyectos de creación artística contemporánea y el concepto de juego creativo planteamos la opción de repensar al jugador como co-creador de la experiencia lúdica. Para ello proponemos un ejercicio práctico; el diseño de un audiojuego multijugador local, titulado They Are, y analizamos los errores y aciertos a la hora de plantear el proyecto desde este tipo de postura centrada en ceder parte de la autoría al jugador.

Palabras clave. *Diseño de Juegos, Juegos Digitales, Jugador creativo, autoría distribuida, Yoctobit, multijugador local, audiojuego, They Are.*

1 Introducción: Juego creativo (creative play) y el jugador como co-creador de experiencias.

El acto de jugar creativamente tiene que ver, según diferentes autores (DeKoven, 2002, Sicart, 2011), con los momentos en los que el jugador concibe una experiencia nueva a partir de los elementos de diseño que vienen pre-impuestos por el diseñador. Se trata de un tipo de actitud en la que el jugador, conectando con experiencias previas y respondiendo a estímulos concretos (objetos, ideas, símbolos, personas, personajes, situaciones), genera prácticas nuevas, únicas y originales. Este tipo de acto de juego tiene que ver con la capacidad del jugador para afrontar las situaciones de un modo nuevo y diferente al impuesto por el sistema de juego. Miguel Sicart sugiere, en contraposición a este concepto, el término *juego instrumental* para referirse a la actividad de juego que proponen ciertos diseños en los que el jugador debe limitarse a seguir las reglas y la estructura de juego propuesta por el diseñador.

El tipo de experiencia de juego condicionada, derivada de los argumentos estrictamente procedurales, se puede definir como una acción de juego instrumental, como el proceso de jugar para otros métodos, como un tipo de juego subordinado a los objetivos, las normas y los sistemas del juego. En este sentido, el acto de jugar está subordinado a la razón, a la lógica de los logros y la progresión determinados por otros factores que no son el propio jugador. (Sicart, 2011)

En la experiencia de juego instrumental existe una suerte de trampa en la que el jugador experimenta una sensación de control sobre el sistema, cuando es el sistema el que está bloqueando sus opciones creativas. Un sistema de juego rígido, sin opción a contingencias, da en muchas ocasiones la sensación de poder ser controlado por el jugador. Tal y como explica Klevjer:

La experiencia de juego posee una estética de control característica o una estructura sujeto-objeto basada en el poder. Los videojuegos ofrecen el placer del dominio, tanto visual y motriz, como intelectual. (Klevjer, 2001)

Pero en realidad este espejismo de control del jugador es, en muchos casos, *un traje nuevo para el emperador*, una ilusión de poder sobre el sistema de juego que, de hecho, se plantea desde una lógica inversa. El investigador y diseñador de juegos digitales Douglas Wilson es consciente de este hecho:

Si los juegos tienen que ver con los desafíos, también están directamente vinculados con el poder: el poder que nosotros los jugadores le otorgamos a los sistemas de juego para que estos organicen nuestros comportamientos, estructuren nuestras necesidades y recompensen de nuestras acciones. (Wilson, 2010)

Desde la corriente de pensamiento contemporánea mayoritaria en relación al diseño y estudio de los juegos digitales, el *proceduralismo*, se propone una esencia del discurso autoral que colateralmente promueve el juego instrumental.

La retórica procedural es una técnica para crear argumentos con los sistemas computacionales y para descifrar argumentos computacionales que han creado otros. (Bogost, 2007: 3)

De algún modo este acercamiento cercena la libertad de acción del jugador haciéndole ceñirse al sistema y a los significados impuestos por su diseñador dentro de las reglas. Descarta posibles contingencias y ambigüedades que pueden surgir si al jugador se le ofrecen vías de libertad para que lleve a cabo un tipo de experiencia de juego creativa.

En muchos juegos, además, se premia el acto de juego instrumental sobre la toma de decisiones libre o la experiencia de juego creativa. En cierto sentido, *The Stanley Parable* (2011), una modificación de *Half Life 2* en forma de narrativa interactiva, plantea esta disyuntiva al jugador. Desde el apartado narrativo y mediante una voz en off el protagonista es aconsejado por un ente narrador. La dinámica de juego da la opción al jugador de elegir entre diferentes caminos para componer la historia, pero la voz en off condiciona el discurrir del juego. Si el jugador acata las direcciones del narrador, llega a un *final feliz*, pero si no las toma en cuenta y prefiere buscar rutas alternativas, estas acaban llevándolo a finales más bizarros y en algunos casos poco afortunados.

El jugador creativo, más alineado con el concepto actual de público o usuario de creación contemporánea, tiene la opción de negociar, actualizar, modificar o reinterpretar las reglas propuestas por el diseñador. Como explica Claire Bishop, historiadora de arte y profesora de la City University of New York, en relación a la figura del público de producciones culturales contemporáneas:

(...) el espectador ya no está obligado a cumplir con los requisitos de interactividad del artista, sino que se le presupone como un sujeto de pensamiento independiente, que es el requisito esencial para la acción política: La reflexión y el pensamiento crítico es estar activo. Plantear interrogantes es estar vivo. (Bishop, 2004: 77)

En este sentido, debemos tener en cuenta que una de las características propias del juego es su vínculo y pertenencia directa al jugador, sin el cual el juego no existe:

Otro riesgo es fomentar la idea dominante del diseñador como proveedor de sentido en el juego. Si podemos plantear un argumento excepcional acerca de los juegos, un argumento que los justifica como forma estética, diferente a otros medios, es que los juegos pertenecen a los jugadores— como mucho, los juegos pertenecen al diseñador si este quiere establecer un diálogo con el jugador a través del propio juego -, pero el acto performativo y expresivo de jugar, de participar con el juego, contradice el sentido mismo de la autoría de los juegos. (Sicart, 2011)

No debemos olvidar que la postura del diseñador de juego siempre tiene una posición ligeramente ventajosa sobre la del jugador, ya que es el primero quien en principio propone la experiencia de juego. Es decir, tal y como apunta el historiador de arte y profesor de la University of California, Grant Kester, no vamos a fantasear sobre la supresión de las relaciones de poder, ya que éstas prevalecen en cierto modo incluso en los casos en los que se llegan a dar relaciones de diálogo o co-creación:

Podemos tratar de minimizar el efecto del poder sobre el discurso, indicando sus efectos, pero no podemos esperar eliminarlo. (Kester, 2000)

Aunque la visión de Kester resulta un tanto pesimista no está falta de sentido. En cualquier caso, el punto de partida de la propuesta práctica de este trabajo trata de inspirarse en modos divergentes de plantear las relaciones de poder en este contexto, que pretenden generar políticas más democráticas en el diseño de juegos. Menos descendentes que la tradicional creador como autor total, más plurales que las propuestas *procedurales* de diseñador como delimitador de la experiencia, que genera jugadores instrumentales.

Este tipo de posturas que no están únicamente condicionadas por los sistemas de reglas creados por el diseñador, sino que promueven la experiencia de juego creativa, resultan una opción de juego en la que el jugador es, en cierto grado, co-creador de sus propias vivencias.

Si una de las características ontológicas del juego es la necesidad de acción por parte de los jugadores para que la experiencia de juego exista, parece obvio que debemos repensar el paradigma de analizar el juego como un *texto* de modo aislado, de dar poder únicamente al diseñador y abrir el foco hacia sistemas de relaciones en los que el jugador y su experiencia tengan la preponderancia necesaria como para generar experiencias ricas y evolucionadas.

El proyecto práctico sobre el que se apoya esta investigación nace de ese tipo de actitud a la hora de concebir el diseño. Partiendo de la premisa de crear un sistema de juego lo suficientemente abierto como para que los jugadores no se vean unívocamente forzados a seguir las reglas de modo literal, sino que posean espacios de posibilidad, de libertad, donde se puedan enfrentar a una serie de combinaciones abiertas propuestas por el propio diseñador.

2 Metodología practice-based reseach

La propia naturaleza de la disciplina de estudio que abordamos en este trabajo nos lleva a utilizar un tipo de metodología que aúne teoría con práctica. Algunos matices en torno a los juegos digitales no pueden ser comprendidos o identificados mediante un análisis convencional de las metodologías artísticas tradicionales. Es por ello que necesitamos recurrir a procedimientos utilizados en la investigación científica.

El estudio de las diferentes representaciones de la cultura digital, dentro de la cual podemos incluir los juegos, a menudo no avanza más allá de su propia y estrecha historia o de la influencia de sus mismos confines. En este estudio hemos intentado nutrir el análisis del diseño de juegos con disciplinas anexas o conectadas de algún modo con las materias concretas a tratar, como la historia y la crítica de arte contemporáneo. Nos parece imprescindible para la evolución de los juegos como artefactos culturales reconocer la historia y las contribuciones de diferentes propuestas precedentes y también de campos adyacentes y relacionados. Acometer esta tarea se presenta como parte importante del trabajo de investigación con el fin de no encontrarnos, ni a nivel teórico ni práctico, reinventando de manera vacua la rueda proverbial. Al mirar hacia estos otros ámbitos limítrofes, buscamos poder ofrecer un punto de referencia transdisciplinar inspirador en relación a la ética de diseño de juegos que pretendemos defender.

Por otro lado y siguiendo un tipo de metodología de investigación basada en la praxis que busca la relación entre la producción teórica y su aplicación práctica, cada vez más extendida en las humanidades en general y en las artes en particular, hemos utilizado una secuencia en el proceso de investigación que trabaja sobre el objeto de estudio a través de las siguientes fases: análisis, identificación, diseño, publicación o puesta en común de las prácticas y por último análisis y contraste posterior a la puesta en común. (Pinchbeck, 2010)

Durante el análisis, el punto de partida de la investigación es una revisión de las éticas de creación predominantes en relación al diseño de juegos como práctica artística y creativa. También se ha llevado a cabo una aproximación estética dentro del estudio

de los juegos como forma cultural contemporánea y el uso de tácticas o elementos artísticos en ellos.

Todo ello analizado desde un punto de vista crítico que intenta repensar los juegos, en cierto modo, como una representación ideológica que forma parte de una fenomenología cultural más amplia. Dado que en última instancia el objetivo de este proyecto es contribuir al incipiente campo de creación de juegos desde el ámbito artístico más experimental y el análisis estético de estos juegos, complementaremos las herramientas teóricas con el análisis estético del caso de diseño de juegos que presentamos.

En el presente estudio, por lo tanto, vamos a intentar analizar, partiendo de la praxis de un diseño de multijugador local, la creación de experiencias de juego creativo sobre otro tipo de prácticas, como mecanismo desde el que impulsar modos de creación menos subyugantes para el jugador y en definitiva más democráticos en torno a la relación diseñador/jugador.

3 Diseño de un multijugador local: They Are

El colectivo artístico Yoctobit ha desarrollado hasta la fecha tres proyectos de juegos que van más allá de la relación convencional del jugador con la pantalla y el controlador. Los dos primeros proyectos son una combinación de artes escénicas y diseño de juegos, en un nuevo género que el propio colectivo ha denominado teatro jugable. *Homeward Journeys* (2010), una *gameformance*¹ mezcla de un tipo de diseño de juego denominado *scape the room*² con teatro interactivo, en el que el personaje de juego es una actriz real y donde la escenografía videomapeada refuerza las acciones de los jugadores. *Mata la Reina* (2012), es un juego colaborativo de estrategia y exploración para 50 jugadores con un alto grado de juego de rol en vivo, o como lo denominan los teóricos de los LARP³, teatro de acción en primera persona.

El interés del colectivo es trabajar en la hibridación del diseño de juegos con otro tipo de artes plásticas, escénicas, etc y hacerlo siempre teniendo en cuenta el factor humano como elemento esencial del sistema de juego.

Yoctobit está formado por un grupo interdisciplinar de profesionales de diferentes ámbitos (músicos, artistas visuales, performers, diseñadores de juego, ingenieros, etc). Posee un núcleo estable de miembros muy peculiar. Dos diseñadores de juego y un músico y compositor. Nos parece relevante resaltar que de los dos diseñadores de

¹ Término acuñado por el propio colectivo, casi de un modo intuitivo y espontáneo, para poder comunicar el tipo de trabajo de hibridación entre lo performático y el diseño de juegos que estaba llevando a cabo.

² Subgénero de juego, dentro de las aventuras point and click, que requiere que el jugador explore su entorno para escapar del espacio en el que está encerrado.

³ Live Action Role-Playing, juegos de rol en vivo.

juego, uno de ellos tiene formación técnica de ingeniero informático y otro formación humanística en arte new media. El resto de miembros del colectivo fluctúa dependiendo de la naturaleza del proyecto que se acometa.

El tercer proyecto de este colectivo, sobre el que vamos a focalizar en este artículo, es un prototipo juego digital⁴, audiojuego multijugador local, desarrollado para android en 2013, titulado *They Are*.

Los videojuegos ponen un lenguaje dinámico al servicio de un tipo de expresión cultural que abarca interactividad, repetición, proceso y performance. (Stuckey, 2007)

El proyecto deja de lado la forma más cercana a la convención teatral de los proyectos anteriores, pero mantiene el interés en reflexionar sobre los juegos como *performances*, tal y como expone Helen Stuckey, y no sólo como sistemas diseñados. El reto clave de este proyecto es por lo tanto perseguir un equilibrio adecuado entre un diseño en el que el juego es un proceso sistémico y al mismo tiempo es concebido como una acción.

3.1 Premisas artísticas y de diseño de juego

They Are parte de una serie de premisas conceptuales, por un lado unos propósitos artísticos muy concretos y por otro lado una serie de intenciones y motivaciones propias en relación al diseño de juegos.

El juego es concebido como proyecto participante del Concurso Internacional de Diseño de Juegos Bosch Art Game⁵, dentro de los eventos de conmemoración del quinto centenario de la muerte del pintor holandés Jheronimus Bosch, El Bosco. El hecho de plantear un audiojuego responde al supuesto de que reinterpretar el trabajo visual del gran maestro de la pintura iba a ser una empresa tremendamente osada. Por lo tanto Yoctobit decide inspirarse en la ironía, la sátira y el discurso audaz que contienen las pinturas de El Bosco para comenzar con el diseño del juego. El proceso creativo se centra en algunos de los conceptos mentales que exuda la obra visual de Bosch, es decir, se pretende contribuir a lograr una experiencia compleja mediante la revisión de algunas de las fantasías de El Bosco. Sin embargo la composición de los *sound fx* y las pistas de audio del juego ha sido puesta en marcha bajo descriptores

⁴ Utilizamos la especificación *juego digital* para definir este proyecto no como sinónimo de videojuego, sino como conjunto más amplio de categorización. El término *videojuego* es un vocablo habitualmente utilizado como modo de expresión generalista, bajo el que se suele describir una tipología muy concreta de juegos mediados computacionalmente, que cubre de un modo muy parcial todo el espectro de juegos digitales que se están generando en la actualidad, dentro de los cuales se incluye *They Are*.

⁵ *They Are* es uno de los seis finalistas de este concurso convocado en 2013 por la Fundación Jheronimus Bosch 500. http://youtu.be/WWKP6_rk6Cw

como placer, sensual, prohibido, jardín, fiesta, diversión, risas, directamente relacionados con el apartado visual de las piezas del Bosco⁶. Es decir, en la composición de algunas áreas creativas del juego, como la musical, si se ha utilizado la imaginería Bosch como referencia. Por ejemplo, la pista de audio del nivel principal del juego está inspirada en el famoso tríptico El Jardín de las Delicias (fechado entre 1490- 1510).

El contexto narrativo del juego es una ucronía⁷, una historia ficticia, en la que el pintor holandés y la Inquisición Española están en conflicto. Sabiendo que este hecho no ocurrió en realidad resulta muy atractivo y una especie de desafío crear una ficción del supuesto enfrentamiento entre un personaje y una institución tan carismáticos como El Bosco y La Inquisición Española.

Las premisas de diseño de juegos de las que parte el colectivo son las siguientes. Por un lado el juego debe incluir interacción directa entre los jugadores. Es decir, se va a tratar de un juego mediado computacionalmente, pero los jugadores deben relacionarse entre ellos de un modo físico, sin estar condicionados totalmente a la pantalla de sus dispositivos. Por otro lado el diseño debe reforzar la capacidad mental de los jugadores para construir parte de la experiencia de juego a partir de las locuciones de audio individualizadas que reciben. Se aprovecha de este modo la subjetividad del jugador para mejorar la experiencia de juego. Además, el juego se nutrirá de las posibles competencias actorales de los jugadores, ya que en una fase más avanzada del diseño se pretende alentar acciones performativas en los jugadores.

3.2 Modelo de experiencia estética

La experiencia estética principal que se pretende generar a partir de las mecánicas del juego es un tipo de estética de la tentación. La acción principal de los jugadores es encontrar el equilibrio entre ceder a la tentación y perseguir las debilidades de los demás jugadores. Son sometidos constantemente a ese tipo de fuerza tentativa con máximas como: *mantén la calma y no abras los ojos*.

They Are tiene carácter de juego colectivo (Fig. 1), ya que está planteado para un rango de 3 a 9 jugadores, pero también individual ya que cada jugador se enfrenta, además de a sus compañeros de juego, a las voces que recibe en sus auriculares. Es una experiencia común para el grupo de jugadores, pero al mismo tiempo es un viaje secreto y privado ya que cada jugador tiene diferentes entradas de audio a través de sus propios cascos.

⁶ En la siguiente dirección se pueden escuchar los temas de audio de los diferentes niveles del juego: <https://soundcloud.com/lara-coteron>

⁷ Historia alternativa. Reconstrucción lógica de sucesos históricos que no han sucedido pero podrían haber ocurrido.

Las partidas comienzan con un carácter misterioso, con hermosas imágenes que surgen de las señales de audio en la mente del jugador, pero van evolucionando hacia la broma y la situación cómica.



Fig. 1. Playtest del audiojuego multijugador local *They Are* (Yoctobit 2013) en Medialab Prado Madrid.

En el estado de prototipo actual el juego sólo incluye voces femeninas dando pistas y guiando a los jugadores a través del mismo, pero la versión completa del juego pretende incorporar diferentes conjuntos de voces. Específicamente dos grupos diferenciados:

- a) Las criaturas de las pinturas de *El Bosco* que introducirán a los jugadores a un mundo de fantasía y además les dotarán de un perfil concreto a modo de avatar.
- b) Los fantasmas de *La Inquisición*, entidades con voces enervantes que increpando e infringiendo ordenes, críticas y burlas a los jugadores y les conminarán a ser más atrevidos. Estas voces además explicitarán el sistema de juego tentando jugadores para que abran sus ojos.

Ambos conjuntos de voces evolucionarán con la partida desde una atmósfera extraña y misteriosa, hasta una postura más desenfadada en la que incluso pueden tratar de provocar que los jugadores lleven a cabo acciones histriónicas como por ejemplo emitir ruidos fuertes.

3.3 Estructura jugable y reglas

En esta fase de prototipo del juego el objetivo es llegar a conseguir una puntuación de 30 puntos, pero la pretensión para la versión completa del juego es reemplazar la puntuación numérica por datos diégéticos significativos en relación al aparato narrativo del juego.

El juego está estructurado en tres niveles diferentes. Un nivel principal llamado *Temptation Stage* y otros dos niveles que ayudan a equilibrar las diferencias entre los jugadores aventajados y los desventajados. El nivel *Punishment Stage* equilibra la puntuación y *Shuffling Stage* modifica la posición física de los jugadores con el fin de corregir las ventajas espaciales, debido a la posición de cada jugador.

En el *Temptation Stage* los jugadores deben coger a otros participantes con los ojos abiertos y reaccionar más rápido que ellos. De acuerdo a esta mecánica básica, el *Temptation Stage* es un duelo con un factor estético de tentación.

El *Punishment Stage* se genera de modo aleatorio. El jugador con más puntuación es elegido para una prueba especial y se arriesga a perder su dispositivo (y su puntuación). Debe adivinar y apostar por el jugador que cree que va a ser más rápido entre el resto. Si acierta recuperará el móvil, si no, debe cambiar el dispositivo con el jugador que haya reaccionado más rápido.

El *Shuffling Stage* ordena a varios jugadores que intercambien sus lugares en la mesa de la partida, con el fin de modificar la experiencia física en relación a los otros jugadores.

El diseño está equilibrado de este modo para asegurar que va a haber juego compensado entre los jugadores, ya que otra de las posturas iniciales ante las tareas de diseño del proyecto es que el juego no se trata de ganar o perder, sino de disfrutar de la experiencia lúdica de jugar con otros.

4.4 Playtesting

Durante todas las sesiones de playtesting de este prototipo que se han llevado a cabo, hemos ido localizando una serie de fallos de mayor y menor relevancia en el diseño, desde meros problemas de usabilidad del interfaz gráfico de los dispositivos, hasta contratiempos más importantes que afectaban al modo en el que se comunica a los jugadores la experiencia concreta que se pretende ofrecer, debido a la falta de referencias explícitas a modo de tutorial. Pero en el contexto de este artículo nos parece destacable citar uno de estos problemas en concreto: El hecho de que los jugadores no eran conscientes del grado de libertad que se les proporcionaba en el juego.

En los playtest, muchos jugadores que lo experimentaban por primera vez, se mantenían pasivos, una vez habían seguido las indicaciones explícitas que daban las locuciones iniciales del juego. Debido al estado de prototipo del juego, las locuciones

que se les presentaban eran muy básicas y sobre todo funcionales. Pues bien, los jugadores las seguían al pie de la letra, "Cierra los ojos" y "Espera", obviando el duelo del que formaban parte. Limitándose a escuchar los paisajes sonoros que se les ofrecía. Este hecho puede ser interpretado de distintos modos: a) Como un grave fallo de diseño por no saber comunicar a los jugadores las dinámicas del juego. B) Como problema de los jugadores que acostumbrados a sistemas de juego muy dirigidos no saben gestionar su libertad. C) Como elección libre de los jugadores que prefieren mantener una actitud pasiva y disfrutar de los paisajes sonoros, que intervenir en un duelo con el resto de jugadores.

4 Conclusiones

El punto de partida de este proyecto nos ha llevado a plantear a nivel práctico un diseño de juego en el que el jugador pueda tener suficiente libertad como para generar de algún modo sus propias experiencias lúdicas y ser en cierto grado co-creador de las mismas. No nos referimos en ningún caso a un camino muy recorrido ya desde la industria cultural del videojuego, como es la generación de contenidos tangibles por parte de los jugadores (desarrollo de niveles, creación de props, etc.), sino a modos de reinterpretación de la experiencia lúdica por parte de los jugadores.

Para ello hemos aprovechado diferentes recursos creativos. El hecho de utilizar el audio y despojarnos del apartado visual del juego nos aporta ventajas a la hora de ceder autoría a los jugadores. Lo visual tiende a ser más taxativo, pero el audio posee una gran capacidad sugerente y ofrece más libertad a la hora de generar experiencia en los jugadores. Refuerza la capacidad mental de los jugadores para construir parte de la experiencia de juego a partir de las locuciones de audio individualizadas que reciben y aprovechamos de este modo la subjetividad del jugador para mejorar la experiencia de juego.

Otro factor fundamental para que el sistema de juego sea un mero mediador de la experiencia es que la actividad lúdica se lleve a cabo entre jugadores y no estrictamente condicionado por la *maquina*. La interacción entre jugadores da lugar a experiencias emergentes con mucha más facilidad que los sistemas complejos computacionales más sofisticados. Una parte no desarrollada en la fase de prototipo de *They Are*, pero incluida en el proyecto del juego final, que creemos que podría generar situaciones muy interesantes, es sacar partido de las competencias actorales de los jugadores. Este tipo de acciones crean complicidad en el jugador y le acercan a la opción de reinterpretar las reglas del juego de un modo creativo dejando de lado las experiencias de juego instrumental que significa seguir las reglas de un modo ciego.

A pesar de intentar propiciar desde el diseño el equilibrio en la creación de la experiencia lúdica, nos hemos topado con la dificultad de conseguir una proporción exacta entre el diseño de un sistema de juego lo suficientemente abierto como para ofrecer juego creativo y lo suficientemente completo como para mantener una estructura de juego compuesta por reglas. El hecho de poseer un equipo de diseño híbrido, mitad técnico, mitad humanístico nos ha ayudado a negociar esta balanza, pero de todos modos hemos acabado cayendo en un tipo de diseño muy paternalista,

llevando de la mano demasiado a los jugadores. Desembarazarnos completamente del carácter procedural del diseño del juego nos hubiese llevado a otro ámbito de la creación y al mismo tiempo esa advertencia nos ha condicionado a la hora de gestionar la libertad y los espacios de contingencia de los jugadores.

En proyectos anteriores ya habíamos bregado con dilemas similares, como la cuestión clásica de ponderar el carácter narrativo y las mecánicas de juego de modo que lleguen a una armonía creativa. Somos conscientes de que este nuevo reto no es un problema fácil de solucionar y de hecho creemos que es una línea de investigación que puede tener aun mucho recorrido. Sobre todo teniendo en cuenta que si bien el equilibrio entre narración y mecánicas es algo muy abordado desde la industria cultural del videojuego y desde los estudios de juegos, este otro desafío que pretende ceder parte del control y de la experiencia creativa de los juegos a sus usuarios finales, los jugadores, es más fácil que ocurra en contextos de investigación y experimentación artística como el de este proyecto.

Agradecimientos. A Medialab-Prado Madrid por cedernos espacio para los playtest del juego y a todo el equipo de Jheronimus Bosch 500 Foundation por impulsar el proyecto y por el apoyo económico para desarrollar este prototipo.

Referencias

- BISHOP, C. 2004. Antagonism and Relational Aesthetics. *October Magazine*, Fall 2004.
- BOGOST, I. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- DEKOVEN, B. 2002. *The Well-Played Game: A Playful Path to Wholeness*, Lincoln, NE, iUniverse.
- KESTER, G. 2000. Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art. *Variant*, 2.
- KLEVJER, R. 2001. Computer Game Aesthetics and Media Studies. *15th Nordic Conference on Media and Communication Research*. Reykjavik, Iceland.
- PINCHBECK, D. 2010. I build to study: a manifesto for development-led research in games. *Under The Mask*. Bedfordshire: University of Bedfordshire.
- SICART, M. 2011. Against proceduralism. *Game Studies, the international journal of computer game research*. Copenhagen: Center for Computer Games Research.
- STUCKEY, H. 2007. *Juegos en la galería* [Online]. Available: <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/articulos/juegos-en-la-galeria> [Accessed 12/05/2014].
- WILSON, D. 2010. On abusive, ambiguous and broken games design. *Semana del Videojuego de Fundación Telefónica*. Madrid: Medialab-Prado Madrid.