



«You have ignited a nuclear war.

And no, there is no animated display of a mushroom cloud with parts of bodies flying through the air.

We do not reward failure.»

Este lacónico mensaje es una alocución directa de Chris Crawford al jugador que acaba terminar una partida del juego *Balance of Power* porque ha perdido. BoP fue publicado en 1986 y reeditado de forma obsoleta en 1990; actualmente Crawford prepara una tercera versión. De las tres frases que componen la advertencia, la primera es una imputación. La tercera, un axioma en el diseño de videojuegos. Todo el mensaje: una moraleja inmediatamente aplicable. El jugador, cuya tarea consiste en mantener el equilibrio de un sistema dinámico que representa al mundo durante la guerra fría, ha manipulado las variables de las que dispone hasta llevar al programa al colapso. Por supuesto, volverá a jugar para intentar mejorar su resultado, pero esta vez teniendo presente la segunda frase, intencionadamente chocante. La iconoclastia en diseño de videojuegos es una postura, desde luego, poco común. Lo era en 1986 y lo es más aún en la actualidad. Por lo general, el jugador avanza en los entornos programados ávido de novedades visuales, envuelto por la jugabilidad y los efectos que aportan realismo al juego. Para Christopher Crawford lo realmente interesante es que el jugador tome conciencia de su

importante función en tanto que implementador de un conjunto de reglas programadas. Sin

Chris Crawford

él, ese sistema formal estaría muerto, inerte.

Ahora bien: por mucho que pueda repetir el experimento, deberá entender cada acción como una elección libre y responsable, y no como una mera posibilidad de aumentar las luces y colores en la pantalla o la adrenalina en vena.

Al mismo tiempo que Chris Crawford resulta una figura fundamental para comprender el problema de la autoría, tanto artística como intelectual, en una perspectiva contemporánea, resulta más que complicado encuadrarlo en una categoría autorial única. Ya en 1982 publicó *The Art of Computer Game Design*, donde explícitamente hacía apología del poder simbólico de la programación lúdica: *a simulation bears the same*

relationship to a game that a technical drawing bears to a painting. Si los videojuegos son tan dinámicos como la simulación misma, pero resultan más expresivos artísticamente, ello se debe a que el jugador (de un buen videojuego) es mucho más que un lector, de lo que se deriva que un programador no es un autor, o es un autor de otro tipo. ¿Algo más cercano a la marca registrada, quizás?

Si se da por buena esa conclusión, probablemente no se tenga una pésima comprensión de los pasos más recientes de Chris Crawford. Su proyecto *Storytronics* lo aleja un grado más de la condición de autor, pues lo que en verdad hace es promover la creación de un nuevo lenguaje informático que sirva para la programación indefinida de historias abiertas. De este modo, habría al menos tres niveles de actividades ligadas al desarrollo del proyecto: la creación del motor de programación, que no es aún un resultado artístico; la implementación primaria, en un segundo momento y por parte de personas distintas, a través de una programación narrativa contingente pero abierta a posibilidades ilimitadas de iteración. En este segundo paso se crean mundos narrativos con leyes propias, pero aún no eventos; por último, la implementación lúdica por parte del jugador, que ya no se enfrenta a un juego, sino a un entorno social interactivo en el que, sin embargo, no se ha dado relevancia a la representación espacial, ni hay tampoco un interés especial por el aspecto del avatar.

El creador y el protagonista se diferencian, por lo que los polos de la narración deberán ser reubicados en un futuro próximo. También se diferencian las expectativas de la teoría literaria o artística y sus prácticas especializadas.

Ni los *Sims* ni *Second Life*, por

tanto, sino un intento más puro de encauzar historias sin determinarlas. Por ahora, tan sólo un intento y una amenaza de verdad.

Esa verdad que amenaza con aparecer es un siete abierto en la opacidad de las pautas de la

programación que, al menos en los videojuegos convencionales, esconden sus entrañas de carne digital (numérica) y proponen un interfaz fundamentalmente táctil. Los vericuetos del diseño, sugiere Crawford, deben quedar a la vista, por in-

cómodos que sean. Compartir con el máximo público posible la revisión de los algoritmos que componen las reglas del juego supone, desde luego, una incitación a la ilustración popular y a la participación creativa.