

GONZALO FRASCA. DISEÑADORES DESTACAN POR SU INNOVACIÓN

Uruguayo es un referente mundial por los videojuegos

"Ni yo me hubiera imaginado que íbamos a terminar trabajando para el partido Demócrata".

U no, suma sin cesar premios por sus videojuegos innovadores, el otro, es uno de los creadores del primer videojuego para una campaña presidencial: lejos de la gran industria, el argentino Daniel Benmergui y el uruguayo Gonzalo Frasca se han convertido en referentes mundiales del sector.

"Me gusta esto de hacer juegos chicos", confesó a la Afp Benmergui, un diseñador treintañero de 'artgames', o videojuegos experimentales. "Creo que este viraje que tomó la industria desde hace unos 15 años, en que los juegos tienen que ser cada vez más grandes y espectaculares desatendió a un montón de gente".

Famoso por títulos como "Today I Die", un juego sencillo pero exquisito sobre cómo vencer la depresión y que ganó el Premio del Jurado en el festival IndieCade, una especie de Sundance de los videojuegos, Benmergui desarrolla actualmente "Storyteller", premio Nuovo en el IGF, la reunión de diseñadores de videojuegos independientes más importante del mundo.

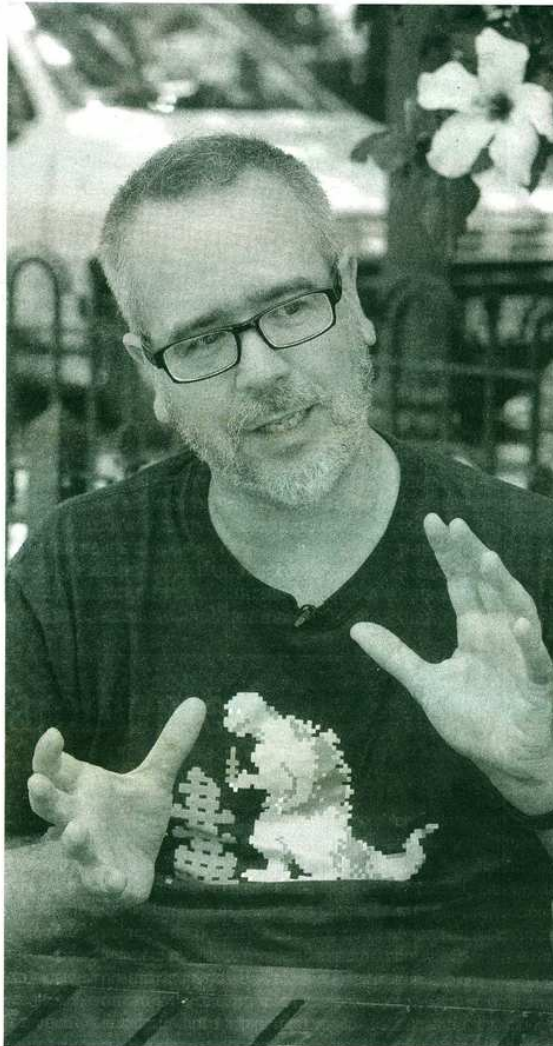
Para Benmergui, entre propuestas sencillas como Angry Birds, o muy complejas como Grand Theft Auto 5, "hay un montón de juegos que se pueden hacer, con un montón de gente dispuesta a jugar, comprar y apoyar, y no hace falta tener 20 millones de dólares para hacerlos".

Según él, la exigencia de la industria por grandes videojuegos implica costos enormes, pero la distribución digital de los productos impulsó a los diseñadores independientes.

"Lo que ofrecen distinto es poder arriesgarse y hacer algo diferente a lo que estamos acostumbrados en la industria convencional. Entonces podés encontrar juegos medio educativos, juegos muy raros, artísticos, muy chiquitos y con temáticas no convencionales", aseguró el creador del original "I Wish I Were the Moon".

Casi todo por hacer

Si Benmergui se destaca por su creatividad, el uruguayo Frasca, de 41 años, se ha hecho un nombre en ludolo-



Gonzalo Frasca. Creció jugando al Atari.

FRASEW

“

Ni yo me hubiera imaginado que íbamos a terminar trabajando para el partido Demócrata para las elecciones”.

gía, el análisis de los videojuegos desde las ciencias sociales.

Cuando Frasca planteó en 2002 los usos educativos, sociales y políticos de los videojuegos, muchos le dijeron que "estaba medio loco", contó a la Afp.

EN NÚMEROS

41

► Son los años que tiene el creador uruguayo que se destaca en ludología.

"El hecho de integrar política y videojuego era bastante original en ese momento", recordó.

Al año siguiente, sin embargo, fue uno de los creadores del primer videojuego oficial para una campaña presidencial de Estados Unidos,

para el precandidato demócrata Howard Dean. "Ni yo me hubiera imaginado que íbamos a terminar trabajando para el partido Demócrata para las elecciones", aseguró riendo.

Pero el juego que más llamó la atención entonces fue "September 12th", creado en 2003 tras los atentados del 11 de setiembre de 2001 en Estados Unidos y que transmite que una respuesta militar inmediata solo incrementará la probabilidad de que haya más ataques terroristas contra Occidente.

Miles de personas lo probaron y aunque desató una fuerte controversia, hoy es considerado un notable ejemplo temprano de videojuego político o "newsgame".

Frasca, quien también incursionó en los videojuegos orientados hacia el 'advergaming' (utilización de la publicidad en los videojuegos), fue creador para Cartoon Network del popular Legends of Ooo, entre otros.

Pero desde hace un año, se dedica a dar clases y dictar conferencias por el mundo para concientizar sobre la transmisión de valores a través de los videojuegos. Sin ser "la solución mágica para la crisis educativa", los videojuegos "no se pueden ignorar para lograr una educación mejor", enfatizó.

Benmergui y Frasca, que crecieron jugando al Atari, cuando los primeros videojuegos se conectaban a los televisores, se declararon convencidos de que, a pesar de los avances, todavía queda bastante por hacer en Latinoamérica para desarrollar el sector.

En Latinoamérica "recién están comenzando a aparecer pequeños estudios", dijo el argentino. Frasca señaló que más allá del entusiasmo y de las cosas que se están haciendo "todavía queda casi todo por hacer".

"Pero no tengo dudas de que en los próximos años el videojuego se va a afianzar en la región", dijo el experto, quien por una cuestión de presupuesto pero también cultural imagina juegos "más artesanales y quizás más experimentales" que los que cada año conquistan a millones de jugadores en todo el mundo.