



LOS JUEGOS CRÍTICOS Y LA INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO: UN CASO DE ESTUDIO

CRITICAL GAMES AND THEIR INTERACTION WITH THE PUBLIC: A CASE STUDY

Alba García-Martínez

Universidad de Barcelona

Beatriz Martínez-Villagrasa

Universidad Internacional de la Rioja

DOI: [10.33732/ASRI.6632](https://doi.org/10.33732/ASRI.6632)

.....
Recibido: (09 02 2024)

Aceptado: (20 07 2024)
.....

Cómo citar este artículo

García-Martínez, A., & Martínez-Villagrasa, B. (2024). Los Juegos Críticos y la Interacción con el Público: Un caso de estudio. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales.*, (25), 133-148
<https://doi.org/10.33732/ASRI.6632>

Resumen

Este artículo explora la expresión artística a través del juego en la exposición "NEGOCIO", realizada en el Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante. Analiza el juego como medio artístico, considerando aspectos estéticos, simbólicos y narrativos. El método de análisis, combinando encuestas y observación, evalúa la percepción

Abstract

This article explores artistic expression through play in the exhibition "NEGOCIO", held at the Las Cigarreras Cultural Center, Alicante. Analyzes the game as an artistic medium, considering aesthetic, symbolic and narrative aspects. The analysis method, combining surveys and observation, evaluates public perception, showing positive changes towards

del público, mostrando cambios positivos hacia la interactividad y la consideración de los juegos como medio de expresión artística.

Palabras clave

Exposición, juego, museo, crítica social, arte contemporáneo, diseño

interactivity and the consideration of games as a means of artistic expression.

Keywords

Exhibition, game, museum, social critic, contemporary art, design

1. Introducción

En el presente artículo se aborda el ámbito del juego entendido como forma de expresión artística. Profundiza en el análisis utilizando como caso de estudio las obras exhibidas en la exposición *NEGOCIO* en el Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante, 2018. El objetivo de dicha exposición consiste en acercar el arte crítico a la sociedad a través del juego, sirviendo de contexto para realizar una investigación sobre el espacio expositivo y la percepción de los visitantes. Para llevar a cabo esta investigación y comisariar la muestra, se selecciona un conjunto representativo de obras que trabajen la temática expuesta y que cumplan con criterios adicionales como la paridad de género y el fomento de la creación artística local. Estas obras son presentadas al público durante la exposición, sirviendo como un vehículo fundamental para llevar a cabo el estudio de las hipótesis que plantea la presente investigación. Para ello, se abordan los criterios de selección de la muestra y se proporciona una breve explicación de cada obra, entendiéndose dentro del contexto particular en que fueron creadas.

A continuación, se detalla la metodología de análisis utilizada para examinar las hipótesis iniciales propuestas. Este proceso arroja información relevante sobre las obras individuales, permitiendo además una comprensión más profunda de cómo el juego se manifiesta como medio de creación artística, explorando sus dimensiones estéticas, simbólicas y narrativas. A su vez, se contrastan los resultados obtenidos a través del análisis, revelando patrones y tendencias emergentes, detectando conexiones entre las obras y cómo la exposición, la interacción y el recorrido creado modifica la percepción del espacio expositivo que tienen los visitantes.

Finalmente, este análisis contribuye al entendimiento del juego como forma de expresión artística, además de proporcionar información valiosa sobre la diversidad de enfoques creativos locales y la importancia de la paridad de género en el ámbito artístico.

2. Desarrollo de la investigación

2.1. La exposición

La recolección de datos para la investigación se lleva a cabo durante el período comprendido entre el 2 de agosto y el 30 de septiembre de 2018, con la realización de la exposición *NEGOCIO* en el Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante. Esta exposición se desarrolla por ser ganadora de la III Convocatoria de Proyectos Expositivos *Buit Blanc* en 2018, convocatoria que tiene como objetivo destacar proyectos curatoriales respaldados por una investigación. El comisariado colectivo estuvo dirigido por la investigadora Alba García-Martínez, junto con la directora de arte y comisaria Beatriz Martínez-Villagrasa, el comisario

David Machado y el investigador de juegos de rol Miguel Soria. Para hacer difusión y favorecer la participación de los visitantes, la exposición contaba con perfil propio en redes sociales a través de una cuenta de Instagram [@negocioexhibition](#) y un catálogo de exposición publicado con ISBN (García-Martínez & Martínez-Villagrasa, 2019).

La realización de la exposición presenta diversos desafíos, tanto logísticos como de diseño. En primer lugar, se trata de la primera vez que se materializa en forma expositiva la investigación de la tesis doctoral de Alba García-Martínez *Juegos Críticos: Los Juegos como Medio de Expresión en el Arte* (García Martínez, 2021). Además, como comisarios, las funciones desarrolladas incluyeron la ubicación, el contacto con los artistas y el transporte e instalación de las obras seleccionadas, así como desarrollar un diseño expositivo que considerara todas las hipótesis derivadas de la investigación, presentes en el apartado “hipótesis iniciales” del presente artículo.

La meta de la muestra, como se ve reflejado en la nota de prensa (Ayuntamiento de Alicante, 2018), se definió como la oferta de un viaje crítico y participativo a través de un estilo artístico que abordara temas sociales, económicos, políticos y culturales. El espacio expositivo del Centro Cultural Las Cigarreras, perteneciente a la concejalía de Cultura de Alicante, se encuentra en la antigua fábrica Tabacalera y cuenta con tres naves: Cultura Contemporánea, Patrimonio Cultural y Casa de la Música. La exposición se desarrolla en la nave de Cultura Contemporánea, contando con un espacio de más de 360 m².

2.2. Selección de las obras

Una vez planteado el proyecto expositivo, se realiza la selección de obras a nivel curatorial. Para ello se parte de la clasificación llevada a cabo en la investigación previa, donde se abordan diferentes aspectos que sirven para categorizar los juegos críticos y, por lo tanto, establecer unos criterios de selección.

Entre estos criterios, cabe considerar el autor, el año y el contexto de realización de cada obra, garantizando que se trate de un juego que esté justificado adecuadamente por el contexto en que fue realizado y responda de manera crítica a una situación compleja a nivel social, económico, político y/o cultural. Otro de los criterios de selección es la posibilidad de que el espectador pueda interactuar con la obra dentro el espacio expositivo, es decir, que sean juegos que puedan ser usados. Debido a necesidades de conservación específicas, se incluyen dos obras que no pueden ser jugadas. Además, se consideran especialmente dos criterios: la paridad de género entre los/as autores/as de las obras y el fomento de la creación artística local a través de la selección y la realización de obra específica para la muestra (Martínez-Villagrasa et al, 2021; García Martínez y Martínez-Villagrasa, 2023).

Bajo estos criterios de selección, la exposición presenta quince obras clasificadas en cuatro temáticas: La materia, espacio delimitado; El espacio como contenedor de ficción; El juego expandido, universos y realidades paralelas; y Los juegos performáticos, un paso más allá de la interacción. Estos apartados se emplean también para guiar el recorrido dentro del espacio.

2.2.1. La materia, espacio delimitado

White Chess Set (1966) – Yoko Ono: Esta obra histórica desafía las convenciones del ajedrez, (figura. 1) invitando a los jugadores a subvertir las normas establecidas y fomentando la creatividad y la colaboración,

Figura 1 y 2: (izda). Obra *White Chess Set* de Yoko Ono, (1966), en el contexto expositivo. Elaboración Propia; (dcha). José Carlos Izquierdo, Alba Refulgente y Beatriz Martínez-Villagrasa. (2018). *NeoDixit*. Elaboración propia.



ya que el jugador llega un momento en que pierde la conciencia de qué piezas pertenecen a su bando y qué movimientos ha realizado

Train (2008) – Brenda Romero: Se trata de una obra impactante que aborda atrocidades humanas y sitúa a los jugadores en un dilema moral al involucrarlos directamente en la promulgación de una tragedia (Bogost, 2009; Brophy-Warren, 2009; Deam, 2009; Totilo, 2010). Plantea preguntas morales sobre si la gente seguirá ciegamente las reglas a pesar de sus terribles consecuencias y si el espectador no las romperá, sino que se quedará mirando.

Ladrillazo (2017) – Alejandro Pérez y Paco Fernández: Reflexionando sobre la burbuja inmobiliaria, Ladrillazo ofrece una visión satírica de la corrupción, permitiendo a los jugadores sumergirse en la complejidad de la toma de decisiones (Fernández y Pérez, 2017).

Ravalpoly (2016) – Alba Refulgente: Abordando la especulación inmobiliaria en el barrio del Raval en Barcelona, Ravalpoly proporciona una crítica subversiva a través de un mod del Monopoly, destacando las características técnicas de ser una obra "Anti-1 jugador", es decir, que obliga a involucrar a más de un individuo, y "Deconstrucción", es decir, deconstruye las entrañas del juego original del "Monopoly" para destapar su cara más dura.

NeoDixit (2018) – José Carlos Izquierdo, Alba Refulgente y Beatriz Martínez-Villagrasa: Financiada por la exposición, NeoDixit es un mod del Dixit que explora las políticas neoliberales globales a través de un juego de mesa, desafiando las percepciones del capitalismo (figura 2).

2.2.2. El espacio como contenedor de ficción

Vagamundo: A Migrant's Tale (2002). Ricardo Miranda Zuñiga. El autor propone una obra móvil de arte público que lleva a los peatones a enfrentarse a la difícil situación que viven los inmigrantes en situación administrativa irregular en Nueva York, fusionando arte y activismo en el espacio urbano.

Futbolín Precario (2017) – Joan Priego: Una mirada irónica y humorística al sistema social contemporáneo, representada en un peculiar futbolín donde ejecutivos enfrentan a un trabajador en una lucha desequilibrada.

Nationalities (2013) – Abel Barroso: Esculturas que reflexionan sobre la doble identidad y el deseo latinoamericano de tener una doble nacionalidad. Inspirada en el bingo, las bolas de madera representan diferentes nacionalidades, moviéndose para conquistarlas.

World Championship (2013) – Abel Barroso: Simulación de un estadio deportivo que representa la competición entre diferentes espacios globales. Los participantes actúan como potencias defendiendo y atacando.

Intifada Table (2010) – Carlos No: Instalación sobre las fronteras físicas que utiliza un juego de ping-pong modificado con una pared de ladrillos y alambre de espino. Aborda temas de intolerancia, falta de comunicación y opresión (figura 3).

Who is she? (2018) – Rosa Lendínez, Alba Refulgente y Beatriz Martínez-Villagrasa: La versión crítica del juego es Guess Who?, cuyos personajes son mujeres artistas y los jugadores deben hacer preguntas sobre su carrera profesional para adivinar quién es quién. Evidencia la discriminación de la mujer en el arte contemporáneo español, destacando su invisibilización profesional y artística.

2.2.3. El juego expandido, universos y realidades paralelas

McDonald's VideoGame (2006) – Molleindustria: Este juego en línea de crítica social desmantela los métodos de producción y venta de McDonald's, ofreciendo una experiencia interactiva que invita a reflexionar sobre el consumismo y la ética corporativa.

Velvet Strike: Counter Military Graffiti for CS (2002) – Anne-Marie Schleiner y Brody Condon: Mod digital de Counter-Strike (figura 4) que transforma armas en herramientas artísticas que disparan

Figura 3 y 4: (izda). Carlos No. 2010. *Intifada Table*. (dcha). Anne-Marie Schleiner y Brody Condon. (2002). *Velvet Strike*.



murales de paz en lugar de balas. Crítica la violencia en los juegos de guerra, normalmente centrados en un público masculino.

September 12th (2001) – Newsgaming: Videojuego que ilustra las consecuencias de los conflictos bélicos. Sitúa al jugador en un pueblo de Medio Oriente, controlando un rifle que lanza misiles. Destaca el efecto de radicalización provocado por la violencia indiscriminada y critica la violencia en este tipo de videojuegos.

Cart Life (2011) – Richard Hofmeier: Juego de simulación donde los jugadores controlan a personajes con trabajos de venta ambulante. Interactúan con clientes, gestionan el puesto y se ocupan de la vida diaria del personaje. Se trata de un juego narrativo que aborda los estereotipos y desafíos de la vida diaria de sus protagonistas.

The Castle Doctrine (2014) – Jason Rohrer: Una fantasía paranoica que explora la invasión de la propiedad privada, este juego representa una crítica a las políticas de miedo y la defensa extrema de la propiedad privada (Alexander, 2013; Kahney, 1998).

2.2.4. Los juegos performáticos, un paso más allá de la interacción

Cruel 2 B Kind (2006) – Ian Bogost y Jane McGonigal: Este juego presenta una modalidad de “asesinato amistoso”, donde el jugador mata a través de demostrar cariño a los demás jugadores. Creado para ser jugado en entornos urbanos, desafía las nociones de interacción social y comportamiento en espacios públicos. Como se puede apreciar, bajo cada temática se seleccionan obras que ilustran la diversidad de enfoques, temáticas y materializaciones presentes en la exposición. Además, se destaca la importancia de obras que fomentan la participación del público, generando reflexiones críticas sobre diversos aspectos de la sociedad contemporánea.

2.3. Clasificación de las obras

Una vez presentadas las obras, se realiza un análisis clasificatorio (tabla1) que proporciona la estructura conceptual para comprender la diversidad y complejidad de los juegos críticos expuestos, destacando sus múltiples dimensiones y objetivos artísticos y sociales.

La clasificación inicia con el elemento "Origen", donde se distinguen los juegos que parten desde cero y aquellos que modifican o utilizan el formato de juegos anteriores, denominados *mods*. Se destacan dos estrategias de *mods*: la negación, que implica la imposibilidad de completar la intervención lúdica, y la privación, que incorpora un mensaje crítico como trasfondo.

A continuación, tenemos "Materialización" como un elemento clasificador, dividiendo los juegos en analógicos y digitales. Sin embargo, hay algunos juegos críticos que abordan la intersección entre lo digital y lo físico.

El siguiente ítem de la clasificación es la "Naturaleza" de las obras, categorizándolas como representativas, divulgativas, activistas y proyectuales.

La "Finalidad del mensaje artístico" se presenta como otro criterio de clasificación, identificando cinco propósitos: incomodar, informar, narrar, mejora intrapersonal y mejora interpersonal.

Posteriormente, se analizan las "Características técnicas" de los juegos, considerando aspectos como ser anti-1 jugador, presentar una realidad alternativa, ser *site-specific*, utilizar técnicas deconstructivas y ser performativos.

Finalmente, se explora la "Temática" de los juegos, dividida en tres bloques: capitalismo global, crítica al medio y políticas alternativas. Bajo estas características, en la exposición se destacan 8 obras de nueva creación y 10 transformaciones. En términos de materialización, 10 obras son analógicas, 5 digitales y 2 combinan ambas. Se seleccionan 2 obras de cada categoría para enfatizar las obras activistas y proyectuales. Por lo que la muestra seleccionada cumple con la diversidad de enfoques y juego derivada de la investigación.

2.4. Las hipótesis iniciales

En el contexto de la exposición "NEGOCIO" se plantea un análisis crítico que parte de la observación de dos problemáticas presentes en el ámbito artístico contemporáneo. Por un lado, se evidencia que el arte sigue inmerso en una esfera que lo distingue y separa de la sociedad, manteniendo la figura del artista como un "genio" y la obra de arte como algo elevado e incomprensible para aquellos que no están iniciados en su apreciación (Bourdieu, 1992).

Por otro lado, se destaca que el sistema de producción de juegos, también presente en la exposición, responde mayoritariamente a parámetros que perpetúan el sistema económico y social vigente, reflejándose en obras como los juegos de guerra Call of Duty (2003-actualidad) o Battlefield (2002-2018), así como en juegos más tradicionales como el Monopoly (1935).

En este contexto, se formulan las siguientes hipótesis en forma de pregunta, que buscan arrojar luz sobre el papel de los juegos dentro de la creación artística actual y su relación con el público en el marco de la exposición *NEGOCIO*.

¿Cómo puede contribuir el uso del juego como expresión artística a disminuir la distancia entre obra y espectador?

¿Facilitan los elementos lúdicos e interactivos de los juegos la comprensión de los contenidos de la obra de arte?

¿Puede el arte transmitir a través del juego la realidad social de su época de manera efectiva?

¿Favorece el juego la participación del espectador con la obra?

2.5. Método de Análisis

Después de detallar cada obra, es esencial definir el método de análisis utilizado para examinar las hipótesis iniciales. El análisis se lleva a cabo considerando los siguientes aspectos:

- Contexto Expositivo donde se examina cómo cada obra interactuaba con el espacio expositivo, si se adaptaba a su entorno y cómo afectaba la experiencia del visitante.
- Materialización donde se examina el medio de materialización de cada obra (analógico, digital, o combinación de ambos) y cómo esta elección contribuía a la expresión del mensaje y la interactividad.
- Análisis de las características técnicas específicas de cada obra, como la naturaleza activista, la crítica al sistema artístico o la deconstrucción del medio, entre otras.
- Temáticas: Se evalúan las temáticas abordadas por cada obra, identificando aquellas relacionadas con los objetivos de la exposición, como crítica social, económica, política y cultural.
- Interactividad: Se examina el grado de interoperabilidad de cada obra, evaluando cómo el público participaba o interactuaba con la pieza en el espacio expositivo.

Se lleva a cabo una investigación mixta, donde se combinan métodos de recogida de datos cuantitativos y cualitativos, ofreciendo así una visión más rica del objeto a analizar y considerando diversos enfoques y niveles de análisis al combinar metodologías de estudio complementarias (Van Berkum et al., 2009).

2.6. Cuestionario

El método de investigación cuantitativo se centra en el análisis de encuestas de opinión como herramienta demoscópica para contrastar empíricamente las hipótesis de la investigación sobre el impacto social del arte crítico. Los modelos de cuestionarios empleados son tanto en formato escrito como digital. Se destacan las preguntas relacionadas con la percepción del espacio museístico, la participación del espectador, la valoración de la experiencia y la reflexión sobre las obras expuestas. Además, se implementa un sistema de tablas para comparar las respuestas a lo largo de los cuestionarios.

Se diseñaron tres cuestionarios para diferentes momentos: *pretest* –antes de la exposición–, *postest I* –justo a salida de la exposición– y *postest II* –tres meses después de la visita–. El objetivo es analizar el cambio en la opinión de los visitantes sobre el arte contemporáneo y su participación en la exposición a lo largo del tiempo.

La participación voluntaria de los encuestados se incentivó con pequeños obsequios relacionados con las obras. Además, se recopilaron datos demográficos, como edad y procedencia, para trazar perfiles sociológicos sin afectar al anonimato de los visitantes. En total, se reciben 320 cuestionarios válidos para analizar.

2.7. Observación directa no participante

De manera paralela, el análisis cualitativo se basa en la observación directa no participante realizada durante los días de inauguración y las horas de apertura de las exposiciones. Esta técnica para la recolección de datos cualitativos evita condicionar la conducta de los visitantes, buscando la mayor objetividad posible en la investigación.

Se consideran siete pautas de observación, abordando aspectos como el posicionamiento del público frente a las obras, la actitud ante las normas y explicaciones, la captación del espectador por las obras, el debate generado, la comunicación y sentido de comunidad, las obras más jugadas y la tipología de los visitantes.

El posicionamiento del público en el espacio expositivo se evalúa en relación con la interacción con las obras, mientras que la actitud frente a las normas y explicaciones indica cómo los espectadores abordaban su comprensión. La atención dedicada a ciertas obras, los debates generados y la asociación entre visitantes son aspectos clave de la observación cualitativa. Esta observación se lleva a cabo por los comisarios, presentes en el espacio expositivo de forma anónima.

Además, se destaca la importancia de analizar la tipología de los visitantes, considerando aspectos como la edad, el sexo, la presencia de turistas y la relación previa con el centro expositivo. Complementándose con el perfil sociodemográfico recogido a través de las encuestas.

En resumen, el método de investigación combina herramientas demoscópicas con observación directa para analizar cuantitativa y cualitativamente el impacto de las exposiciones de arte crítico en la percepción y participación de los visitantes, reconociendo las limitaciones de representatividad de las encuestas y resaltando la importancia de la observación detallada del comportamiento del público.

3. Resultados y conclusiones

En base a los resultados obtenidos de la observación cualitativa y cuantitativa, se han extraído los resultados y conclusiones significativas que arrojan luz sobre la relación entre el espacio museístico, el arte contemporáneo y la percepción del público ante la interactividad de las obras. A continuación, se muestran los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a 320 personas (tabla2).

En lo que respecta al espacio museístico y la interacción con el arte contemporáneo, se destaca un consenso entre los visitantes. Aunque el modelo predominante de grandes espacios con paredes blancas podría limitar la opinión crítica inicial de los espectadores, la presencia de obras interactivas de *NEGOCIO* ha demostrado ser un catalizador de cambio. Es notable que un considerable 86% de los encuestados recuerda alguna obra incluso tres meses después de la visita, señalando que el modelo expositivo ha logrado despertar la actitud crítica y reflexiva del público (tabla3).

La transformación en las percepciones sobre la participación del espectador es evidente en los datos recopilados de la tabla 4. En el pretest, más de la mitad de los visitantes (76%) no estaba de acuerdo con la idea de ser elementos pasivos en una exposición de arte, mientras que tras la experiencia con las obras interactivas de "NEGOCIO" se puede observar que ha aumentado la apreciación positiva de la participación (92,4%), suponiendo un incremento del 16,4%, sugiriendo que la naturaleza participativa de las obras ha influido significativamente en la percepción del público sobre los espacios expositivos.

La aceptación de los juegos como medio artístico es otro aspecto destacado. Los resultados de la tabla 5 indican que, tanto antes como después de la exposición, la mayoría de los encuestados considera los juegos como obras artísticas (95,6%). Estos datos refuerzan la idea de que los juegos son actividades lúdicas y medios capaces de despertar la reflexión y la crítica social.

Tabla 2: Análisis de los resultados de las encuestas sobre el espacio museístico

	Pretest	Postest I			Postest II	
media	3,4	4,4	4,6	sí	93,5%	86,0%
xmin	0	0	0	no	6,5%	14,0%
xmax	5	5	5			
moda	4	5	5			
0	3,8%	0,8%	0,8%			
1	5%	1,7%	0,8%			
2	11,3%	2,5%	2,5%			
3	26,3%	8,3%	5%			
4	32,5%	20,8%	15,0%			
5	21,3%	65,8%	75,8%			
Pretest	Postest 1			Postest II (lejano)		
El modelo predominante de espacio expositivo contemporáneo, grandes espacios de paredes blancas, aísla al visitante de la realidad haciendo que proyecte una mirada formal y acritica a la obra artística.	¿Alguno de los juegos expuestos te ha provocado algún tipo de reflexión? ¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?			¿Recuerdas alguna de las obras expuestas? ¿Cuál? Durante este tiempo, ¿te ha venido a la cabeza (en alguna conversación, al ver una noticia relacionada, etc.) alguna obra de la exposición? ¿Por qué?		

Tabla 3: Análisis de los resultados de las encuestas sobre la participación de los espectadores

	Pretest	Postest I	Postest II
media	1,4	4,6	0,9
xmin	0	0	0
xmax	5	5	5
moda	0	5	0
0	49,4%	0,8%	45,7%
1	16,5%	0,8%	37%
2	10,1%	2,5%	8,7%
3	10,1%	5%	4,3%
4	3,8%	15%	2,2%
5	10,1%	75,8%	2,2%
Pretest	Postest 1	Postest II (lejano)	
El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte, su función se debe limitar a la contemplación de las obras.	¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?	El espectador debe ser un elemento pasivo en una exposición de arte.	

En cuanto a la presentación de información, se observa en la tabla 6 una preferencia del público por la experiencia interactiva de los juegos en lugar de extensos paneles explicativos. Este hallazgo sugiere que la capacidad de transmitir información de manera participativa ha captado la atención del público de manera más efectiva que los enfoques tradicionales

Tabla 4: Análisis de los resultados de las encuestas sobre la aceptación de los juegos como medio artístico

	Pretest	Postest I	Postest II
media	4,4	4,6	4,6
xmin	0	0	1
xmax	5	5	5
moda	5	5	5
0	1,2%	0,8%	0,0%
1	2,5%	0,8%	2,2%
2	1,2%	2,5%	2,2%
3	8,6%	5%	4,3%
4	23,5%	15%	15,2%
5	63%	75,8%	76,1 %
Pretest	Postest 1		Postest II (lejano)
El espectador debe participar de forma activa, incluso tocando las obras (cuando no supongan un grave deterioro de ellas).	¿Valoras la experiencia de haber participado de forma activa en la exposición?		Los juegos pueden ser obras de arte.

Tabla 5: Análisis de los resultados de las encuestas sobre la presentación de la información de cada obra expuesta

	Pretest	Postest I	Postest II	
media	2,2	4,6	4,4	4,6
xmin	0	0	1	1
xmax	5	5	5	5
moda	3	5	5	5
0	22,2%	0,8%	0,0%	0,0%
1	13,5%	0,8%	2,2%	2,2%
2	14,8%	1,7%	2,2%	2,2%
3	24,7%	5,8%	6,5%	4,3%
4	16%	14,2%	32,6%	15,2%
5	8,6%	76,7%	56,5%	76,1 %
Pretest	Postest 1		Postest II (lejano)	
Me molesta que las exposiciones estén repletas de largos paneles explicativos. Coartan mi libertad para interpretar las obras.	Tras tu visita, ¿piensas que el mundo de los juegos tiene cabida en el arte?		El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo. Los juegos pueden ser obras de arte.	

El impacto en la percepción del papel de los artistas contemporáneos en la sociedad también es evidente como se muestra en las Figuras 5, 6 y 7. Aunque inicialmente existía escepticismo sobre si estos artistas estaban desconectados de la realidad social (35,8%), la exposición ha influido en la opinión del público, llevándolos a pensar que el arte debe reflejar la realidad social (84,2%). A su vez, la mayoría de los encuestados afirma que las obras les hicieron reflexionar y aportaron nuevos matices a su percepción de los fenómenos sociales (76,9%).

Por otro lado, a través de los comentarios de los encuestados, se revela un interés homogéneo en las obras relacionadas con la burbuja inmobiliaria, siendo el tema más recordado, especialmente con obras

Tabla 6: Análisis de los resultados de las encuestas sobre la percepción del papel de los artistas contemporáneos en la sociedad

	Pretest	Postest I		Postest II
media	1,8	4,4	4,6	4,6
xmin	0	0	0	0
xmax	5	5	5	5
moda	0	5	5	5
0	29,6%	0,8%	0,8%	5,8%
1	18,5%	1,7%	0,8%	4,2%
2	16%	2,5%	2,5%	5,8%
3	22,2%	8,3%	5%	15%
4	9,9%	20,8%	15%	26,7%
5	3,7%	65,8%	75,8%	42,5%
Pretest	Postest 1		Postest II (lejano)	
En términos generales, los artistas contemporáneos están alejados de la realidad que les rodea.	¿Alguno de los juegos te ha provocado algún tipo de reflexión? ¿Has incorporado algún matiz nuevo a tu percepción de los fenómenos sociales que tratan?		El arte forma parte de la cultura, debe reflejar la realidad social de su tiempo.	

Figura 5: Procedencia del público de la exposición



Figura 6: Nivel educativo del público de la exposición

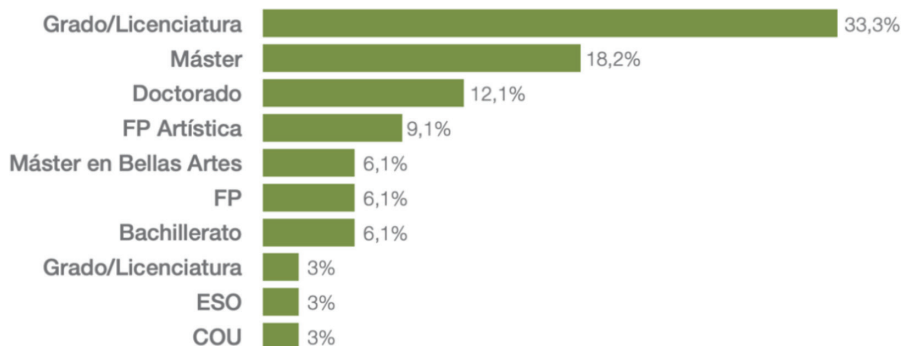


Figura 7: Edad del público de la exposición



como "Ravalpoly" y "Ladrillazo". (García-Martínez, 2021). El segundo tema más comentados es la política del miedo, seguido de las obras relacionadas con multinacionales de comida rápida y la inmigración, pero en menor medida.

Se identifica una tendencia generacional en la percepción del modelo actual predominante en los espacios expositivos. Los más jóvenes, con edades comprendidas entre 18 y 35 años, muestran mayor rechazo, mientras que los mayores, entre 36 y 70 años, están más conformes con el modelo actual, pero defienden un arte social. Este hallazgo podría guiar adaptaciones en la presentación de obras para diferentes grupos demográficos.

Aunque hay una tendencia a la baja en la valoración del papel pasivo del espectador, tres meses después de la visita, se observa que esta tendencia se mantiene en todos los niveles de estudios. Esto sugiere la necesidad de estrategias continuas para fomentar la participación, especialmente entre aquellos con niveles más altos de educación.

Gracias a estos resultados, se han identificado patrones y tendencias que proporcionan *insights* valiosos sobre la efectividad del modelo expositivo y las obras de *NEGOCIO*.

- El uso del juego como expresión artística disminuye la solemnidad inherente a la apreciación contemplativa de la obra de arte. Contribuye así a derribar las barreras impuestas por el respeto y la subordinación hacia la obra, al tratarse de un lenguaje conocido por los visitantes y que forma parte de su cotidianidad y experiencia personal.
- Los elementos lúdicos e interactivos de los juegos facilitan la comprensión de los contenidos de la obra de arte, haciendo que estos sean más accesibles e inteligibles para el espectador. Que el visitante deba entender el juego para poder llevarlo a cabo supone un papel fundamental en este aspecto.
- La utilización del juego como medio de comunicación se revela como un método eficaz para que el arte transmita de manera efectiva la realidad social de su época, ya que involucra al espectador y le hace partícipe del debate moral que plantea la obra.
- La asociación del público con un contexto familiar como el del juego, presente en la exposición, favorece su participación en el contenido de la obra, estableciendo una conexión más directa y personal.
- Los juegos, al involucrar al público, actúan como generadores de cultura y comunidad, ya que la participación revela aspectos sociales, fomenta el diálogo y contribuye a la formación de comunidades en torno a las experiencias artísticas presentes en la exposición *NEGOCIO*

En resumen, los resultados de las encuestas indican un cambio positivo en la percepción del público hacia la interactividad, la participación y la consideración de los juegos como obras de arte. La exposición de *NEGOCIO* logra despertar el interés inmediato y la reflexión, así como mantener su impacto en la memoria y las percepciones de los visitantes a lo largo del tiempo. Estos hallazgos respaldan la efectividad del enfoque interactivo y participativo en la creación de experiencias artísticas significativas y duraderas.

En conjunto, la exposición logra ser una experiencia significativa en el momento y ha dejado una impresión duradera en la memoria y las percepciones de los visitantes. La combinación de elementos interactivos, temáticas contemporáneas relevantes y estrategias de participación demuestra ser efectiva en la creación de una experiencia artística única y transformadora. Estos resultados proporcionan una base sólida para futuras exhibiciones y exploraciones en el ámbito del arte contemporáneo y la interactividad en espacios museísticos, pudiendo además abordar de forma más explícita temáticas actuales como la ecología y el movimiento LGTBIQ+.

4. Referencias bibliográficas

- Alexander, L. (2013). The strange, sad anxiety of Jason Rohrer's The Castle Doctrine. *Game Developer*. Recuperado a partir de <https://www.gamedeveloper.com/design/the-strange-sad-anxiety-of-jason-rohrer-s-i-the-castle-doctrine-i>
- Bogost, I. (2009). *Persuasive Games: Gestures as Meaning*. Gamasutra.
- Bourdieu, P. (1992). *Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario*. Anagrama.
- Brophy-Warren, J. (2009). The Board Game No One Wants to Play More Than Once. *The Wall Street Journal*. Recuperado a partir de <https://www.wsj.com/articles/BL-SEB-2186>
- Deam, J. (2009). TGC 2009: How a Board Game Can Make You Cry. *The escapist magazine*. <https://www.escapistmagazine.com/tgc-2009-how-a-board-game-can-make-you-cry/>
- Fernández, P., y Pérez, A. (2017). Ladrillazo - Sobre el juego. <https://doi.org/10.37467/gka-visualrev.v1.1775>
- García-Martínez, A. (2021). *Juegos Críticos: Los juegos como medio de Expresión en el Arte*. [Tesis Doctoral]. Universidad de Barcelona.
- García-Martínez, A. y Martínez-Villagrasa, B. (2019). NEGOCIO. Barcelona.
- García Martínez, A., y Martínez Villagrasa, B. (2023). Neodixit: Un juego crítico sobre la vida cotidiana. *Arte y Educación En Contextos Multidisciplinares*. Pp. 409–422.
- Kahney, L. (1998, octubre). Sleeping Beauty vs. the World. Recuperado a partir de <https://www.wired.com/1998/12/sleeping-beauty-vs-the-world/>
- Martínez Villagrasa, B., García Martínez, A., y Gallego Lendínez, R. B. (2021). Jugar a juegos sociopolíticos: Quién es quién de mujeres artistas. *Conference Proceedings CIVAE 2021*. Editorial MusicoGuía. Pp. 37–43. Recuperado a partir de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8096907>
- Totilo, S. (2010). How People Played A Holocaust Game. *Kotaku Magazine*. <https://kotaku.com/how-people-played-a-holocaust-game-5713483>
- Van Berkum, J. J. A., Holleman, B., Nieuwland, M., Otten, M., & Murre, J. (2009). Right or wrong? The brain's fast response to morally objectionable statements. *Psychological science*, 20(9), 1092–1099. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02411.x>

BIO



Alba García-Martínez es doctora y destaca en su trayectoria profesional por su compromiso con la docencia y la investigación en Bellas Artes. Su contribución a la investigación queda patente en su participación en el equipo editorial de la revista BRAC (Barcelona Research Art Creation). La tesis doctoral titulada "Juegos Críticos: Los juegos como medio de Expresión en el Arte" ha servido como base para conferencias internacionales, explorando la conexión entre el arte y los juegos críticos. En el ámbito artístico, se ha encargado del comisariado de exposiciones como **NEGOCIO**, vinculada a su tesis doctoral, la cual fue galardonada con el III Buit Blanc en el CC Las Cigarreras de Alicante en 2018. La participación en exposiciones individuales y colectivas, junto con premios como el I Premio Certamen de Pintura y Escultura Ciudad de Álora en 2022, demuestran su impacto en el arte contemporáneo. albagarciamartinez3@gmail.com



Beatriz Martínez-Villagrasa es doctora en comunicación por la Universitat Pompeu Fabra con una tesis (cum laude) codirigida por ELISAVA sobre las competencias creativas de los diseñadores. Es graduada en Bellas Artes por la UCM y becada para realizar el Máster Universitario en Diseño y Comunicación de ELISAVA, estudios que compagina con su trabajo como diseñadora gráfica. Comienza su carrera docente en el 2015 impartiendo asignaturas relacionadas con las metodologías del diseño, la creatividad, la producción gráfica, el dibujo y la producción artística. Sus líneas de investigación se centran en la educación y los procesos creativos del Arte y del Diseño, definiendo herramientas y metodologías para la enseñanza y la creación artística. Investigadora postdoctoral con una beca Margarita Salas, con la que estudia los ODS de la Agenda 2030 de Europa dentro de la educación en arte y diseño. Compagina su labor de docencia e investigación con la creación artística, realizando obra propia, participando en exposiciones y comisariando proyectos expositivos internacionales.