© KILOO-SYBO GAMES

SUBWAY SURFERS

KILOO Y SYBO GAMES · DINAMARCA 2012

Todo lo que sé lo aprendí en la calle, parece que nos diga Jake, el protagonista de Subway Surfers, cuando escapa *surfeando* del policía que lo persigue por haber pintado un grafiti en el exterior de un tren. Deslizando el dedo por la pantalla de tu *smartphone* o tableta podrás saltar de una vía a otra, esquivar trenes e incluso desplazarte por encima de los vagones. Además, al recolectar monedas de oro y otros *tokens* conseguirás nuevos personajes y complementos para surfear por los túneles de **los cinco continentes**.

El grafiti, el elemento que genera la persecución en el **juego**, es uno de los cuatro elementos que componen la cultura hip-hop junto con el rap (música y letra), el *break dance* (baile) y el *DJing* (pinchar discos). El hip-hop tiene un origen reivindicativo: nace de la desigualdad que se vivía en Nueva York en la década de 1970. En aquella época, grupos de jóvenes afroamericanos se reunían en las calles de la ciudad para practicar su arte y expresar a través de este sus sentimientos de frustración e injusticia, derivados de la pobreza.

Históricamente, el hip-hop y sus manifestaciones artísticas han chocado con las autoridades, especialmente el **grafiti**. Como toda actividad que se practica en espacios comunes, debe seguir unas normas y quienes lo practican no pueden apropiarse de espacios y paredes ajenas. Sin embargo, hoy en día muchas ciudades valoran todo lo bueno que aporta el arte de la calle y le dedican espacios, consiguiendo que deje de ser una actividad delictiva. Parece que al final Jake va a tener algo de razón y hay mucho que aprender de la calle, el

barrio y la comunidad.