



Tópicos del seminario

ISSN: 1665-1200

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Seminario  
de Estudios de la Significación

Maté, Diego

Ciudades lúdicas: formas de gestión, hábitat y recorrido en los entornos urbanos del videojuego

Tópicos del seminario, núm. 38, 2017, Julio-Diciembre, pp. 99-120

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Seminario de Estudios de la Significación

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59454193005>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

**Miscelánea.**

*Tópicos del Seminario*, 38.  
Julio-diciembre 2017, pp. 99-120.

## **Ciudades lúdicas: formas de gestión, hábitat y recorrido en los entornos urbanos del videojuego**

*Diego Maté*

Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires

### **Introducción**

Los *game studies*, el campo dedicado sobre todo al estudio del videojuego, se encuentra especialmente nutrido de indagaciones en torno a la cuestión del espacio. La cantidad de trabajos destinados a las posibilidades espaciales del medio es enorme e incluye, por mencionar algunos, la variedad de aspectos que determinan infinidad de recorridos y modos de interacción con el entorno (Wolf, 2001); el potencial narrativo que surge del diseño evocativo de los espacios, repensando ahora el rol de los desarrolladores como “arquitectos narrativos” (Jenkins, 2004); la articulación entre jugador, dispositivo y espacios discursivos a partir de construcciones espaciales recurrentes (Nitsche, 2008); la relación entre los modos de representación del espacio del medio con los distintos momentos de la historia de las artes figurativas (Maintema, 2012); o los acercamientos desde las áreas de producción, donde los diseñadores se preguntan por las cualidades de los espacios lúdicos y por sus formas posibles de aplicación (Salen y Zimmerman, 2003; Adams, 2003). No cabe duda de que el espacio constituye una de las áreas más

estudiadas del videojuego, especialmente si se la compara con la cantidad de trabajos consagrados a cuestiones del orden de lo temporal, la figuración o la dimensión interactiva, que conforman un *corpus* significativamente más pequeño.

Dentro de la preocupación por el espacio se inscribe una serie de indagaciones, todavía poco numerosas, sobre la ciudad: ¿Qué lugar ocupan las ciudades en el espectro representativo del medio? ¿Cuáles son sus aspectos más recurrentes y cómo se vinculan con el carácter ergódico del videojuego? ¿Qué diferencias presentan respecto de otras ciudades, ya se trate del cine, la televisión o de otros lenguajes que tienen su asiento por fuera de una pantalla? ¿Cómo se articulan con el funcionamiento lúdico del videojuego y qué clase de experiencias de juego sustentan? Estas preguntas, entre otras, son la reacción teórica algo tardía a una producción discursiva muy adelantada a los ritmos de los estudios académicos: mientras que el videojuego parece haber comenzado a representar ciudades en forma recurrente desde la década de 1980, el campo de los *game studies*, que empieza a gestarse a finales de 1990, no realizó más que incursiones esporádicas en la cuestión, al menos hasta los últimos años, cuando la ciudad se volvió una preocupación teórica más frecuente debido a su peso cada vez mayor en una gran cantidad de juegos.

Este trabajo se propone señalar tres configuraciones recurrentes a partir de las cuales el videojuego parece haberse apropiado de la ciudad. Se trata de un abordaje aproximativo, que sólo aspira a presentar en términos generales algunos funcionamientos de una escena mediática en clara expansión.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Claro que esta escena contempla además otras formas de imbricación entre el videojuego y la ciudad. Por ejemplo, es destacable la apropiación y relectura de la ciudad de *Grand Theft Auto V* que realizan artistas como Kim Laughton, Rachel Rossin, Morten Rockford Ravn o Hugo Arcier en soportes disímiles como el lenguaje audiovisual, la imagen fija y la instalación a partir de prácticas como el registro del juego o la reescritura del código.

## 1. Ciudades ergódicas

Al igual que otros medios y lenguajes, como la animación o la pintura, el videojuego cuenta con un arsenal de recursos propios que posibilitan un amplio rango de propuestas discursivas. Sin embargo, conforme la tecnología expande las prestaciones técnicas de los distintos dispositivos en la década de 1980, específicamente con el arribo de la tecnología de 8 bits, el medio abandona sus ensayos con modos de representación más o menos abstractos y encamina sus esfuerzos hacia una mimesis que pasa a dirigir el desarrollo industrial del presente, tanto tecnológico como estético (Wolf, 2001). En ese proceso, las ciudades resultaron ser una topología cada vez más frecuente. En términos textuales, el videojuego podía dar lugar a un sinfín de propuestas espaciales y de recorrido singulares, pero la producción tendió cada vez más a desplegar espacios conocidos y trayectorias convencionales; ese interés por la imitación de las cosas del mundo tuvo (tiene) a la ciudad como uno de sus principales vectores.

Más allá de las capacidades gráficas y sonoras del videojuego a la hora de imitar el detalle y la extensión de una ciudad, la construcción de lo urbano estuvo desde siempre condicionada por una doble dimensión determinante del medio: la ergodicidad lúdica. Con la noción de *ergódico*, Espen Aarseth designa una clase de textos que no sólo contempla la participación de un usuario, sino que también la requiere para el desenvolvimiento del texto (Aarseth, 1997). Esa participación debe ser entendida en los términos de una reconfiguración de la superficie textual, y no según parámetros de orden psicológico o cognitivo (como los que engloba, por ejemplo, la noción muy amplia y nada concreta de interactividad, y que la vuelve problemática y poco operativa para los estudios semióticos). Por otra parte, a diferencia de lo que ocurre en géneros ergódicos con campos de desempeño vinculados con lo utilitario y la ejecución de tareas, como sucede en un procesador de textos (o cualquier otro tipo de *software* consagrado a una función específica), la producción discursiva

del videojuego aparece organizada, además, por estructuras de orden lúdico. Si bien lo lúdico fue estudiado de manera errática a lo largo del siglo xx desde la publicación de *Homo ludens* de Johan Huizinga en 1938, sobre todo, desde enfoques antropológicos y psicológicos, las investigaciones en torno al juego y el acto de jugar aumentaron a la par de las investigaciones del videojuego dentro del campo de los *game studies*. De las numerosísimas definiciones existentes, resulta especialmente útil la brindada por Jesper Juul, que caracteriza al juego como una estructura gobernada por reglas capaces de generar resultados variables, y donde a esos resultados se les asignan valores (Juul, 2005). Esa estructura incluye, también, los objetivos, elementos que regulan el devenir de la participación y posibilita la emergencia de estados de victoria y de derrota, es decir, el establecimiento de una tensión y un ritmo de carácter lúdico.

Entonces, la representación de la ciudad en el videojuego está condicionada por la dimensión ergódico-lúdica del medio: el videojuego despliega en sus pantallas ciudades dadas a la participación en donde el intercambio textual se organiza de acuerdo con la existencia de objetivos, es decir, que se trata de ciudades que funcionan como espacios de juego cuyos desplazamientos movilizan conflictos lúdicos y, por lo tanto, de ciudades reelaboradas, releídas, mediatizadas.

## 2. Configurar

En un principio, la ciudad fue representada apenas como un escenario sobre el cual se recortaban acciones de personajes y objetos. Esto puede observarse en la construcción del espacio y el entorno que hicieron géneros como el de plataformas, donde la ciudad constituía apenas un fondo que servía de telón del devenir lúdico, pero especialmente el género de *beat'em up* (también llamado de *lucha callejera*), donde la ciudad, a la manera del *film noir*, ocupa un lugar dramático y se transforma prácticamente en un

personaje más, como ocurre en los callejones, subterráneos y zonas marginales, asfixiantes y cargadas de peligros de *Double Dragon* (1987), *Bad Dudes versus Dragoninja* (1988) o *Final Fight* (1989).

Sin embargo, ya tempranamente, la ciudad sería el tema y la materia de un juego que habría de dar lugar a una popular serie y a numerosas imitaciones: *Sim City* (1989). En *Sim City* la ciudad no es un entorno que se habita o se recorre, sino un espacio que se diseña. El jugador toma el rol algo desdibujado de un jefe de gobierno que observa siempre desde un punto de vista distante y que debe diagramar una ciudad en un terreno vacío ordenando, por ejemplo, las porciones de tierra destinadas a erigir zonas residenciales, comerciales e industriales, pero también concibiendo un sistema de servicios públicos que incluye, entre otros, la generación y distribución de energía, la recolección de residuos, cobertura de salud, fuerzas de seguridad, bomberos, varios niveles de enseñanza, espacios verdes y de recreación, etc. Jefe de gobierno, entonces, que se parece más a un planificador urbano que a un arquitecto, ya que puede decidir la extensión de un área dedicada al levantamiento de viviendas, pero no la manera en que ese espacio va a ocuparse (si con casas, edificios o torres), o el estilo arquitectónico que adoptará cada construcción. Las siguientes iteraciones de la serie y otros juegos de propuesta similar (como *Cities*), realizaron gran cantidad de cambios y expandieron la propuesta inicial del primer *Sim City*, complejizando el número de variables por considerar y la cantidad de elementos disponibles con los que gestionar el planeamiento.

El juego presenta una serie de desafíos que pocas veces son comunicados en forma explícita, y eso, sumado a la importancia otorgada al diseño urbano, hizo que varios autores incluyeran la serie *Sim* dentro de una categoría especial, la de las simulaciones, distinta, aparentemente, de la del videojuego corriente debido a la libertad con la que se inviste al jugador a la hora de planificar y gestionar la ciudad (Friedman, 1999; Frasca, 2007; Bogost, 2007). Sin embargo, la serie *Sim* permite leer clara-

mente la propuesta de un objetivo a gran escala que la inscribe con nitidez dentro de la categoría de juego, lejos del terreno categorial incierto de la noción de simulación: el trazado de un plan urbano exitoso, que haga posible un crecimiento sostenido, tanto en términos de extensión como de la calidad del espacio ocupado, con un reparto equitativo y eficiente de servicios públicos que permitan lidiar con demandas sociales, ya se trate del incremento del delito o de problemas de tránsito en zonas densamente pobladas. De no satisfacer los reclamos, la ciudad habrá de despoblarse lentamente, o en sus terrenos persistirán asentamientos precarios que producirán una merma significativa en las arcas fiscales.

Un elemento decisivo a la hora de comprender el funcionamiento de la ciudad propia y de “leer” correctamente los conflictos lo constituye el trabajo de la interfaz (Maté, 2016), que ofrece una gran cantidad de niveles de información diferenciados respecto de las distintas áreas de gobierno. A medida que se avanza a lo largo de las iteraciones de la serie *Sim*, es cada vez más frecuente que esas áreas se consulten a través de consejeros que señalan problemas o recomiendan un curso de acción a seguir. Así, es posible descomponer la ciudad visualmente a través de diagramas, gráficos y otros recursos para analizar qué zonas sufren mayores niveles de crimen, con qué grado de eficiencia se distribuyen los servicios energéticos, qué lugares no son cubiertos por la salud pública, etc. La ciudad deconstruida a través del prisma de esos saberes específicos que provee la interfaz se transforma en una representación recurrente del espacio urbano: hay que aislar y fragmentar la ciudad y sus múltiples capas de información para comprender mejor los conflictos y diseñar las soluciones. Se trata de una concepción de la ciudad que bien puede inscribirse en lo que Henri Lefebvre denomina *representaciones del espacio*, es decir, el espacio (urbano) reelaborado y significado a través del discurso de especialistas (Lefebvre, 2013).

*Sim City* dio lugar, entonces, a una forma específica de entender la ciudad: como espacio susceptible de planificar y como

fenómeno multidimensional por gestionar. Una ciudad vista desde la distancia, evocando en parte la visión de un juego de mesa, que no se habita ni se recorre, sino que se diseña y administra atendiendo a relaciones de costo-beneficio entre problemas, soluciones y presupuesto disponible. La ciudad, lejos de transformarse en un campo de juego, resulta ser el objeto de juego mismo, el soporte de la actividad del jugador, la materia que debe organizarse inteligentemente hasta conformar una suerte de sistema que funcione de manera virtuosa. En todo caso, se trata de una ciudad vivenciada a escala macro, donde se sabe poco y nada de sus habitantes (aunque en algunos juegos se los pueda ver, diminutos, moviéndose por las calles); una ciudad cuyo paisaje no da cuenta de los usos de los ciudadanos, de sus modos de interacción con el entorno o entre ellos mismos. Una ciudad no practicada ni practicable cuyos usos y formas de recorrido permanecen invisibles, y donde sus pobladores se vuelven legibles únicamente a través de las exigencias y los problemas bajo la forma de la estadística.

### 3. Habitar

Tras la irrupción y posterior extensión de los motores gráficos tridimensionales a mediados de 1990, el videojuego incursionó en nuevos modos de representación que, con el paso de los años y hasta nuestros días, fueron moldeando un horizonte marcado por la búsqueda de realismo audiovisual. Esa dirección llevaría al medio a trabajar frecuentemente con la ciudad como entorno habitable, recorrible, de proporciones cada vez más grandes, donde el jugador puede sumergirse en distintas clases de prácticas lúdicas, intercambios y trayectorias. Las dimensiones y las formas posibles de habitar esos espacios, en principio, varían de acuerdo al género. Por ejemplo, la New York de aire *noir* de *Max Payne*, como en casi todo juego de disparos, sólo puede recorrerse en una única dirección mientras el protagonista se

abre paso a balazos por los dominios suburbanos de una mafia local. En muchos juegos de carreras, donde la ciudad cumple un rol más bien escenográfico que no incide en el desarrollo lúdico y que resulta inaccesible, el *avatar* (un vehículo) se encuentra confinado a seguir el trayecto obligado propuesto por la pista. Este trabajo, sin embargo, se interesa por juegos que implementan las así llamadas dinámicas de *open-world* y que ofrecen entornos urbanos que pueden explorarse en una multiplicidad de direcciones sin tener que seguir el recorrido preestablecido de, por ejemplo, el género *shooter* o de carrera.

Por su creciente nivel de detalle y su voluntad mimética, las ciudades elaboradas por algunos de estos juegos resultan ser pequeñas y breves réplicas de ciudades reales, con su estilo arquitectónico, espacios reconocibles y monumentos característicos. *Watch Dogs* (2014), por ejemplo, transcurre en Chicago, y las ciudades de las distintas entregas de la serie *Grand Theft Auto* (iniciada en 1997) son versiones ficcionales más o menos explícitas de New York o de Las Vegas (Hinke, 2014; Saya, 2014), mientras que en la topología de *Grand Theft Auto IV* pueden reconocerse Brooklyn, Queens, Bronx y Manhattan (Schweizer, 2009). Por su parte, *Fallout 4*, con su escenario distópico de ciudades devastadas, transcurre mayormente en las ruinas de Washington, DC. Ian Bogost y Dan Kleinbaum estudiaron cómo la serie *Grand Theft Auto* recreó ciudades famosas como Los Ángeles y Miami apropiándose, por ejemplo, de la representación que de Miami hicieron la televisión (en especial, la serie *Miami Vice*) y el cine, o evocando, al mismo tiempo que los modificaban, estilos arquitectónicos y diagramas urbanos de Los Ángeles. Esas relecturas del espacio urbano original, sostienen los autores, resultarían en una representación más cercana a la experiencia de recorrer la ciudad, a un mayor “grado de presencia” conferido al jugador que el que podría aportar la imitación al pie de la letra que realiza un juego como *True Crime: The Streets of LA*, donde el intento de copia fidedigna de distintas áreas de Los Ángeles produce

distorsiones perceptivas y complica el desarrollo lúdico (Bogost y Klainbaum, 2006).

Cuando se trabaja con entornos de semejantes dimensiones, los juegos suelen establecer mecanismos claros que regulen nítidamente los recorridos del jugador. Esos mecanismos adoptan al menos dos formas frecuentes: los desplazamientos de un punto a otro de la ciudad se organizan mediante el relato, o a través de la existencia de objetivos aislados. El segundo caso funciona como una manera de cartografiar con fines lúdicos el espacio urbano: en *Watch Dogs*, a medida que se recorren las calles de Chicago se conocen puntos específicos que permiten el acceso a pruebas de habilidad cuya superación otorga puntaje y dinero. Se trata de un sistema de señalización del entorno puramente lúdico y de carácter abierto: el texto sugiere que el jugador se embarque en esos desafíos desplegando en el espacio esos puntos, pero no fuerza la interacción con ellos. En cambio, el relato cumple un rol organizador bastante más acentuado. En este sentido, las formas del movimiento habilitadas y su regulación configuran fuertemente la propuesta discursiva más allá de la elaboración audiovisual del entorno: “The experience of the videogame city, then, is not an image of the hole but rather a series of movement through space. These games are not merely virtual worlds, but games with goals and direction that influence the player’s trajectory” (Schweizer, 2013).

Así, las ciudades del videojuego son definidas, antes que nada, por las actividades que soportan e invitan a realizar: las ciudades de la serie *GTA*, extensas, diseñadas mayormente para el traslado en automóvil, pero con espacios que posibilitan el recorrido a pie, como callejones, interiores y comercios de distinto tipo, no se parecen, por ejemplo, a la ciudades de los juegos en los que sólo hay vehículos, como *Driver* (1999); o las últimas entregas de la serie *Need for Speed*, donde lo urbano adopta la escala del automóvil y no ofrece áreas para el desplazamiento de peatones. A su vez, esas dos clases de ciudades no comparten nada con la de *Mirror’s Edge* (2008), en la cual la protagonista

recorre las terrazas de los rascacielos de una ciudad futurista empleando técnicas de *parkour*: allí la inmensidad del entorno se encuentra ajustada a la escala humana de las trayectorias y se presta gran atención a objetos y construcciones de pequeño tamaño que pueden resultar un obstáculo o bien servir a los fines de superar la distancia de los recorridos.

*Grand Theft Auto IV* (2008) cuenta la historia de Niko Bellic, un inmigrante de Europa del Este que llega a Liberty City a expensas de su primo, Roman. La acción se inicia de noche: Roman pasa a recoger por el puerto a Niko (que llega a la ciudad siendo marinero de un barco), borracho y en un taxi que él maneja; Niko acaba conduciendo mientras recibe las direcciones de su primo. Tras llegar a su departamento, Niko descubre que las cartas enviadas por Roman, en las que se hablaba de un auto de lujo, una mansión y una vida de derroches, no eran más que un engaño. De allí en más, distintos encargos de Roman y de la gente que lo rodea llevan al protagonista a desplazarse por diferentes áreas de Liberty City siguiendo objetivos diversos: llevar a una chica a comprar ropa, conseguir un teléfono, ajustar cuentas con unos prestamistas extorsionadores, perpetrar delitos y escapar de la policía, etc. Esos encargos adoptan la forma de misiones subsecuentes que deben superarse en orden y funcionan como elementos de carácter narrativo que encaminan las trayectorias dentro del juego y les otorgan sentido. Toda misión presenta un objetivo por cumplir que demanda alguna clase de viaje de un punto a otro de la ciudad, como ocurre en la misión inicial, titulada “Los primos Bellic”, en las que el jugador es introducido por primera vez en la ciudad a través de las señas de un Roman alcoholizado, y donde el objetivo consiste únicamente en arribar al departamento del primo. Conforme avanza el juego, cada misión puede llegar a desagregarse en múltiples objetivos, y estos pueden exigir acciones de todo tipo, ya sea escapar de la policía realizando maniobras evasivas, cometer asesinatos o perpetrar asaltos; todas estas actividades ponen en escena competencias lúdicas de muy diversa índole (manejar no es lo mismo

que participar de un tiroteo o que participar de un robo altamente sincronizado), pero cuyo centro siempre radica en el hecho de tener que desplazarse por los espacios de la ciudad, ya sea sirviéndose de las vías tradicionales, como la calle y las grandes avenidas, o aprovechando callejones, parques o cualquier clase de elemento urbano que permita la obtención de alguna ventaja.

Lo lúdico, entonces, impone un orden nítido en ese extenso escenario urbano: hay un relato a seguir cuyos principales momentos (o funciones nucleares) se activan toda vez que el jugador decide participar de una misión. El conflicto inicial se ramifica a medida que hacen su aparición nuevos personajes, que ofrecen, a su vez, misiones secundarias, no siempre vinculadas con la trama principal; de esta forma, el juego abre un abanico de opciones de recorrido bajo la forma de un conjunto de objetivos por cumplir dentro de la órbita narrativa que engloba a distintos personajes. La gran extensión de Liberty City, esa aglomeración de edificios, calles y transeúntes que parece a primera vista inabarcable, deviene un territorio que se cartografía lúdica y narrativamente con cada nuevo encargo. El sistema de misiones, articulado con el relato, provee de orden y garantiza cierta legibilidad del paisaje urbano: los distintos encargos llevan al protagonista a conocer las diferentes áreas de la ciudad, a interactuar con toda clase de personajes locales y a descubrir la enorme cantidad de actividades disponibles (la misión que consiste en invitar a una chica a una cita informa al jugador que en Liberty City se puede, por ejemplo, jugar al *bowling*).

En todo momento, el juego procesa la complejidad de los objetivos y de los trayectos a través de dos instancias de carácter metadiscursivo gestionadas por la interfaz: el mapa y el llamado “minimap”. El primero se despliega suspendiendo la acción, a pantalla completa y ofrece información topológica respecto de las distintas islas interconectadas que conforman Liberty City, cada una con sus diferentes áreas y señalizaciones, además de las marcas específicas de los lugares a través de los cuales se accede a las misiones y a otros puntos de interés (como locales de

venta de armas y municiones). El minimapa, en cambio, presenta información en tiempo real, en simultáneo con la acción, en la esquina inferior derecha de la pantalla. Uno y otro se articulan constantemente y resultan ser una herramienta fundamental para ordenar la navegación y aumentar el grado de legibilidad del entorno. Una práctica común consiste en marcar un punto de interés en el mapa y seguir el trayecto más corto sugerido en el minimapa; de esta forma, el jugador puede trasladarse de un punto a otro sin necesidad de consultar el mapa todo el tiempo ni de memorizar la ruta de viaje. Desde que las ciudades del videojuego comenzaron a expandirse, sobre todo a partir de la tercera entrega de la serie *GTA* (2001), el mapa y el minimapa se transformaron en instrumentos de navegación fundamental sin los cuales resulta prácticamente imposible desplazarse con cierta economía a lo largo y ancho de esos entornos urbanos.

Pero la existencia del minimapa pone de manifiesto una tensión inherente al fenómeno de las grandes ciudades del videojuego: el jugador debe mirar casi constantemente la información que le proporciona el minimapa (a veces, con forma de GPS o de radar) mientras conduce por la ciudad, desatendiendo así el espacio que recorre, el paisaje urbano compuesto por edificios, calles, monumentos, personas y las relaciones que mantienen entre sí: “The radar map is a double-edged sword, however. While a useful reference, it can diminish the player’s attention to their immediate surroundings” (Schweizer, 2009: 58). Esa tensión es propia de la mediatisación de lo urbano por parte del videojuego: la ciudad se vuelve otro soporte de las actividades de juego y, en consecuencia, los desplazamientos siguen una lógica específica, muy diferente de la experiencia urbana que podría tener un transeúnte por fuera de la pantalla.

Sin embargo, la mayor parte del tiempo el jugador es libre de no ceñirse a las exigencias del orden lúdico y narrativo para recorrer la ciudad por fuera del marco de las misiones, conociendo por sí solo los matices del tejido urbano más bien precario de Liberty City, observando el paisaje alternante de es-

tilos arquitectónicos y zonas que componen la ciudad, es decir, recorriendo simplemente las calles y atendiendo a la enorme gama de escenarios que generan la luz del día y la oscuridad de la noche, o los distintos fenómenos climáticos como la lluvia o el cielo nublado. El jugador puede incluso subirse a un taxi o a un tren sin un destino fijo y entregarse a la tarea de contemplar el entorno sin la obligación que impone la estructura lúdica (es decir: sin tener que cumplir objetivos), sólo observando el paisaje urbano y sus habitantes.

Las ciudades que levanta el videojuego son, antes que nada, espacios de juego, campos en los que desplegar y resolver tensiones de orden lúdico; no obstante, la serie *GTA* hace posible la interacción con la ciudad más allá del desarrollo lúdico, o sea, el protagonista puede recorrer las calles y escrutar sus rincones sin necesidad de cumplimentar objetivos ni de activar la narración. En ese caso, si el jugador decide dejar de lado el camino lúdico sugerido, aunque sea momentáneamente, la ciudad podrá volverse un espacio abierto a los recorridos libres, creativos, que ya no dependan de los rigores del relato o de las estructuras de juego; un espacio disponible en el que desplegar trayectorias singulares, tal vez impensadas, gratuitas en términos de economía lúdica, como los viajes en taxi o en tren. El jugador, a través del *avatar*, podrá, en suma, transformarse en una figura similar al transeúnte descrito por Michel de Certeau (2007), un caminante atento a los recovecos de la ciudad, capaz de ardides que ponen en crisis los recorridos preestablecidos, siempre a la caza de nuevas rutas y estrategias de apropiación del espacio. Esta concepción del jugador como alguien capaz de “leer” el espacio de la ciudad en formas impensadas o discordantes abre una puerta particularmente interesante a los estudios en reconocimiento.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Vale aclarar que los distintos reconocimientos de un discurso pueden no sólo alterar la propuesta original, sino también organizar la lectura apelando a lenguajes y soportes diferentes. Así, un temprano estudio de Eliseo Verón (1996) en relación con la actitud de los visitantes de una muestra realizada en el Centro Pompidou, establece que las distintas trayectorias adoptadas dentro del espacio de

#### 4. Recorrer

El lanzamiento de *Pokémon GO* (2016) estuvo marcado por una extensa cobertura mediática. Periodistas de medios gráficos y audiovisuales, tradicionalmente ajenos al quehacer del videojuego, trataban de informar sobre el juego de Niantic y de enmarcar el fenómeno. Como era de esperarse, la cobertura se interesó menos por las características del juego que por sus posibles efectos, tanto en el nivel cognitivo como en el de los comportamientos sociales, y no tardaron enemerger advertencias sobre los peligros de toda clase que entrañaba la experiencia (Serino, Cordrey, McLaughlin y Milanaik, 2016). La enorme repercusión, que en líneas generales adoptó un tono oscilante entre la curiosidad y la preocupación, puede ser leída como un resurgimiento de la desconfianza y el miedo ante distintos dispositivos ficcionales cuyos derroteros históricos expone Jean-Marie Schaeffer en *¿Por qué la ficción?* (2002), que ponen de manifiesto el temor ante la eventual confusión entre el universo presentado por una obra y lo que está por fuera de ella, sin reparar, por un lado, en los múltiples mecanismos que suelen enmarcar y diferenciar los discursos ficcionales y, por otro, en que la capacidad de producir y de acceder a textos de carácter ficcional participa del equipamiento cognitivo de la especie bajo la forma de una ventaja adaptativa.

---

la sala funcionan como una particular forma de reconocimiento que tiene como soporte el cuerpo y sus desplazamientos por el espacio —en *La semiosis social 2* (Verón, 2013) el autor vuelve sobre este trabajo. A su vez, más recientemente, Silvina Tatavitto ha investigado sobre cómo el contacto con diferentes formas de ficción mueve a viajar y a recorrer lugares referenciados en las obras; allí también las trayectorias de los turistas son entendidas como una forma de reconocimiento en la que se articulan el texto artístico y las trayectorias que imitan a las de personajes ficcionales. En el caso del videojuego, los desplazamientos señalados a lo largo de este trabajo funcionan, en principio, de manera similar, en tanto instancias de lectura de una propuesta espacial concreta, con la salvedad de que aquí no hay un cambio de soporte, sino una actualización de una misma superficie discursiva. En el caso de *Pokémon Go* que se analiza a continuación, en cambio, el reconocimiento sí produce una modificación en el orden de las materias implicadas en el intercambio.

En rigor, la novedad que introdujo *Pokémon GO* no es del orden de la ficción, es decir, del universo diegético desplegado, sino de las formas en las que se participa del juego. *PG* se inscribe con claridad en el género de rol, en el que se controla a un personaje definido menos en términos psicológicos que a través de atributos específicos que se incrementan a medida que avanza la partida: velocidad, poder de ataque, energía, etc. Respecto del género, el juego de Niantic se despoja prácticamente del tradicional relato y evoca un mundo que se parece, en sus propiedades fundamentales, al de la serie de juegos de *Pokémon*, que se inicia en 1996 en la consola portátil Game Boy (la serie televisiva es posterior, del año 1997). Ese mundo aparece aquí poco caracterizado, es apenas un gran espacio de juego en el que se desarrolla la esperada captura de *Pokémon* y su entrenamiento en gimnasios y mediante combates con las criaturas de otros entrenadores. El jugador adopta el rol de un entrenador *Pokémon*, un cazador que debe dedicar tiempo al mejoramiento de las habilidades y atributos de sus criaturas. Por último, la existencia de tres facciones suma una dimensión competitiva adicional: el jugador debe tratar de obtener puntos para su propia facción a través del control de gimnasios, arrebatiéndolos a otras facciones y manteniendo su dominio.

El elemento singular de *Pokémon GO* se encuentra en la necesidad de desplazarse por la ciudad para realizar las tareas típicas de un entrenador, ya sea cazar *Pokémon*, entrenarlos, aprovisionarse en las PokéParadas o disputar el control de un gimnasio. El juego ofrece un punto de vista distante en el que el propio *avatar* se desplaza a través de un mapa de la ciudad que vacía el entorno de casi todas sus características salvo el trazado de las calles y su separación respecto de los edificios. Se trata de un modo de representación de la ciudad similar al del que realiza el GPS:

En cuanto al GPS se muestra como una amplificación y perfeccionamiento de las clásicas cartas geográficas o bien mapas de ciudades,

en todo caso son dos los componentes que se ponen por encima del recurso tradicional. Ellos son: por un lado, la accesibilidad y las facilidades de lectura, que ahorran todos los procedimientos propios de la ubicación de un mapa, a través del empleo de la digitalización y, por otra parte, en los casos más perfeccionados, las actualizaciones en tiempo real (Traversa, 2015: 18).

Empleando tecnología de GPS en dispositivos portátiles, entonces, la posición del *avatar* y sus desplazamientos funciona como el eco de los del propio jugador a través de una ciudad de carácter textual reducida a sus condiciones mínimas de circulación, a sus posibilidades macro de recorrido.

Si bien la lectura de los medios caracterizó el fenómeno como una absoluta novedad, lo cierto es que *Pokémon Go* vuelve sobre propuestas anteriores. El hecho de realizar una acción física por fuera del espacio de la pantalla para incidir en la superficie discursiva es algo que el videojuego introdujo masivamente con la revolución de las llamadas interfaces miméticas. Ese tipo de interfaces democratizaron el acceso al videojuego al permitir la participación a través de la acción corporal asociada, sobre todo, a tecnologías de captura de movimiento. Ese cambio tecnológico hizo posible la entrada de la figura del jugador casual, resistida y mal vista por la comunidad *hardcore*, que privilegian la adquisición de aptitudes y elogian la existencia de elevados niveles de dificultad (Juul, 2010). No es coincidencia, entonces, que la propuesta de *Pokémon GO* haya tenido éxito más allá del público *gamer* habitual: la participación lúdica no se cifra en las habilidades *gamer* más comunes (tales como la coordinación mano-ojo) aprendidas tras un largo contacto con el medio, sino que se extiende al simple acto de caminar y de recorrer un entorno urbano, y donde las distintas acciones posibles, como atrapar un Pokémon, hacerlo luchar o mejorar sus poderes, se gestionan de manera simple y clara a través de la interfaz.

Ese conjunto de condiciones discursivas, que parecen privilegiar la simplicidad del desarrollo lúdico y la legibilidad del entorno urbano en términos de circulación, favorece, sin embargo,

la exploración y la posibilidad de trazar nuevos recorridos por espacios ya conocidos. Ya que el juego informa sobre la cercanía de criaturas específicas para capturar, aunque sin mostrar su ubicación exacta ni la dirección en la que se hallan, la caza de un Pokémon lleva a moverse en formas reiterativas y circulares, transformando la vía pública en un campo de juego que oculta el objetivo motorizador de la búsqueda y que, debido a ese mismo hecho, favorece formas de recorrido nuevas, que ya no se rigen por los principios de la economía del desplazamiento que regula los trayectos cotidianos.

En esas trayectorias, el mapa revela estaciones Pokémon de las que pueden obtenerse distintos ítems como monedas, inciensos, pokébolas, etc. El circuito de estaciones, que por lo general se localiza en puntos de interés que pueden incluir murales, monumentos o esculturas, entre otros, se modifica y reorganiza todos los días y funciona como un sistema de señalización y caracterización de lo urbano, provee marcas que recortan el paisaje de la ciudad y lo traducen a una serie de lugares notables, de espacios destacables por visitar. El desarrollo lúdico, mediante la necesidad de adquirir objetos que sirvan a la caza y entrenamiento, entonces, conduce a visitar espacios urbanos a veces desconocidos, tal vez nunca vistos o percibidos, o invita a dirigir la atención a lugares transitados cotidianamente y, por eso mismo, ignorados. El juego produce un curioso efecto centrífugo que consiste en remitir constantemente a lo que ocurre por fuera de los límites de la pantalla, como si la condición de participar del juego demandara, justamente, el atender al entorno urbano y sus configuraciones muchas veces internalizadas por la rutina de los desplazamientos cotidianos. Como si el universo diegético del juego, que incluye una trama fantástica en la que jóvenes cazan y entrenan criaturas con poderes mágicos, se fundiera con el entramado mismo de la ciudad, mezclándolos y trasladando así las formas de habitabilidad de uno al otro.

*Pokémon GO* está lejos de ser un caso innovador. El estudio Niantic ya había desarrollado *Ingress* (2012), un juego con la

misma tecnología de realidad aumentada que también requería desplazarse a través de la ciudad, y diversos autores han documentado y analizado algunas formas de juego experimentales, de entre las que se destaca la del *Pervasive game*, para cuyo desarrollo es necesario moverse a través del paisaje urbano mientras se interactúa con el entorno y se aprende a “leerlo” de acuerdo con el conjunto de reglas y objetivos desplegados por cada juego (Capra, Radenkovic, Benford, Opperman, Drozd y Flintham, 2005; Hinske, Lampe, Magerkurth y Röcker, 2007; Dansey, Stevens y Eglin, 2009; Montola, 2010; Gentes, Guyot-Mbodji y Demeure, 2010). Esta tendencia reciente del videojuego pone de manifiesto una nueva forma de concepción de la ciudad: ya no se trata, como en los dos primeros casos, de ciudades representadas, sino de un vínculo efectivo que los juegos proponen (reclaman) con la materialidad de lo urbano que acaba por resignificar la interacción con la ciudad por obra de la proyección de estructuras lúdicas hasta que el entorno deviene enrarecido y es percibido en forma inédita.

## Conclusiones

De las inagotables posibilidades de construcción de espacio con las que cuenta el videojuego, la elaboración de entornos urbanos resulta ser un campo cada vez más recurrente. Las ciudades mediatizadas en los juegos devienen territorios organizados por estructuras lúdicas que remodelan los usos y las prácticas asociadas a lo urbano, habilitando formas de contacto discursivo que se apoyan en competencias diversas tales como las relacionadas con la gestión, el recorrido, la comprensión de las dimensiones topológicas, etc. En las pantallas de los dispositivos en los que se asienta el videojuego, la ciudad se presenta como un sistema complejo que hay que administrar, como un espacio representado que debe aprender a habitarse o como un territorio intermedio que reclama el contacto material con la superficie

misma de lo urbano: con sus calles, vías de movilidad y lugares notables. Si la ciudad misma, sus usos y sus lecturas suponen un lugar habitual de discusiones teóricas y trabajos teóricos (al menos desde los textos mencionados de De Certeau, Lefebvre y de muchos otros que indagan en los vínculos entre lo urbano y sus habitantes, como el conocido libro de Kevin Lynch (2008), *La imagen de la ciudad*), parece casi un movimiento natural que las distintas configuraciones de lo urbano operadas por el videojuego conduzcan a una problematización del reconocimiento, es decir, que dirijan la atención hacia las formas de apropiación de esos entornos urbanos por parte de los jugadores en busca de las gramáticas discursivas que condicionan esas lecturas (de las que todavía se sabe demasiado poco).

## Referencias

- AARSETH, Espen (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- ADAMS, Ernst (2003). “The construction of ludic space”, *Actas de 2003. DiGRA International Conference: Level Up*. Disponible en: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-construction-of-ludic-space/>
- BOGOST, Ian (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press.
- \_\_\_\_\_ y KLEINBAUM, Dan (2006). “Experiencing Place in Los Santos and Vice City”. En Nate Garrelts (comp.). *The meaning and culture of Grand theft auto: critical essays*. Jefferson, McFarland & Co.
- CAPRA, Mauricio; RADENKOVIC, Milena; BENFORD, Steve; OPPERMAN, Leif; DROZD, Adam y FLINTHAM, Martin (2005). “The Multi-media Challenges Raised by Pervasive Games”, *Actas de 13th Annual ACM International Conference on Multimedia*. Singapur.

Disponible en: <http://www.ics.uci.edu/~wscacchi/GameLab/Recommended%20Readings/MultiMediaChallenges-Pervasive-Games-2005.pdf>

CERTEAU, Michel de (2007). *La invención de lo cotidiano. Artes del hacer*. México: Universidad Iberoamericana.

DANSEY, Neil; STEVENS, Brett y EGLIN, Roger (2009). “Contextually-ambiguous pervasive games: an exploratory study”, Actas de *DIGRA 2009*. Disponible en: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.09154.pdf>

FRASCA, Gonzalo (2007). *Play the Message. Play, Game and Video-game Rhetoric*. Tesis doctoral. Universidad de Copenague.

FRIEDMAN, Ted (1999). “Semiotics of Sim City”, *Firstmonday.dk*, vol. 4, núm. 4. Disponible en: <http://www.firstmonday.dk/ojs/index.php/fm/article/view/660>

GENTES, Annie; GUYOT-MBODJI, Aude y DEMEURE, Isabelle (2010). “Gaming on the move: urban experience as a new paradigm for mobile pervasive game design”, *Multimedia Systems*, vol. 16, núm. 1, pp. 43-55.

HINKE, Josh (2014). “The Best Real Cities in Video Games”, *Explosion*. Disponible en: <http://www.explosion.com/55127/best-real-cities-video-games>

HINSKE, Steve; LAMPE, Matthias; MAGERKURTH, Carsten & RÖCKER, Carsten (2007). “Classifying pervasive games: On pervasive computing and mixed reality”, en *Concepts and Technologies for Pervasive Games-A Reader for Pervasive Gaming Research*, vol. 1, pp. 11-38. Disponible en: [http://www.coulthard.com/library/Files/hinske\\_2007\\_classifyingpervasivegames.pdf](http://www.coulthard.com/library/Files/hinske_2007_classifyingpervasivegames.pdf)

JENKINS, Henry (2004). “Game Design as Narrative Architecture”, *Electronic Book Review*. Disponible en: <http://www.electronic-bookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>

JUUL, Jesper (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.

- \_\_\_\_\_ (2010). *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge: MIT Press.
- LEFEBVRE, Henri (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- LYNCH, Kevin (2008). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- MATÉ, Diego (2016). “Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica”, *LIS, Letra. Imagen. Sonido. Ciudad mediatisada*, núm. 15, pp. 89-108. Disponible en: <http://www.revistalis.com.ar/index.php/lis/article/view/217/211>
- MAINTEMA, Ruben (2012). “Playing in Perspective: An Art Historical Analysis of Spatial Representations in Video Games”, *eCrossings*, vol. 6, núm. 1. Disponible en: <http://crossings.tcd.ie/issues/6.1/>
- MONTOLA, Markus (2005). “Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games”, *Proceedings of Digital Arts and Culture, Copenhagen*. Disponible en: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.125.8421>
- NITSCHE, Michael (2008). *Video game spaces: image, play, and structure in 3D game worlds*. Cambridge: MIT Press.
- SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Dan (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- SAYA, Danny (2014). “10 Best Real Life Cities in Video Games”. Disponible en: <http://arcadesushi.com/best-real-life-cities-in-video-games/>
- SCHAFFER, Jean-Marie (2002). *¿Por qué la ficción?* Madrid: Lengua de Trapo.
- SCHWEIZER, Bobby (2009). *Representations of the city in video games*. Tesis de maestría. Georgia Institute of Technology.
- \_\_\_\_\_ (2013). “Moving Through Videogame Cities”, *Mediascape*. Disponible en: <http://www.tft.ucla.edu/mediascape/pdfs/Fall2013/MovingThroughCities.pdf>

- SERINO, Maeve; CORDREY, Kyla; McLAUGHLIN, Laura; MILANAIK, Ruth L. (2016). “*Pokémon Go* and augmented virtual reality games: a cautionary commentary for parents and pediatricians”, *Current Opinion in Pediatrics*, vol. 28, núm. 5, pp. 673-677.
- TRAVERSA, Oscar (2015). “La fatalidad de la calle”, *LIS, Letra. Imagen. Sonido. Ciudad mediatizada*, núm. 13, pp. 17-30. Disponible en: <http://www.revistalis.com.ar/index.php/lis/article/view/178/176>
- VERÓN, Eliseo (1996). *La semiosis social: fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa .
- \_\_\_\_\_ (2013). *La semiosis social 2: ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires: Paidós.
- WOLF, Mark J.P. (2001). *The medium of the video game*. Austin, Texas University Press.