

Ponencia para el V Encuentro de Investigación en Humanidades. Ficción, metáforas y conocimiento (Universidad Nacional de Mar del Plata, 30/11 y 1/12 de 2023)

Pasear y jugar. Metáforas de ciudad en tres videojuegos urbanos: *Grand Theft Auto V*, *Watch_Dogs* y *Detroit: Become Human*.

E. Pablo Molina Ahumada

Universidad Nacional de Córdoba

pablomolina@unc.edu.ar

El espacio como materia modelizable

Este trabajo recupera algunas hipótesis de investigación exploradas durante varios años en el marco del equipo de investigación que integré bajo la dirección de Silvia Barei (UNC), equipo dedicado al estudio de una “retórica de la cultura”, es decir, abocado al análisis de algunos problemas retóricos en clave semiótico-cultural lotmaniana. Según la hipótesis que manejábamos, sería posible reconocer “órdenes retóricos” en el sistema de la cultura que permiten explicar la correlación entre los tropos presentes en los textos y las directrices de sentido que se reconocen en el sistema cultural, asumiendo entonces la dimensión retórica no como una propiedad ornamental de los textos o del discurso del orador en particular, sino como una configuración semiótica situada históricamente, que hace legibles en los textos la forma en que la cultura se expresa en determinado momento. Es decir, la dimensión retórica hace legibles los textos como parte de un momento histórico y, a su vez, determinada configuración cultural logra expresarse a través de un conjunto de tropos recurrentes, en particular las metáforas.

Según la perspectiva semiótica de la cultura que propone el semiólogo Iuri Lotman, el espacio y las lenguas naturales son los lenguajes constitutivos de la cultura porque fue a partir de ellos que se construyeron para la humanidad la visión de sí misma y de lo que la rodeaba. Nombrar el mundo y comprender el espacio constituyen, según esta mirada, gestos fundantes. Sobre esos lenguajes constitutivos se apoyaron luego otras formas más complejas para representar la realidad y el mundo, que mediatizaron y metaforizaron esas experiencias. Así nacieron los lenguajes más complejos del arte, la política o el derecho,

por ejemplo, que complejizaron a la vez que especificaron esa labor de codificar la realidad según las posibilidades de significación que ofreciera cada lenguaje.

La categoría teórica que Lotman toma de la cibernética y de las teorías de la información y que propone para pensar este proceso semiótico es la de “**modelización**”, aludiendo con ello a la capacidad diferencial de los sistemas de signos para generar “**modelos de mundo**” **particulares**. Esos modelos regulan nuestra forma de percibir, comprender y actuar en el mundo. Por eso los “modelos de mundo” que genera el Derecho a través de las leyes son distintos a los que modeliza la Filosofía en un tratado o el Arte a través de un texto pictórico. De hecho, para Lotman la cultura nunca se expresa exclusivamente en un solo lenguaje, sino a través de muchos a la vez y por eso, dice Lotman, es “políglota”, a riesgo si no de empobrecer la complejidad del fenómeno modelizado.

La ciudad es un excelente ejemplo de texto políglota, modelizado a partir de la confluencia de varios lenguajes culturales como son el de la arquitectura, el urbanismo, el arte, la filosofía política, la economía y un largo etcétera que depende del momento histórico, negociando entre ellos un “modelo de mundo” de relativa unidad y homogeneidad al que denominamos “ciudad”.¹

Las metáforas que modelizan la ciudad constituyen, entonces, lugares donde se hacen legibles estos modos históricos de percibir y concebir el espacio urbano, y son soportes concretos donde mirar en los textos cómo se apuntala la dominancia de ciertas modelizaciones recurrentes o características en un momento histórico determinado. La pregunta que guía esta ponencia es cuáles son las metáforas de ciudad que construyen tres videojuegos actuales y de qué manera esas modelizaciones nos hablan de una imagen contemporánea (o pronta a serlo) de ciudad. Nuestra hipótesis es que los juegos que vamos a comentar reproducen aspectos de la vida urbana, pero basan esa experiencia en “restar ciudad” a esa práctica de espacio, es decir, simplifican la experiencia urbana cotidiana para convertirla en la vivencia del turista que meramente pasea.

Prácticas de espacio y retóricas caminantes

¹ Podríamos pensar aquí en la noción de “imagen de ciudad” tal como la entendía el urbanista Kevin Lynch, cuando proponía diseñar la urbe indagando en ese mapa general que surgiera de la sumatoria y recolección de las percepciones que los transeúntes tenían sobre su propia urbe.

Según afirmaba nuestro querido Noé Jitrik (1995: 47), la ciudad se convierte en objeto de conocimiento (y por lo tanto, en objeto de discursos que hablan sobre ella) recién a partir del último tercio del siglo XIX. Jitrik reconoce dos órdenes de interpretación tensionados, surgidos por los cambios que se estaban operando por la modernización en las ciudades: por una parte, un orden vinculado al mundo del afecto, que expresaba lo subjetivo de la experiencia urbana; y por el otro, un orden del reconocimiento objetivo, que retomaba la herencia del racionalismo científico, que postula modelos explicativos de la realidad observada. Michel de Certeau (1997) alude a una tensión similar entre un orden objetivo y subjetivo a través de dos metáforas que expresan modos disímiles de experimentar la urbe: la *ciudad planificada* del discurso urbanístico y administrativo; y la *ciudad metafórica o trashumante* que efectúan diariamente los transeúntes. La *ciudad planificada* es el resultado de la proyección científico-técnica de la ciudad artefacto abstracto, singular y universal; la *ciudad metafórica* se basa en experiencias plurales, subjetivas y heterogéneas. La modelización arquitectónica aspira a la configuración de un espacio identitario homogéneo; la vivencia cotidiana de los transeúntes genera representaciones particulares, heterogéneas y desarticuladas.

Lo valioso aquí es subrayar el carácter tenso que adopta la idea de ciudad, además de lo infructuosa que resulta toda aspiración unificadora de esa idea, dado el carácter múltiple y polifacético que la cultura reconoce desde fines del XIX al hecho urbano.

Mijaíl Bajtín (1989), a través de su noción de *cronotopo*, indagó profundamente acerca del modo en que el arte en general y la literatura en particular construyen “representaciones” a partir de la traducción estética específica que realizan del tiempo y el espacio históricos donde se inscribe cada obra. La crítica literaria, a su vez, ha ofrecido diversas categorías para referir a este trabajo de “modelización” artística de la ciudad contemporánea: “ciudad imaginaria” según Beatriz Sarlo (2009); “ciudades míticas” según Giraldo (2004); “ciudades amodernas” según Heffes (2009); “isla urbana” según Ludmer (2004). Todas estas propuestas coinciden en subrayar a quien recorre e interactúa con la ciudad como un elemento fundamental para activar esas modelizaciones, además de reconocer un común estado de “crisis urbana”, a causa de la colisión entre modelos organizados y tecnocráticos vs. usos desobedientes, insuficiencias o desvíos con respecto a esos modelos, lo que acaba dando cuerpo a esta imagen de territorio en crisis, inestable y desordenado.

Michel De Certeau conceptualiza esas prácticas de espacio de los transeúntes como usos que desobedecen ese diseño urbano impuesto, mediante el despliegue de estrategias “astutas y pertinaces” basadas en la apropiación anónima y el usufructo del espacio. De Certeau afirma que esos modos personales y específicos de recorrer y apropiarse de la ciudad fecundan “retóricas caminantes” que desatienden, boicotean y resisten el modelo impuesto por el discurso planificador y técnico. Del relato unitario y homogéneo se pasa a la proliferación de andares, decires y sentires en la ciudad.

Máquinas urbanas, formas trópicas y cultura digital

La ciudad planificada es una máquina que busca regular el comportamiento y trayectoria de los ciudadanos. La ciudad metafórica remite al conjunto de modos desobedientes que resisten y boicotean activamente esa pretensión, garantizando modos de experiencia subjetivos y retóricas propias mediante el andar. ¿Qué sucede, sin embargo, cuando la modelización de ese espacio urbano, resultado de la confluencia de múltiples lenguajes de la cultura, es producto del lenguaje digital? ¿Cómo son modelos de mundos virtuales que genera el videojuego a partir de la ciudad que conocemos o que imaginamos? ¿Qué posibilidades y limitaciones ofrecen esas ciudades videolúdicas a sus transeúntes? Y sobre todo: ¿es que ciertas formas metafóricas o trópicas en esas ciudades hacen legibles rasgos de la cultura contemporánea? Veamos tres ejemplos.

Grand Theft Auto V (2013) del estudio estadounidense Rockstar North construye un territorio urbano extensísimo, Los Santos, con cierta reminiscencia a la ciudad de Los Ángeles (EEUU). Este juego de acción de tipo juego de rol nos coloca al comando de tres personajes (Michael, Trevor y Franklin), quienes entrecruzarán sus caminos en su intento por ascender socialmente en la ciudad a partir del rédito que pueda ofrecerles la economía criminal. Tal como señalan Dyer Whiteford y De Peuter (2009), el motor profundo que anima a la ciudad de Los Santos es el dinero, de modo tal que todo allí está monetizado y requiere la gestión estratégica hacia un estado de bienestar de convertirse en gánsteres adinerados. Lejos ya de la trama simplista y unidireccional de la primera entrega de la saga, esta quinta entrega expande las posibilidades proponiendo misiones secundarias y (esto es lo llamativo) ofreciendo incluso la posibilidad de *pasear* por la ciudad, disfrutando de multiplicidad de sucesos, actividades y personajes: desde pasear nuestro perro, hacer deportes en la playa o de riesgo, bucear, asistir a sesiones con un psicólogo,

comer, beber, salir a bailar, pilotear aviones y arrojarnos de ellos, hasta luchar contra alienígenas, visitar la mansión Playboy, ver películas en el cine o visitar clubes nocturnos, y un larguísimo etcétera que solo conocemos gracias a las jugadas que graban y comparten en redes quienes exploran los recovecos de Los Santos.

GTA V es, hasta ahora, el videojuego más caro de la historia, con un gasto de 265 millones de dólares.² Ya sea fuera del juego o en la ciudad de Los Santos, la omnipresencia del dinero lo revela como el auténtico motor de la realidad, con valor de sinécdoque de ese mundo y, a la vez, del sistema cultural en el cual se basa y que lo torna verosímil, más allá de la espectacularidad cinematográfica y la superficialidad moral con la que edulcora Rockstar esa lectura del presente histórico. Pasear por la ciudad de *GTA V*, según esta lógica lucrativa que metaforiza el tiempo como dinero, se traduce como el ejercicio de un tipo de consumo, sin rutinas familiares, laborales o fisiológicas que atender, de modo tal que recorrer la ciudad en *GTA* es siempre un tránsito detrás del dinero, asumiendo el riesgo y la autonomía autogestiva de llegar a ser un *self-made man* de la economía criminal.

La ciudad como espacio de posibilidades también aparece en el juego de acción y aventura *Watch_Dogs* (2014), producido por la sede canadiense de Ubisoft en Montreal. En este caso, el videojuego propone comandar la peripecia de un hacker, Aiden Pearce, tras los responsables de la muerte de su sobrina. Ambientado en una Chicago de futuro próximo, el toque ciberpunk del juego es introducido a través del motivo de una megacorporación tecnológica sospechada de corrupción y actividades criminales, que ha automatizado todo el funcionamiento de la ciudad mediante un sistema operativo centralizado de inteligencia artificial, denominado “ctOS”. Con ese sistema, la corporación garantiza la seguridad a costa de gestionar toda la vida digital de los ciudadanos. A través del personaje de Pearce seremos capaz de hackear ese sistema y acceder a esa infraestructura para utilizarla a nuestro favor, obteniendo dinero de cajeros y cuentas bancarias, escuchando mensajes y llamadas telefónicas privadas, controlando cámaras de seguridad y de tráfico, operando remotamente dispositivos y maquinarias, semáforos, barreras y puentes levadizos, válvulas de gas, alarmas, etc. Es decir, como hemos apuntado en otro sitio (Molina Ahumada, 2016), en esta ciudad de hipervigilancia

² Cifra rápidamente recuperada con las ventas del juego en las primeras 24 hs, con una recaudación de 800 millones de dólares. A los 3 días, acumulaba unos 1000 millones en ventas.

tecnológica, modelizada como en el caso de Los Santos en *GTA V* con gran realismo y nivel de detalle, se nos sumerge no en un decorado sino en un mundo complejo y relativamente autónomo, procedualmente generado por código informático, sobre el cual es posible intervenir de múltiples formas y con resultados diversos. Pasear en esta ciudad también es posible, aunque a sabiendas de la vigilancia omnipresente del sistema ctOS, resolviendo misiones secundarias o enfrentándonos, esporádicamente, a otros hackers -comandados por otros jugadores online- que desarrollan misiones en el mismo espacio urbano. Es decir, un “mundo abierto” (o “sandbox” según la denominación genérica que adoptan este y otros juegos de mapa expandido con multiplicidad de actividades a desarrollar) que enmascara, sin embargo, una paradoja central: **la ciudad hiperestimulante requiere para su despliegue el domiciliamiento de quien está jugando.**

La condición de estos mundos abiertos, tanto el de *GTA* como el de *Watch_Dogs*, es la de ofrecer un espacio para el despliegue de retóricas caminantes al precio de aquietarnos como jugadores y dejarnos al margen de la ciudad real. Asimismo, la experiencia urbana se simplifica y estereotipa bajo las imágenes espectaculares que el cine, las series televisivas y otros videojuegos han construido, al punto de ofrecerse como un recorrido turístico, sin riesgo ni muerte definitiva para quien juega. Si bien en *Watch_Dogs* el motor profundo de la ciudad es la información y su regulación panóptica (y no meramente el dinero), ambas ciudades aparecen metaforizadas como *parques temáticos*, porque ofrecen infinidad de posibilidades lúdicas para ser exploradas.³ Ambas se presentan como territorios compactos, coherentes y pacificados, dispuestos para el deleite y el paseo, garantizando una experiencia emocionante por momentos y placentera todo el tiempo.

Que estos dos juegos suelen ser clasificados como de “mundo abierto” no deja de ser contradictorio cuando pensamos que las trayectorias posibles por estas ciudades, aún las más extravagantes, han sido previstas y son las admitidas por el código informático. En términos retóricos, podríamos decir que existe una forma de *oxímoron* entre la libertad propugnada y las reales posibilidades de actuación en estas ciudades virtuales,

³ La metáfora del “parque temático” es una traducción aproximada al vocablo “playground” que nos fue sugerida por el texto que acompaña al tráiler homenaje realizado por Ubisoft al 15º Aniversario de la Serie Assassin’s Creed, publicado en https://www.youtube.com/watch?v=g_Zbfr6GXvE. En la voz en off que se puede escuchar al final del video, se enuncia: “Welcome to the greatest playground... History”. (1:13 a 1:18).

contradicción que implica que transitar como ciudadano en estas ciudades implique, en cierto modo, no comportarse como tal.

El tercer videojuego retoma este oxímoron del ciudadano que no es ciudadano pero lo abre con posibilidades argumentales de experimentar otros modos de ser y estar en la ciudad. *Detroit: Become Human* (2018) es un juego de aventura desarrollado por el estudio francés Quantic Dream. El videojuego, de temática ciencia ficción con toques de cyberpunk, narra la peripecia de tres andróides (Kara, Connor y Markus) que entrecruzan sus vivencias en un contexto de crisis, provocado por un fallo en la programación de los robots que los ha impulsado a rebelarse en busca de libertad. El juego, a diferencia de los ejemplos anteriores, ofrece una trama de múltiples finales según las decisiones que se hayan adoptado a lo largo del juego. Los ambientes en los que transcurre cada capítulo no ofrecen la extensión ni la posibilidad de exploración del “mundo abierto” en los juegos anteriores, configurando más bien una secuencia de espacios acotados que permiten reconstruir fragmentariamente una imagen de ciudad. Sin embargo, si bien la experiencia espacial es casi nula, la profundidad psicológica de los personajes y sobre todo la posibilidad de configurar su personalidad a partir de nuestras decisiones confieren espesor a la trama y convierten al juego en una experiencia de empatía y conocimiento distinta al mero pasear que proponen los otros juegos.

La metáfora de la ciudad en *Detroit* es la del *laberinto*, similar a la de otros textos artísticos de la literatura y el cine, lo cual habla no sólo de la madurez del videojuego para contar historias, sino también, o al menos en el caso de los juegos dirigidos por David Cage, de cierta voluntad estética y ética que engarza al videojuego con formas estéticamente más complejas del campo artístico.

Pasear por la ciudad

Francesco Careri (2014) apunta que el andar humano constituye una acción semiótica fundante, pues al modificar los significados del espacio atravesado, el recorrido se convirtió en la primera acción estética de construcción cultural. La acción de pasear recupera el viejo gesto nomádico de trazar mapas de vectores y flechas, pero actualizado en el andar errabundo según estos modelos de ciudad en *GTA* y *Watch_Dogs*. El transitar en *Detroit* apunta a la introspección y quizá, como lo pretendía la deriva situacionista, a explicitar el efecto psíquico del contexto urbano en los individuos.

Los tropos que estos juegos actualizan son la metonimia del dinero y la información; el oxímoron del ciudadano que no lo es; y las metáforas del *negocio* o emprendimiento criminal autogestivo para el caso de *GTA*, el *panóptico hackeable* para el caso de *Watch_dogs* y el *laberinto urbano* en *Detroit*. Si atendemos a los modelos de ciudades del presente que, por citar solo tres ejemplos, la sociología urbana de Saskia Sassen, Olivier Mongin y Manuel Castells construyen, encontraremos relación con esas formas trópicas que los videojuegos concretizan con diseños arquitectónicos, leyes físicas, lógicas económicas y políticas, formas organizativas y represivas, modos cotidianos de transitar, etc. Es decir, espacios virtuales disponibles, ofrecidos a quien juega para la experiencia sin riesgo y para la experimentación de un “como si” que ningún otro medio antes que el videojuego había podido ofrecer con tal grado de verosimilitud, interactividad y efecto inmersivo.

Tal como señala Ken Hillis ([1999] 2004: 115) en su libro *Digital sensations*:

Aunque la interactividad anticipa una gama limitada de aportaciones de los usuarios, los entornos virtuales proponen en realidad que los usuarios los experimenten como sensaciones de otros (lo que en sí no es un fenómeno nuevo), representadas como sensaciones muy vívidas, experimentadas mediante un proceso de inmersión (un fenómeno nuevo que reduce la distancia o el espacio entre el objeto y el sujeto). Esto funciona de tal manera que confunde la experiencia perceptiva del usuario con las concepciones programadas y proyectadas en la máquina.

El poliglottismo de la cultura encuentra en estos nuevos textos y en el nuevo lenguaje cultural del videojuego, nuevos cauces de modelización de experiencias y prácticas urbanas, aunque desarrolladas bajo la forma de ciudades pacificadas, simplificadas, estereotipadas y muchas veces espectacularizadas para el deleite de la mirada de turistas paseantes, que afrontan y asumen como propio el riesgo de esas aventuras. sin abandonar un ápice la comodidad de su hogar. A su vez, esa dinámica de un avatar conectado a quien juega cómodamente desde su hogar es, recursivamente, una buena metáfora de la humanidad digital requerida por el modelo de mundo que el capitalismo de plataformas ha construido en la actualidad (Berti, 2022).

Podríamos pensar, acaso jocosamente pero explorando la potencia de las analogías, que si la novela realista del XIX pretendía ser un espejo al lado del camino de la vida, el videojuego en el XXI bien podría ser nuestro espejo deformante, aligerando la ciudad al punto de convertirla en una mercancía turística y ludificada.

Fuentes

Rockstar North. (2013) *Grand Theft Auto V*. PC Game. EEUU: Rockstar Games.
Ubisoft Montreal. (2014). *Watch Dogs*. PC Game. Canada: Ubisoft.
Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human*. PS4 Game. EEUU: Sony Entertainment.

Referencias

Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
Berti, A. (2022). *Nanofundios. Crítica de la razón algorítmica*. Córdoba - Adrogué: Editorial UNC - La Cebra.
Careri, F. (2014). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
De Certeau, M. (1997). *La invención de lo cotidiano. 1. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
Dyer-Whiteford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
Giraldo, B. (2004). *Ciudades escritas*. Bogotá: Andrés Bello.
Heffes, G. (2009). *Las ciudades imaginarias en la literatura latinoamericana*. Rosario: Beatriz Viterbo.
Hillis, K. (2004). *Sensações digitais*. São Leopoldo: Editora Unisinos.
Jitrik, N. (1995). Voces de ciudad. *Versión*(5), 45-58.
Ludmer, J. (2004). Territorios del presente. En la isla urbana. *Revista Pensamiento de los confines*.
Sarlo, B. (2009). *La ciudad vista*. Buenos Aire: Siglo XXI.