



Los rostros de la ciudad

Camila Conde Vitale

Question/Cuestión, Nro.78, Vol.3, Agosto 2024

ISSN: 1669-6581

URL de la Revista: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/>

IICom -FPyCS -UNLP

DOI: <https://doi.org/10.24215/16696581e923>

Los rostros de la ciudad.

Modelización del espacio urbano en el videojuego *Detroit: Become Human*

The faces of the city.

Modeling of urban space in the video game *Detroit: Become Human*

Camila Conde Vitale

Universidad Nacional de Córdoba (UNC), Facultad de Filosofía y Humanidades (FFyH),

Escuela de Historia

Argentina

camila.conde@mi.unc.edu.ar

<https://orcid.org/0000-0002-3769-2392>

Resumen

El presente artículo pretende abordar desde la semiótica la modelización que el videojuego *Detroit: Become Human* realiza del espacio urbano. Dicha producción le permite a quien juega escoger entre una serie de opciones que tendrán impacto en los acontecimientos modificando la trama. Esto posee la potencialidad de generar experiencias diferenciadas posibilitando distintas formas de ser y estar en la ciudad. A través de las experiencias de los tres personajes principales abordaremos distintos aspectos que iluminan la problemática central que presenta a la ciudad como un territorio en disputa.

Abstract

The present article aims to address, from a semiotic perspective, the modeling that the video game *Detroit: Become Human* carries out of urban space. This production allows the player to choose from a series of options that will have an impact on the events, modifying like this the game plot. This has the potential to generate particular experiences, enabling different ways of being and existing in the city. Through the experiences of the three main characters, we will explore several aspects that shed light on the central issue, which portrays the city as a territory in dispute.

Palabras clave: ciudad, videojuego, modelización, experiencias.

Keywords: city, video game, modeling, experiences.

Introducción

En los últimos años han cobrado mayor impulso y relevancia los *Games Studies*, una serie de investigaciones que tienen como objeto de estudio al videojuego y que indagan en sus problemas específicos elaborando herramientas conceptuales propias (Maté, 2021). En este marco, se realizaron diversos acercamientos motivados por distintos intereses: el impacto de los videojuegos en la cultura contemporánea (Sepúlveda Castro, 2021; Méndez González, 2016), la construcción de comunidad de jugadores (Carrillo Vera, 2015; Martos, 2018), la posibilidad de utilizar al videojuego como herramienta didáctica en el aula (Castellón y Jaramillo 2012; Molina, 2020 y 2021), los usos del pasado en videojuegos históricos (Venegas Ramos, 2020; Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2018; Wright, 2018), entre otros.

Nuestra perspectiva de lectura está enriquecida por los aportes de la semiótica de la cultura lotmaniana (Lotman, 1996) que nos lleva a concebir al videojuego como un texto de la cultura complejo, en el cual intervienen diversos lenguajes: cinematográfico, literario, musical, fotográfico, entre otros. La semiótica cultural reconoce en todo texto dos mecanismos básicos de funcionamiento paralelo: los procesos de construcción de memoria y creación de nueva información (Lotman, 1998). El videojuego, al igual que otros textos de la cultura, reproduce estos mecanismos añadiendo una novedad central: el *gameplay*. Esto hace referencia a un

conjunto de acciones que implican una serie de destrezas físicas y cognitivas por parte de quien juega (Aarseth, 1998), necesarias para activar la trama y “actuar” dentro de estos espacios (Murray, 1999).

En el presente artículo nos proponemos analizar el videojuego *Detroit: Become Human* (DBH) desarrollado por el estudio francés Quantic Dream en el año 2018. Su director creativo, David Cage, afirmó en una entrevista estar interesado en saber qué pasa por la mente de quien juega mientras opera el mando. Su objetivo es crear historias en las cuales la jugabilidad se combine con narrativas que impliquen una fuerte apuesta emocional. Sus videojuegos se caracterizan por permitir optar entre una serie de decisiones que tengan un impacto sustancial en la trama, posibilitando experiencias diferenciadas.

DBH es una aventura gráfica que nos sitúa en un futuro distópico durante el año 2038 en la ciudad de Detroit. La trama está basada en la comercialización de robots conocidos como “androides”. Su aspecto corporal es el mismo que el de cualquier habitante de la ciudad y cumplen funciones variadas: trabajo doméstico, atención al cliente, limpieza de espacios públicos, tareas de investigación, seguridad, entre otras. La consecuencia directa de su mercantilización es el reemplazo de la mano de obra humana, ya que los androides suponen menos gasto y garantizan eficiencia, obediencia y control.

La historia es contada a través de tres personajes principales: Markus, Kara y Connor. A partir de sus vivencias podemos experimentar sus dilemas personales así como las tensiones experimentadas al interior de la sociedad. El videojuego problematiza una serie de opresiones que nos resultan conocidas debido a su contemporaneidad, tales como el machismo, racismo o clasismo. Al mismo tiempo, actualiza o adapta las antiguas relaciones de esclavitud pero ejercida ahora sobre un ser artificial, un producto diseñado para el servicio del hombre. La potencialidad de la historia radica en mostrar cómo en ese entramado de relaciones que tienen lugar en un mismo espacio social, mientras algunas personas se deshumanizan, los androides se humanizan, siendo capaces de generar pensamientos complejos, posicionarse y emocionarse.

Muchos trabajos se han desarrollado a partir del análisis del DBH. Algunos de ellos apuntan a conceptualizar al videojuego como un medio con capacidad de comunicar y se enfocan en analizar los valores que presenta y las formas en que el usuario los experimenta (Fernández, 2019). Otros optan por dejar de lado la función puramente lúdica o de entretenimiento de los

videojuegos y se centran en analizar el contenido crítico de *Detroit* y su capacidad para generar discursos (Pettersen, 2019). Por último, Mejías (2020) aborda la forma de traducción audiovisual del videojuego en comparación con los doblajes cinematográficos.

El presente artículo busca reflexionar sobre la modelización del espacio urbano en el videojuego. Para su desarrollo se recupera la dimensión histórica en torno a la ciudad de Detroit que es el ámbito recorrido y donde tienen lugar las experiencias de los tres protagonistas. En cada una de ellas se enfatiza sobre aspectos particulares que contribuyen a iluminar la problemática general que presenta al espacio como un territorio en disputa. Por consiguiente, cada personaje ofrece una senda de anchas posibilidades que vislumbran distintos modos de ser y estar en la ciudad. El dibujo general del juego queda trazado cuando finalmente podemos ver la forma en que esas sendas convergen hacia el final de la trama.

La primera parte del escrito estará enfocada en Markus, quien nos permite pensar a la ciudad como un espacio de posibilidades para divergir¹ o apartarnos de la norma. Este personaje realiza lo que el psicoanálisis del mito ha estudiado como “*el monomito del camino del héroe*” (Campbell, 1949), que lo llevará a erigirse como el representante de la causa androide. En su desarrollo, la interacción con el espacio público y las personas que habitan la ciudad serán fundamentales para su destino. En el segundo apartado, indagamos en la figura de Kara, analizando el rol que ocupa como personaje femenino dentro de la historia y el modo en que esto influye en su relación con el espacio. Para ello fue necesario recuperar algunas conceptualizaciones provistas por la teoría feminista acerca del trabajo doméstico y las tareas de cuidado. También daremos cuenta de los elementos de miedo y terror que caracterizan sus escenas, poniendo especial énfasis en la administración desigual del miedo sobre los cuerpos feminizados que llevan a su desmovilización en el espacio público. Por último, el personaje del detective Connor nos permitirá indagar sobre algunas de las problemáticas que experimentan las sociedades contemporáneas. Particularmente las que hacen referencia a la imposición de los intereses del sector privado a través de las corporaciones en la organización espacial y al uso de los avances tecnológicos para la vigilancia y el control de los cuerpos en el territorio.

¹ Las desigualdades entre el centro y la periferia se hicieron evidentes en lo que respecta al acceso a servicios. El gobierno local concentró los recursos en la anexión de territorio y en dotar de equipamientos e infraestructuras a las nuevas zonas residenciales de la periferia destinadas a las clases medias y altas. Por el contrario, los habitantes del centro sufrieron tanto los problemas de tráfico y la incidencia de la actividad industrial como la carencia de servicios, que no se habían ampliado o renovado a pesar de la densificación (Fernández Águeda, 2015).

Markus: una ciudad para divergir

El escenario elegido para el desarrollo del videojuego es la ciudad de Detroit. La misma se ha caracterizado a lo largo de su historia por ser uno de los mayores polos industriales de Estados Unidos. Dicho proceso fue profundizado con la expansión de la industria automotriz a principios del siglo XX que atrajo una gran cantidad de mano de obra. Según Fernández Águeda (2015), este fenómeno produjo un espacio social dividido por clases. A medida que las nuevas fábricas se diseminaron por la ciudad y la población continuaba creciendo, las elites urbanas comenzaron a trasladarse a enclaves periféricos alejados de la industria. Por su parte, las clases medias de trabajadores no manuales se asentaron en nuevos barrios de viviendas unipersonales a las afueras de Detroit. Finalmente, el centro concentró la clase obrera inmigrante². También se encuentran presentes en nuestro imaginario los disturbios raciales de 1967 que transformaron a la ciudad en un escenario de enfrentamientos entre la población afroamericana y la policía (Cano Ciborro, 2023). De modo que la elección del paisaje urbano no es azarosa: los autores retomaron elementos históricos para la modelización de una ciudad virtual en la cual estas tensiones permanecen presentes y se conjugan con nuevas problemáticas en la urbe futura del 2038 en que transcurre DBH.

Markus, que será un personaje de amplia movilidad -no sólo espacial sino también social-, es el que permite visualizar la dimensión urbana de un modo más extenso, identificando las tensiones que allí operan. Él es un androide que desarrolla tareas de cuidado, su trabajo es acompañar a Carl, un anciano adinerado que vive en una mansión y se dedica a las artes plásticas. La relación que se establece entre ellos es bastante horizontal ya que, a pesar de existir un vínculo de trabajo, Markus es tratado como sujeto de derecho. Esto se expresa en algunas escenas en que conversan acerca de literatura, filosofía y pintan juntos. Hay un interés por parte de Carl en explorar la emocionalidad y sensibilidad de Markus así como también en fomentar su pensamiento autónomo y toma de decisiones. Por todo esto, la vida del protagonista se desarrolla en tranquilidad y en un posición privilegiada en comparación a otros androides. Sin embargo, esta paz es interrumpida por un suceso disruptivo en el que se ve incriminado y que lo hace alejarse del hogar, quedando destruido y varado en un basurero.

² La estructura múltiple del videojuego permite que este y otros personajes escojan el tipo de actuación que tendrán: violento/pacífico, divergente/sumiso, actuante/indiferente, etc.

Punto de inflexión para el personaje que deberá reconstruirse y emerger como una nueva figura, comandando (o no) la revolución de esta historia.³

En el desarrollo del personaje de Markus la interacción con el espacio público es fundamental para la modelización de la ciudad. Como jugadores, vemos y recorremos a través de sus experiencias. Por ello, nos detendremos en distintas escenas que nos parecen significativas para analizar y discutir el espacio urbano.

El primer recorrido por el espacio público tiene como finalidad comprar pinturas para Carl. En la salida, atravesamos⁴ una plaza en la cual podemos ver un espacio “ordenado”: colchones de pasto verde, árboles, caminos limpios y bien direccionados. Durante el paseo observamos androides realizando tareas de limpieza y siendo, en algunos casos, utilizados por los humanos en tareas de servidumbre. Luego de transitar la plaza nos adentramos en el centro comercial. Lo que se presenta ante nuestros ojos es una ciudad moderna en la cual las tiendas comerciales nos brindan una idea de orden y planeamiento. Las ciudades de consumo parecen estar abiertas a todo público. Sin embargo, en la práctica, terminan siendo mucho más restrictivas. ¿Quiénes pueden habitar el orden? ¿A quiénes se les permite ingresar a esos espacios? ¿Para quiénes se piensa el consumo?

En palabras de Harvey (2007) podríamos afirmar que lo que opera allí es un ordenamiento del territorio por parte del capital. La presencia de artefactos globalizados estandarizados como los shoppings y los centros comerciales son los ejemplos más claros. Los dispositivos de cierre y de seguridad privada buscan crear espacios pacificados, exclusivos y a su vez excluyentes (Molina, 2017). Beatriz Sarlo (2009) aborda una idea emparentada, cuestionando cómo funciona y opera la proliferación de shoppings en las escalas territoriales: «en oposición al

³ Utilizaremos la primera persona del plural ya que la experiencia es “compartida” entre el avatar y quien juega. Siguiendo a Lotman (1996), se produce un diálogo que consiste en una negociación de sentidos e información entre ambos textos. De esta forma, comprendemos que la peripecia no es únicamente de Markus, sino que resulta una experiencia dual o compartida que incluye al personaje y a quien lo comanda.

⁴ Debido a que el videojuego problematiza el vínculo entre la sociedad y la tecnología, creemos pertinente recuperar al primer movimiento histórico que se expresó en contra de la tecnologización de la producción. A inicios del siglo XIX, en el corazón de Inglaterra, nace el movimiento ludita. Trabajadores, mujeres y niños se organizaban para romper la maquinaria de las industrias que ponían en peligro sus puestos de trabajo. El nombre del movimiento se debe a que, a falta de dirigentes, se encolumnaron tras un mítico referente: Ned Ludd. (Ferrer, 2019).

funcionamiento “sucio”, no completamente controlable de la ciudad, el shopping asegura la repetición de lo idéntico en todo el planeta» (p.21).

El lugar en que compramos la pintura está perfectamente organizado. Somos atendidos por otro androide que responde a nuestros pedidos con agilidad y eficiencia. El primer conflicto lo vivimos al regreso. Pasamos por una vereda llena de ciudadanos manifestándose porque quedaron desocupados al ser reemplazados por androides. Al cruzar frente a ellos, se interrumpe la experiencia de paseo y disfrute. Somos abucheados, maltratados y hasta golpeados. La ciudad se transforma en un terreno hostil y el espacio es vivido como un lugar de lucha y disputa. La violencia es dirigida hacia nuestro cuerpo y se perpetúa en el espacio. De esta forma podemos afirmar que la ciudad que anteriormente se nos presentaba ordenada y libre de contradicciones revela su rostro de violencia a partir de una tensión subyacente. En ese momento, la violencia económica y social aflora y hace de los androides los destinatarios de ese odio. Se enfrentan intereses contrapuestos y no todos podemos vivir allí armónicamente. A esta idea Adrián Gorelik (2003) la denomina el “caos de la ciudad real”:

Hacer presente lo que la gente desea o siente, la multiplicidad de sus experiencias frente a la ambición reduccionista de los planificadores; el caos de la ciudad real es decir de la ciudad vivida a través de los imaginarios y los deseos sociales, frente al orden imaginario del deseo técnico (p.274).

En consonancia con esta idea, Michel de Certeau afirma que lo que surgen son tensiones entre un orden objetivo y subjetivo en la ciudad moderna. Se opone la ciudad planificada del discurso urbanístico con la ciudad metafórica que vivencian los transeúntes (Molina, 2017).

Otro capítulo clave en la peripecia del personaje es el del basural. Con Markus somos arrojados a un lugar lleno de desechos. Aquí la violencia se encuentra explícita en el territorio: los androides que no sirven son descartados junto a restos de basura pestilente en el mismo sitio. Tal vez esta sea una de las escenas con mayor impacto simbólico en toda la narración. Siguiendo a Campbell (1949), podemos equiparar este momento con el de los héroes míticos cuando ingresan al vientre de la ballena o son devorados por el monstruo. El héroe, en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral, es tragado por lo desconocido y parece haber muerto. Esta experiencia constituye un punto de inflexión en el recorrido del personaje que

debe “volver a nacer” para iniciar un nuevo recorrido. Con Markus sucede algo similar, debemos emerger de la basura, reconstruimos poco a poco e iniciar el camino de conversión del héroe.

A partir de allí, emprenderemos la travesía de encontrar Jericho, lugar utópico que promete libertad para los androides. Para localizar este sitio el juego exige interactuar directamente con el espacio urbano. Las pistas para encontrar el destino debemos hallarlas en paredes con grafitis y en callejones. De esta manera, la ciudad no funciona como un simple “telón de fondo”, sino que es parte sustancial de la historia: sin interactuar con el espacio no podríamos avanzar. Debemos saltar basureros, colgarnos de escaleras, analizar pasadizos y paredes. Todo ello es necesario para llegar a Jericho.

Comandar las acciones del héroe y (hacerlo) recorrer la ciudad constituyen un requisito para cumplir los demás objetivos, lo cual implica una diferencia importante con respecto a otros juegos que pueden estar ambientados en espacios urbanos pero que no necesariamente lo convierten en un espacio iniciático. (Molina, 2017, p.42).

Por último, nos enfocaremos en las manifestaciones en el espacio público. En nuestro primer acto de protesta nos encargamos de organizar una movilización callejera. Aquí la ciudad vuelve a cumplir un rol clave para el desarrollo del capítulo. Debemos “convertir” al resto de los androides que recorren las calles, incitarlos a sumarse a nuestra causa y unirse a la marcha. Tenemos que definir la modalidad de la protesta y un repertorio de consignas. El juego nos da una serie de opciones de frases que podemos corear y cantar mientras transitamos la calle hacia nuestro primer enfrentamiento con la policía. La tensión se expresa abiertamente, se constituye un “ellos” y un “nosotros”. La policía se presenta como un adversario: quiere interrumpir nuestra marcha, devolver el orden al espacio, inmovilizarnos y restaurar el equilibrio de esa calle de la que somos protagonistas. El final dependerá de la elección del jugador.



Figura 1: capítulo “Capitol Park” en el que se ofrecen distintas modalidades de intervención del espacio público en DBH (Fuente: www.gamerguides.com)

Luego tendremos misiones en las cuales nos relacionamos directamente con la ciudad. Una de ellas nos permite optar entre destruir el espacio público o intervenirlo. El desarrollo de la historia dependerá de cuál estrategia elijamos para direccionar el movimiento de Jericho. Se nos presenta un dilema en el que debemos decidir si optamos por acciones pacíficas o un enfrentamiento abierto y revolucionario.

Recuperando los aportes de David Harvey (1990) podemos afirmar que tanto el dominio del tiempo como del espacio constituyen un elemento sustancial para la concentración del poder social. Para el autor las reglas del sentido común que definen “el tiempo y lugar para todo” son utilizadas por los sectores dominantes para alcanzar y reproducir distribuciones específicas del poder (en carácter de clase o de género por ejemplo). Sin embargo, identifica en la lucha social -de los trabajadores, las mujeres, los movimientos sociales- una herramienta capaz de cuestionar las reglas establecidas, generando desplazamientos y modificaciones que transforman el espacio.

Creemos que el videojuego modeliza un espacio urbano en el cual estos conflictos están presentes. La desigual manera en la que el capital organiza el espacio queda expresada en la

división social entre grupos de ciudadanos libres y androides en condiciones serviles. Son estos últimos los que sostienen la vida y el confort de los que viven en la ciudad. Al mismo tiempo, el videojuego ofrece la posibilidad de una transformación del espacio según las decisiones escogidas. La ciudad, en primera instancia, puede ser recorrida según los deseos de los técnicos que planificaron un espacio ordenado y de consumo. Sin embargo, conforme avanza la historia, nos ofrece la oportunidad de divergir, apartarnos de la norma. Esto nos llevará a establecer otra relación con el espacio público que, la mayoría de las veces, tiene como finalidad recuperar y visibilizar las demandas del movimiento androide, que es el colectivo más desfavorecido en una ciudad repleta de desigualdades.

Kara: vencer al miedo, recuperar la ciudad

La división social del trabajo que caracteriza a las sociedades contemporáneas constituye el fundamento de la modelización de las relaciones sociales que nos ofrece este videojuego del estudio Quantic Dream. A partir de este supuesto, el juego nos presenta a una serie de androides que fueron desarrollados y programados para realizar trabajos domésticos y/o tareas de cuidado.

El trabajo doméstico consiste en aquellas actividades que se realizan para el mantenimiento del hogar. Implican tareas de limpieza, refacción y alimentación. Las mismas han venido siendo realizadas históricamente por mujeres y, en la mayoría de los casos, no suelen ser remuneradas. Susan Ferguson (2020), retomando las ideas de Margaret Benson, sostiene que:

Las tareas domésticas que realizan las mujeres para que sus esposos e hijos sean trabajadores en el presente y en el futuro son esenciales para los procesos capitalistas de creación del valor. Esto se debe a que el trabajo doméstico – la alimentación, el vestido y el cuidado de los cuerpos – aseguran un suministro continuo de la fuerza de trabajo necesaria para generar valor económico para el capital. En otras palabras, el trabajo doméstico de las mujeres reproduce socialmente la fuerza de trabajo para el capital. Sin embargo, al estar organizado en hogares privados y ser llevado a cabo por mujeres que lo realizan no por una paga sino porque las relaciones patriarcales de género así lo exigen, el trabajo doméstico no es algo que pueda medirse de forma

capitalista. Por lo tanto, se lo considera improductivo [...] Al ser caracterizado como un asunto privado, se le otorga poco reconocimiento cultural (p.26-27).

Por su parte, las tareas de cuidado hacen referencia a todos aquellos trabajos que supongan el cuidado de otras personas. Las mismas pueden o no ser remuneradas. Lo más significativo es que en el desarrollo de esta labor suelen presentarse lazos afectivos y emocionales. Algunos de los ejemplos más destacados son cuidados en guarderías, hospitales y en instituciones de adultos mayores. Brenner y Laslett lo definen como:

Las actividades y aptitudes, comportamientos y emociones, y responsabilidades y relaciones directamente involucradas en el mantenimiento de la vida, en términos cotidianos e integracionales. Envuelve varios tipos de trabajo socialmente necesario – mental, físico y emocional – dirigido a proveer histórica y socialmente, del mismo modo que biológicamente, de los bienes necesarios para el mantenimiento y reproducción de la población (citado en Varela, 2019, p.9-10).

A lo largo de la historia ambas tareas fueron desarrolladas por mujeres. Al ser consideradas actividades improductivas o que no generan valor, resultaron sumamente invisibilizadas. En DBH, esta cuestión es abordada de un modo sensible a través del personaje de Kara. Podemos observar algunas de estas problemáticas a través del corto prueba del motor gráfico del juego titulado “Kara”⁵. Esta escena introduce la relación de poder entre la máquina y quien la está diseñando-ensamblando, que es una voz masculina. El protocolo de iniciación consiste en una serie de preguntas e indicaciones, en un momento Kara afirma las razones por las que fue creada y las tareas que puede realizar *“puedo cuidar la casa, cocinar, cuidar a los niños, puedo organizar tu agenda. Hablo 300 idiomas y estoy a tu completa disposición como compañera sexual”*. Al finalizar el procedimiento le notifican que está lista para ser vendida. Al notar que es considerada una mercancía, Kara se muestra descontenta e intenta oponerse manifestando sus pensamientos. Inmediatamente la voz que direcciona el proceso comienza a desarmarla ya que ella no fue programada para pensar y esa conducta es considerada una

⁵ El fenómeno de divergencia consiste en una falla o suceso imprevisto que provoca que ciertos androides desobedezcan su código o las leyes programadas que regulan su comportamiento.

falla en su funcionamiento. El desarme del personaje recién se interrumpe cuando, en medio de la desesperación, Kara grita que tiene miedo y le suplica al creador por su vida. En un acto de “compasión” es liberada y enviada a unirse con el resto de las androides con la advertencia de mantenerse en la fila y no causar ningún problema. En el transcurso de los seis minutos que dura el corto se introduce cuáles serán las problemáticas que deberá afrontar el personaje a lo largo de la historia. También queda claro que si desea apartarse de la norma o subvertir el rol que ocupa en la sociedad, las consecuencias serán severas.

Al iniciar el videojuego, podemos observar que Kara fue adquirida por un hombre de bajos recursos, desocupado y con problemas de adicción. El hogar en que tiene que desarrollar sus tareas está ubicado en una zona empobrecida de Detroit. Lo que movilizará su historia es el vínculo emocional que construye con Alice, la hija de su dueño. Justamente por defenderla de la violencia del padre es que huyen del hogar, iniciando un recorrido lleno de peligros. De esta manera, la experiencia de Kara nos ofrece dos tipos de desobediencia: en primer lugar, se rebela ante su dueño incumpliendo los mandatos para los que fue programada. Lo que guiará sus acciones a partir de allí será la necesidad de proteger a Alice. Esta decisión implica una ruptura, ya que el vínculo que decide construir con ella es una elección que se aparta de la obligatoriedad que suponían inicialmente sus labores. En segundo lugar, esta decisión conlleva una ruptura espacial: adquirida para permanecer dentro de un hogar privado, su decisión la lleva a abandonarlo y enfrentarse a una ciudad que resulta igualmente hostil.



Figura 2: escena de violencia por parte del dueño hacia Kara (Fuente: Detroit: Become Human, 2018).

Un elemento que resulta relevante destacar en dichos capítulos es el referido al miedo. En su trabajo sobre la política cultural de las emociones, Sara Amhed (2015) considera que el miedo funciona para restringir la movilidad de ciertos cuerpos a través del movimiento o expansión de otros. La autora afirma que el miedo al mundo como un escenario de posibles daños o amenazas de violencia impacta sobre los cuerpos colocándolos en un estado de temerosidad. Este encogimiento puede expresarse en la negativa de salir del espacio privado (el hogar) o a negarse a habitar lo público (lo que está afuera) para evitar posibles daños. Los sentimientos de vulnerabilidad y miedo moldean los cuerpos feminizados, a la vez que determina la manera que estos ocupan el espacio. En consecuencia, el miedo asegura una feminidad limitada en el espacio público y con mayor presencia en el espacio privado. Lo que permite que los espacios se transformen en territorios, reivindicados como privilegios para algunos, es la regulación de los cuerpos en el espacio mediante la distribución desigual del miedo (Ahmed, 2015).

Por ello, no es casual que la mayoría de los escenarios en los que transcurre la peripecia de Kara se desarrollen de noche. La falta de luz, los colores oscuros, los espacios deshabitados,

son distintos recursos utilizados por el videojuego para alertar al lector-jugador de que la amenaza se encuentra latente. Tanto Kara como Alice intentan pasar desapercibidas en el espacio público, sus cuerpos se encogen, se vuelven pequeños y buscan esconderse. Quienes las amenazan siempre son corporalidades masculinas que las exceden en fuerza y tamaño. Como jugadores, lo que nos provocan esos capítulos son nervios e incomodidad. La sensación de estar indefensas frente a un mundo amenazante es permanente y es transmitida mediante la narrativa y el gameplay. El recurso de vibración del gamepad (efecto disponible según la plataforma donde se juegue) es utilizado reiteradas veces para que vivencemos la tensión de los momentos de violencia más exacerbada.

La tranquilidad, por el contrario, acontece en dos momentos de la historia. Uno de ellos, es cuando contamos con la compañía de Luther, un androide que se convierte en nuestro aliado. La presencia de Luther resulta tranquilizadora porque es un cuerpo masculino que se nos presenta como seguro y protector. Otro breve momento de calma es experimentado en el capítulo donde nos refugiamos en la casa de Rose. Ella es una mujer racializada que nos otorga asilo y nos ayuda a protegernos de la persecución policial. El alivio proviene de diversos elementos: retornamos al espacio privado, la persona que nos cuida es otra mujer, los colores vuelven a ser cálidos, las escenas diurnas y se retoman actividades ligadas a la vida cotidiana como la alimentación y el descanso.

Creemos que la experiencia de Kara permite repensar problemáticas que han sido abordadas desde la crítica feminista y trabajadas en otros textos culturales como el cine o la literatura, que intentaron visibilizar la forma en que las desigualdades de género afectan las experiencias cotidianas de los actores sociales. La novedad que ofrece el videojuego es la posibilidad de actuación e inmersión que le permite a quien juega experimentar la relación que se establece entre los cuerpos y el territorio. Para nuestra protagonista ningún espacio resulta totalmente seguro. Tanto el hogar como la ciudad resultan una potencial amenaza para un cuerpo que es oprimido doblemente, por ser feminizado y por ser androide. Lo que pone en cuestionamiento es la idea de que el disfrute de la ciudad sea un derecho realmente universal. Sin embargo, nos parece importante destacar que, conforme avanza la trama, el personaje logra adquirir destrezas y conocimientos que le permiten enfrentar situaciones particularmente hostiles y peligrosas, rehabilitando el espacio y recuperando su capacidad transformadora.

Connor: ¿una ciudad para el control?

El videojuego DBH retoma diversos elementos del cyberpunk, es por ello que su problemática central explora la transformación de lo humano bajo los efectos de la tecnología. Esto tendrá un impacto directo en la modelización que se realiza del espacio urbano. En este sentido, recupera dos elementos centrales del género: por un lado, el trazado de una ciudad en la cual el poder es mayormente ejercido por empresas multinacionales y corporaciones (Ramírez Gutiérrez, 2022). Por otro lado, la consolidación de una sociedad distópica y jerarquizada que utiliza a la tecnología como herramienta para perfeccionar sus mecanismos de control (Velasco y Nuñez, 2015).

La construcción que realiza el videojuego es una ciudad de Detroit en la cual emerge un nuevo tipo de alteridad representada por lo cyborg, la inteligencia artificial y el surgimiento de una condición post humana. Al mismo tiempo, retoma características de las ciudades posmodernas en las cuales se presencia una disolución de lo colectivo y el predominio de la lucha individual frente al corporativismo político y empresarial (Velasco y Nuñez, 2015). Todo esto lleva acarreado una profunda fragmentación social en la cual las mayorías se encuentran sumamente insatisfechas. Se acrecienta la población desocupada que identifica la fuente de sus problemas en los androides y, por lo tanto, se muestra reacia a los avances tecnológicos⁶. Sin embargo, también se visibilizan las condiciones de miseria en la que viven gran parte de los androides, que en muchos casos los lleva a divergir y atacar a los humanos. Este último conflicto es resuelto por las corporaciones creando androides especializados para eliminar la divergencia. De esta manera, los problemas que produjeron los avances tecnológicos al interior del tejido social son, paradójicamente, resueltos con tecnología de control. El videojuego ficcionaliza el modo en que la influencia en la producción del espacio por parte de las corporaciones constituye un elemento clave para el acrecentamiento de su poder social (Harvey, 1990).

Todas estas problemáticas pueden ser exploradas a través del personaje del detective Connor. Él es uno de los androides creado por la corporación *CyberLife* para perseguir y capturar divergentes. Dicho personaje resulta muy interesante porque logra cristalizar las tensiones

⁶ Se puede acceder al cortometraje a partir del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=JtbDDqU3dVI&ab_channel=PlayStationEurope1

sociales, al mismo tiempo que cuestiona su propia identidad: siendo androide, fue programado para doblegar a sus pares y defender los intereses de la empresa y el Estado.

Connor es un personaje que se adentra en muchos mundos y por lo tanto recorre distintas capas de la ciudad. Para cumplir su misión deberá trabajar en colaboración con la policía, por lo tanto pasa gran parte de su tiempo en la jefatura en vinculación con rostros y espacios estatales. Al mismo tiempo, sus relevamientos los realiza en espacios empresariales con los representantes de las corporaciones. Finalmente para realizar los operativos de búsqueda y persecución debe adentrarse en los márgenes de la ciudad: visita bares, casas abandonadas, prostíbulos, etc.

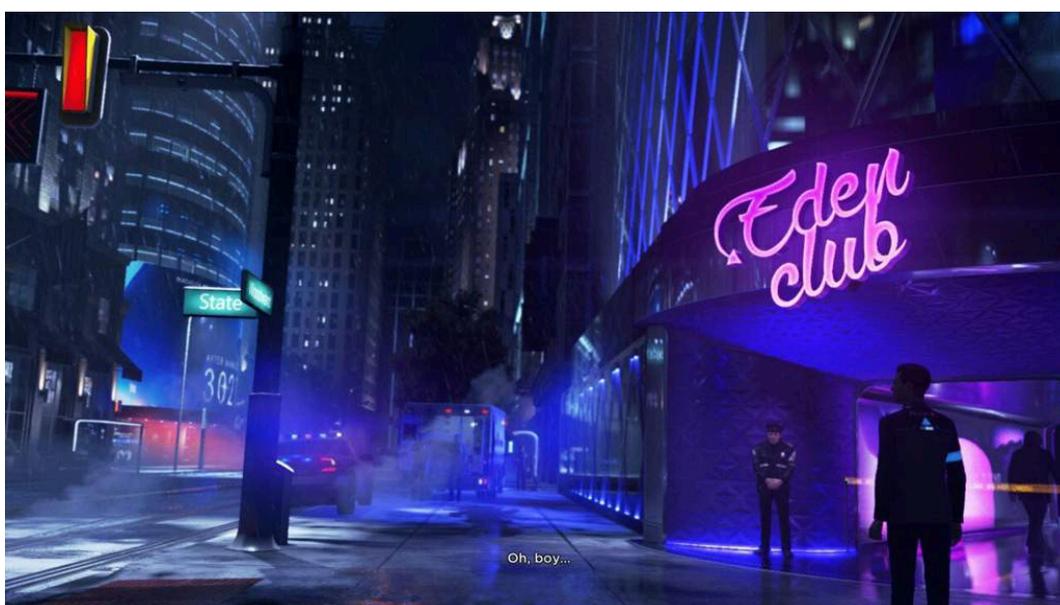


Figura 3: Connor ingresando al “Club Eden”, prostíbulo en que fue denunciado un ataque de una androide a un cliente (Fuente: Detroit: Become Human, 2018)

Como mencionamos anteriormente, los videojuegos de Cage permiten elegir entre distintas acciones que delinearán el curso de la historia. El personaje de Connor es el que, a nuestro parecer, ofrece mayor riqueza de posibilidades. Conforme avanza la trama podemos decidir si acatar las órdenes para las que fuimos creados y dismantelar las células rebeldes, o divergir y unirnos a la causa androide. Estas posibilidades están ligadas a lo que Janet Murray (1999) denominó como el concepto de actuación en los videojuegos. Según la autora, no estamos

acostumbrados a actuar dentro de un entorno narrativo. Cuando consumimos literatura o vemos una película estamos en una posición de lectores y espectadores pasivos. Por el contrario, en los videojuegos nuestras acciones tienen resultados visibles y podemos experimentar el placer que la autora denomina la conciencia de la propia actuación: «la diferencia fundamental entre los rituales populares y las interacciones por ordenador es que en el ordenador encontramos un mundo que nuestra actuación es capaz de alterar dinámicamente». (Murray, 1999, p.141)

De esta forma, a medida que va trazando la propia historia, quien juega puede experimentar diferentes modos de ser y estar en la ciudad. El espacio urbano no tiene fines meramente contemplativos sino que es un lugar en el cual actuar e intervenir activamente. El personaje de Connor inicia su arco narrativo con la misión de contribuir en el mantenimiento de una ciudad ordenada, controlada y con el poder concentrado en las cúpulas empresariales. Como jugadores, podemos decidir si mantener esta perspectiva u optar por romper con la norma y ocupar otro rol y, en consecuencia, otros espacios.

Consideraciones finales

En el presente trabajo nos propusimos indagar las modelizaciones que el videojuego *Detroit: Become Human* realiza del espacio urbano. Cada una de las experiencias de sus protagonistas nos permiten indagar y reflexionar sobre alguna problemática, evidenciando que al igual que la “ciudad real”, los entornos virtuales poseen distintas capas de profundidad que hacen posible cierta complejidad en su tratamiento.

A través del personaje de Markus pudimos dar cuenta de un espacio urbano que se presenta como un territorio en disputa. En un mismo lugar convive la ciudad imaginada (deseada por los planificadores) y el caos de la ciudad real (vivida por los actores sociales). A su vez, también reflexionamos sobre la posibilidad que ofrece este videojuego para proponer una interacción lúdica con la ciudad, permitiendo distintos márgenes de actuación.

Con Kara pudimos reflexionar sobre las dinámicas espaciales en clave de género. En este sentido, exploramos cómo la emoción del miedo y la amenaza de violencia constituyen instrumentos fundamentales para desmovilizar los cuerpos femeninos, apartándolos del espacio público y recluyéndolos al ámbito privado. Al mismo tiempo, contemplamos cómo la división social del trabajo trae aparejada una división espacial.

Por último, a partir de la trama del personaje de Connor, pudimos repasar qué elementos retoma el videojuego del género cyberpunk para problematizar aspectos de las sociedades contemporáneas. En esta ocasión, hicimos referencia a la conformación de ciudades empresariales en las cuales el Estado se ve absolutamente atravesado por los intereses del sector privado. También contemplamos la forma en que la tecnología se capitaliza y privatiza para controlar y vigilar a los cuerpos en el espacio.

En líneas generales, el trabajo se ha ocupado de abordar las distintas modelizaciones que el videojuego realiza de la ciudad de Detroit. De esta manera, recupera elementos históricos ficcionalizados antiguas problemáticas sociales y aporta nuevas tensiones que suceden en ese futuro distópico.

El videojuego tiene la capacidad de proporcionar experiencias diferenciadas debido a la multiplicidad de perspectivas y vivencias que otorga la alternancia de comando de distintos personajes y también por los cambios en la toma de decisiones que modifican sustancialmente la percepción individual de cada uno y la trama general del juego. La conjugación de estas variables provoca resultados completamente distintos para quien lo juegue cada vez que lo juegue. Esto es una gran potencialidad al momento de explorar los distintos rostros de la ciudad, permitiendo decidir quién ser y el modo en el que se quiere habitar esta ciudad virtual.

Referencias bibliográficas

- AARSETH, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore; Londres: Johns Hopkins University Press
- AHMED, S. (2015). *La política cultural de las emociones*. México: PUEG-UNAM.
- CANO CIBORRO, V. (2023). Detroit Geographic Exploration Institute: El mapa, la notación sensible y el activismo para visibilizar la espacialidad de las comunidades marginalizadas. *Rita revista Indexada de textos académicos*, (19), 20-37.
- CARRILLO, VERA. A (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. *Index.comunicación: Revista Científica de Comunicación Aplicada*, (5), 39-51.
- FERRER, C. (2019). Cabezas de tormenta. *Ensayos sobre lo ingobernable*. Utopía libertaria.
- FERGUSON, S. (2020). Las visiones del trabajo en la teoría feminista. *Archivos de historia del movimiento obrero y la izquierda*, (16), 17-36.

- FERNÁNDEZ ÁGUEDA, B (2015). Inscribir el declive en el tiempo. Detroit: Auge y crisis de la Ciudad Industrial. *Anales de Geografía*, (35), 65-96.
- FERNÁNDEZ, M. (2019). *Análisis de los valores en dos videojuegos de Quantic Dream*. Tesis de grado. Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid.
- GORELIK, A. (2008). Imaginarios urbanos e imaginación urbana. En *Miradas sobre Buenos Aires. Historia cultural y crítica urbana*. Bs. As.: Siglo XXI, 259-279.
- HARVEY, D. (1990). *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu editores.
- HARVEY, D. (2007). Los espacios del capitalismo global. *Espacios de crítica y producción*, (35), 20-32.
- JARAMILLO CASTRO, O. y CASTELLÓN AGUAYO, L. (2012). Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación* (117), 11-19.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. y RODRÍGUEZ, G. F. (Dir.) (2018). *Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia: Universidad de Murcia.
- LOTMAN, I. (1996). *La Semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Ediciones Cátedra.
- LOTMAN, I. (1998). *La Semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. Ediciones Cátedra.
- MARTOS, S. (2018). Características de las comunidades de jugadores de videojuegos. En D. Aranda, J. Navarro & A. Planells (Eds), *Game & Play: La cultura del juego digital* (p 37-60). Egregius.
- MATÉ, D. (2021). Games studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudio de Diseño y Comunicación*, (98), 175-187.
- MEJÍAS, L. (2020). La evolución de las tecnologías en la confluencia de la interacción con el cine. *InTRAlínea*, (22), 1-8.
- MÉNDEZ, GONZÁLEZ. (2016). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas*, (7-8), 741-759.
- MOLINA AHUMADA, E. P. (2017). Héroe y ciudad digital. *LIS. Letra, imagen, sonido. Ciudad mediatizada*. (17), 35-56.
- MOLINA AHUMADA, P. (2020). Alicia en el país de los algoritmos: lectura, literatura y videojuegos en las aulas. *Educación, formación e investigación* 6, (10), 45-59. Recuperado de: <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/efi/article/view/18584>

MOLINA AHUMADA, P. (2021). En la frontera digital. Didáctica de la literatura y el videojuego en el abordaje de "Remember Me" y "Life is Strange". *Didáctica* 33, 49-57.

MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

PETTERSEN, T. (2019). *More human than humans - How video games play an important part in socio-critical discussions*. Tesis de grado Department of English, Foreign Languages, University of Agder.

RÁMIREZ GUTIÉRREZ, E. (2022). Cyberpunk: crítica a la sociedad posmoderna en la primera calle de la soledad. *Mitologías hoy. Revista de pensamiento, crítica y estudios literarios latinoamericanos*, (27), 129-144.

SARLO, B. (2009). *La ciudad vista*. Buenos Aires: Siglo XXI.

SEPULVEDA CASTRO, G. (2021). Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (98), 175-187.

VARELA, P. (2019). ¿Existe un feminismo socialista en la actualidad? Apuntes sobre el movimiento de mujeres, la clase obrera y el marxismo hoy. *Theomai/Theomai Journal*, (39), 5-20.

VELASCO, J. y NÚÑEZ, V. (2015). La ciudad posmoderna representada a través del paisaje urbano cyberpunk. *Revista nodo*, (9), 45-58.

VENEGAS RAMOS, A. (2020). *Pasado Interactivo. Memoria e Historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz, España: Sans Soleil Ediciones.