

Estudio de caso: análisis de la ciudad virtual como una construcción a través de la imagen en el videojuego GTA San Andreas

ROGER ANDRÉS PATIÑO NARVÁEZ¹
Y EDUAR FELIPE RODRÍGUEZ GUZMÁN²

Resumen

El presente proyecto se interesa en cómo a través del videojuego GTA San Andreas se construyen narrativas visuales respecto a la edificación de la ciudad virtual como reflejo de la realidad. El videojuego y su relación con las ciudades han sido analizados, principalmente, desde un enfoque arquitectónico; sin embargo, hay de por medio elementos, como la imagen y la comunicación, que es necesario estudiar de manera conjunta, tomando en cuenta que nuestro campo principal es el de las humanidades digitales, con el fin de analizar el impacto del videojuego en la formulación

1 Estudiante de Comunicación Social-Periodismo, Universidad del Tolima. Contacto: rapatinon@ut.edu.co

2 Estudiante de Comunicación Social-Periodismo, Universidad del Tolima. Contacto: efrodri-guezp@ut.edu.co



de posibles estereotipos sobre la cotidianidad de los latinoamericanos en los Ángeles, y la lectura de estos escenarios por parte de los videojugadores, al conectar la narrativa digital en el espacio y el contexto reales, lo cual genera un posible falso imaginario.

Palabras clave: videojuegos, objeto digital, imagen, urbanismo.

Introducción

Debido al continuo desarrollo de los juegos de mundo abierto (*sandbox*), surgen los estudios que buscaban encontrar y explicar una relación entre las ciudades virtuales construidas como una expresión de la realidad. Por otra parte, surgió un interés en la ciudad digital como fuente para plasmar la visión particular de los desarrolladores. Por ejemplo, la idea del neoliberalismo insertada en los videojuegos de la saga de Grand Theft Auto. A través de la revisión bibliográfica, podemos encontrar que la ciudad en el videojuego es el objeto de estudio, mas no lo son los personajes ni su interacción en ella.

Los videojuegos y su relación con la recreación de ciudades digitales han sido poco abordados en Latinoamérica. Sin embargo, algunos tratan la temática del videojuego desde sus propios campos como complemento, y olvidan, entonces, algunos enfoques importantes, como los imaginarios sociales que se construyen a través de una ciudad 3D que refleja (por medio de la mirada de los desarrolladores) una lectura de la ciudad real.

Un videojuego está construido por una serie de imágenes, que condensan, a través de la narrativa, una historia. Por ende, surge la oportuni-



dad, mediante las imágenes, de representar lo irrepresentable. A partir de la necesidad de consolidar un mundo digital, el videojuego GTA San Andreas y su narrativa crean imaginarios sociales y culturales a partir de las dinámicas de los personajes, la historia y la libertad de explorar un mundo abierto.

Siguiendo la misma línea, el videojuego entrelaza la imagen como creadora de una arquitectura narrativa. Por medio del recorrido visual del videojuego se entrelazan la cotidianidad de una ciudad que refleja el espacio producto de la reinterpretación de la realidad y la apropiación de las imágenes como forma narrativa. Es por eso por lo que la visión de Michel De Certeau, a través de la idea de “andar la ciudad” consolida un mapa cognitivo que permite desligarse de la narrativa lineal creando espacios originales de interacción.

El impacto en la significación de la imagen como estructura que guía al jugador en el descubrimiento de la ciudad virtual brinda la oportunidad no solo de transmitir la visión dispuesta por los desarrolladores, sino también, de resignificar las imágenes a través de la idea de individuo como “jugador libre”, capaz de leer el contexto y adaptarlo a su propia disposición.

En este punto, el sentido de los contornos de una ciudad recreada da cabida a la posibilidad de abstracción a través de juicios de valor que ofrece la narrativa del videojuego. Es entonces donde el propio jugador determina el límite de sus acciones dotando a su mapa cognitivo de legibilidad a través de su andar. La disposición en la jugabilidad y



el recorrido gráfico de la ciudad recreada permiten reafirmar la idea del videojugador como consolidador y un reasignador de significados.

Mediante el recorrido libre de la ciudad se encuentran contrastes sociales que los desarrolladores plasman, a través del personaje y su recorrido por el entorno urbano. A su vez, la relación que se forma al andar la ciudad permite el descubrimiento de diversas formas de entender lo urbano por medio de las imágenes; el *gamer* alude al concepto de caminante (Certeau) y su entramado en una urbe que condensa la disyuntiva visión de los latinoamericanos en Estados Unidos. El presente trabajo se centra en comunicación y humanidades digitales; específicamente, en el trabajo de Hito Steyerl, ya que dicha autora analiza los videojuegos, el arte, la comunicación y las edificaciones digitales.

El GTA San Andreas deja al consumidor hacer lo que quiera dentro del terreno edificado, pues, según afirma Hito Steyerl “el conflicto armado, la construcción y la destrucción literalmente tienen lugar detrás de pantallas” (2018, p. 25): El *gamer* puede tomar las decisiones que quiera: puede, por ejemplo, convertir al protagonista en un policía, en un bombero y en un taxista; también puede asesinar civiles, entrar en zonas prohibidas (como el Área 69), destruir vehículos, entrar a las oficinas de policías y asesinar a todos o desbloquear estrellas de búsqueda para así tener a todos los oficiales detrás de él. La libertad genera una sensación de placer en el jugador; él decide si la encuentra haciendo “el bien” o “el mal”.

A pesar de que el videojuego brinda una amplia libertad, este, a través de su narrativa, hace ver la difícil historia del protagonista a través de las cinemáticas que brinda el juego. El *gamer* tendrá que superar diferentes



misiones (de hecho, 104); al principio, son misiones bastante fáciles, pero a medida que el juego avanza, su dificultad aumenta. Es allí en donde el consumidor encuentra un verdadero reto en el juego, por cuanto es muy común fracasar en algunas misiones, y el videojugador se encuentra con la experiencia de apretar el botón de reinicio (Steyerl, 2018, p. 16). Además, el desarrollo del juego, a través de sus misiones, desbloquea ciudades nuevas (como San Fierro y Las Venturas).

La experiencia del fracaso puede llevar al *gamer* a un estado de ansiedad y frustración, donde tendría que buscar soluciones para seguir progresando en el juego. Una posible salida, por ejemplo, es la de “conectarse y buscar un foro para descifrar cómo pasar de nivel y poder continuar” (Steyerl, 2018, p. 16). En internet existen millones de guías, tanto escritas como visuales, que ayudan al *gamer* a encontrar una forma más fácil de superar una misión.

Además, una de las salidas más fáciles para escapar de la experiencia del *loop* es utilizar las claves que brinda el juego. Armas, munición infinita, salud, dinero y *respeto* son algunas de las ventajas que pueden brindar las claves, las cuales pueden activarse en cualquier momento y de forma infinita. Sin embargo, el juego nunca le muestra al videojugador que tiene dichas claves. En este punto, el *gamer* se encuentra con un dilema, pues jugar puede “crear reglas que demandan nuevas actualizaciones todo el tiempo” (Steyerl, 2018, p. 18). Querer *pasar* el juego en su máxima dificultad o usando las claves que, con mucha facilidad, pueden ayudar a completar la historia depende plenamente del videojugador.



Este proyecto busca develar el entramado de imágenes en el videojuego GTA San Andreas, con el fin de analizar el impacto del videojuego en la formulación de posibles estereotipos sobre la cotidianidad de los latinoamericanos en Los Ángeles y la lectura de estos escenarios por parte de los videojugadores, al conectar la narrativa digital en el espacio y el contexto reales, lo que genera un posible falso imaginario.

Por un lado, las consecuencias negativas de no analizar el problema mencionado suponen una falencia en el análisis de las narrativas digitales que dan una lectura contextual verídica de lo que puede ser, en la vida real, un barrio latino en Estados Unidos. Por otro lado, pasar por alto estos escenarios representativos que han sido relevantes para la construcción de espacios urbanos en el videojuego, y apropiado por una cantidad elevada de videojugadores, ha generado lecturas que deben ser analizadas a profundidad.

Nuestra investigación tendrá un aporte teórico, en tanto este campo tiene un alcance exploratorio, debido a que las investigaciones sobre videojuegos se encuentran, en gran medida, en Europa y Estados Unidos. Al indagar sobre nuestro problema de investigación, pretendemos generar interés por parte de los investigadores latinoamericanos en el campo de los videojuegos. A partir de este aporte teórico, se edifica una lectura crítica de que el poder de los videojuegos puede generar diferentes concepciones en los usuarios, e impactar así el contexto social y cultural de ellos.

El objetivo de esta investigación es explorar la representación del espacio urbano en el videojuego GTA San Andreas; en específico, la ciudad de Los Santos (Los Ángeles), sus manifestaciones culturales y arquitec-



tónicas, y descubrir la conexión entre las mundologías en el espacio real representado al videojuego.

En esta investigación, la indagación y la búsqueda del imaginario cultural en el videojuego se centra en la recreación de las dinámicas cotidianas de Los Ángeles, partiendo de que el centro argumental del juego son las pandillas, y de que la ciudad cuenta con casi 4 millones de habitantes (en 2004), existen ciertos subgrupos en la urbe; denotando la historia de la creación en los barrios marginales, que en gran parte son habitados por bandas latinas.

Nuestra investigación desarrolla un aporte teórico, basado en la comunicación, la cultura y los videojuegos, en cuanto la teoría sobre las representaciones urbanas en el marco de la construcción del imaginario colectivo a través de los videojuegos es escasa. Nos centramos en la representación de las prácticas culturales reflejadas en el contexto urbano de la pandilla de Los Vagos, la cotidianidad de los latinos en una ciudad como Los Ángeles/Los Santos y su identidad representada en el videojuego.

En el videojuego, las formas lingüísticas de los latinos tienden a ser representadas con un inglés poco fluido, fuertes creencias religiosas y sus labores que, en su mayoría, son en carnicerías y lavanderías, además de que llevan varios tatuajes en su piel; son tan solo algunos imaginarios que el jugador puede tomar como ciertos.

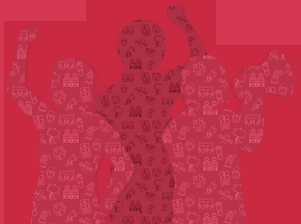
¿En qué se parece la ciudad real a la digital? GTA San Andreas construye una ciudad digital que proviene de la real. Es allí donde se puede generar, según Fredric Jameson, un “mapa cognitivo”.



Para el desarrollo de nuestra investigación es necesario buscar personas que hayan vivido, experimentado y apropiado el videojuego GTA San Andreas. Esto, con el fin de dar una validez y una fuerza mucho mayores a nuestra unidad de análisis. Varios son los tipos de muestra que pueden ayudarnos a encontrar unidades para profundizar la investigación. En primer lugar, es necesario encontrar una muestra de voluntarios o autoseleccionada, ya que las personas responderán a un llamado. En este caso, se invitará a un número de voluntarios a participar en herramientas (encuestas), a fin de encontrar su imaginario social recreado en el videojuego y su percepción sobre la cultura chicana y los mexicanos.

Además, la muestra por conveniencia será de gran utilidad para la investigación, pues dichas muestras son las que, de acuerdo con Battaglia, citado por Hernández Sampieri, “están formadas por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso” (Bataglia, 2008, citado en Sampieri, 2014, p. 390). En nuestro caso, conocemos a varios *gamers* que han jugado al GTA San Andreas. A través de la confianza, intentaremos entablar conversaciones (entrevistas), que nos ayuden a profundizar en cuanto a visiones más personales sobre lo que se apropia a través del lenguaje hacia los mexicanos en el videojuego.

Por un lado, para desarrollar nuestra investigación vemos pertinente utilizar la técnica de la entrevista semiestructurada a docentes con amplio conocimiento en los estudios urbanos, culturales y videojuegos; esto, con el fin de recolectar información asertiva frente a la percepción, el impacto y la reflexión teórica del juego. La entrevista semiestructurada es fundamental en este punto, ya que posiblemente nos encontremos



con una lectura particular desde la perspectiva individual; por tal razón, esta técnica nos permite adaptarnos a las posibles variables del encuentro con los docentes expertos. Al tener un alcance exploratorio, es necesario identificar las diferentes teorías que puedan nutrir y encaminar nuestra investigación; por lo tanto, la visión de los expertos teóricos otorgará el peso académico necesario para orientar nuestro problema de investigación.

La cosmovisión y el impacto del video juego GTA San Andreas desde la representación de los latinos y la identificación de patrones urbanos en los barrios habitados por esta población hacen que nuestra investigación tenga un carácter exploratorio y descriptivo. Encaminar nuestras técnicas de recolección de información hacia un espacio de construcción de diálogo abierto hace que la entrevista semiestructurada nos permita guiar la conversación desde el entendimiento del videojuego y el descubrimiento de lecturas particulares de los sucesos que acontecen tras adoptar este tipo de narrativas.

La implementación del grupo focal es necesaria, en cuanto “los participantes conversan a profundidad en torno a uno o varios temas en un ambiente relajado e informal” (Sampieri, 2014, p. 408). Un lugar de conversación junto a expertos —entiéndase *expertos* como los jugadores que durante los años se han apropiado de la historia y las narrativas que el juego construye—. Como lo sugiere Hernández Sampieri, un grupo de enfoque debería llevarse a cabo con un grupo de tres a diez personas, máximo. Por tal motivo, elegimos como muestra a seis jugadores colombianos entre sus 18 y sus 25 años, tomando en cuenta que el juego salió por primera vez a la venta en octubre de 2004.



Actualmente, con la pandemia del Covid-19, y suponiendo que los jugadores vivirán en varias ciudades, sería difícil buscar un sitio presencial como un punto de encuentro para el grupo focal. Por ende, nos vemos en la necesidad de utilizar materiales tecnológicos para garantizar un lugar de debate. Esa es la principal razón por la que recurriremos al grupo focal: para que nos ayude a encontrar, a través de diferentes voces, el imaginario urbano que el barrio digital “Las Colinas” ha generado en los videojugadores invitados.

Además, abrir el debate es un reto que tenemos como investigadores; por ello, se sugiere “utilizar material estimulador, como dibujos, fotografías, vídeos, entre otros; para romper el hielo” (Sampieri, 2014, p. 414). La utilización de fuentes documentales será de vital importancia; la longeva vida del juego nos direcciona a una búsqueda de fotos y videos, para generar un instantáneo recuerdo en el video jugador y, además, un detonante para promover la discusión.

Como primer paso, hay que tener en cuenta que en la entrevista estructurada “el entrevistador realiza su labor siguiendo una guía de preguntas específicas y se sujeta exclusivamente a esta” (Sampieri, 2014, p. 460). Utilizamos este tipo de entrevista, debido a que: 1) no conocemos personalmente a la mayoría de las personas a quienes vamos a entrevistar, y 2) la indagación hacia ellos es clara en cuanto a buscar las diferentes percepciones sobre los latinos en la vida real y su representación en el videojuego. No hay que olvidar que nuestro objeto de estudio permite generar múltiples debates y campos de opinión, siempre tomando en cuenta que la información suministrada sea de gran importancia.



Las narrativas, como fuente de constante transformación, tienen consecuencias en el imaginario social, el videojuego GTA San Andreas es, indiscutiblemente, una de las entregas que mayor impacto tuvieron en la generación que creció a inicios de la década de 2000; por eso, adentrarnos en la concepción de ideales a través de la representación de los latinos y el entorno urbano debe ser analizado desde sus historias de vida.

La investigación hace un aporte inicial, y deja abierta la posibilidad de generar nuevos proyectos investigativos en Latinoamérica, ya que los videojuegos han evolucionado para generar narrativas basadas en lo real y plasmadas en el mundo digital, en un artefacto, que forma parte de la vida cotidiana de millones de personas en el mundo, e impacta las prácticas sociales de las nuevas generaciones en nuestro continente.

Referencias

- Bailes, J. (2019). *Ideology and the virtual city*. Zero Books.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Akal.
- Maté, D. (2017). Ciudades lúdicas: formas de gestión, hábitat y recorrido en los entornos urbanos del videojuego. *Tópicos del Seminario*, 99-120.
- Hernández-Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill / Interamericana Editores S.A.
- Steyerl, H. (2017). *Arte Duty Free*. Caja Negra Editora.