

# Jugar en los jardines EN MINIATURA

Por Gonzalo Frasca

Entre las hojas de Ginko de un jardín japonés.  
Una lección sobre las simulaciones.<sup>1</sup>

1::  
Publicado en inglés e italiano en  
*Cluster Magazine*, No. 05.  
Torino, Italia. 2005.  
Traducido por Mariangela Giaimo.

Estaba por titular este artículo La ciudad y el jardín japonés en miniatura, pero después me frené, probablemente por vergüenza. Después de todo, Japón se convirtió en el *non plus ultra* de los *clichés* de moda. Sin duda, el archipiélago japonés no es tan exótico como era antes. Está quien se pierde aún en su cultura, pero de una manera más familiar. Piensen un segundo: en la década de los ochenta Harrison Ford vagaba por las calles de una Los Ángeles japonizada en *Blade Runner*; ahora los policías de la serie negra fueron remplazados por los realistas Bill Murray y Scarlet Johansson. Japón es todavía hoy la laberíntica Disneylandia por excelencia, pero mucho más abierta a personajes patéticos, como Murray, usted o yo.

Lo exótico se ha democratizado: los mares surcados por Sandokán y otros piratas se han convertido en localidades turísticas a las que se llegan hasta por compañías aéreas de bajo costo. Los satélites nos ofrecen imágenes de cualquier parte del mundo. El

imperialismo no requiere más de los ejércitos, sino de batallones de turistas. *Lost in Translation* es quizá uno de los últimos relatos de viajeros al fin del mundo, marcando el fin del seductor y misterioso Lejano Oriente. Sin embargo, Japón no se rendirá a lo mundano sin pelear. Su influencia sobre nuestra cultura y en particular sobre el entretenimiento sigue creciendo. Aislados del resto del mundo, los japoneses pasaron siglos perfeccionando los sistemas para crear mundos alternativos. Y ahora tenemos testimonios en su extraordinaria capacidad de crear los mejores videojuegos y simulaciones del planeta. Podrá también no ser más exótico, pero Japón posee todavía una industria que produce exotismo virtual en los mundos ficticios de cada videojuego que lanza al mercado. Lo relevante aquí no es considerar todo lo que es japonés como una declaración de moda *super cool*, sino intentar entender por qué ocurre esto. La respuesta, amigo mío, sopla entre las hojas de un ginko en un jardín japonés.



El viajero experto sabe que existe sólo un verdadero modo de captar la esencia de una ciudad: perdiéndose. Es la única manera de evitar las típicas trampas para turistas: una vez vista la Torre Eiffel (o la estatua de Godzilla en el pituco barrio de Ginza en Tokio) no hay necesidad de verla otra vez. El auténtico placer de viajar está en encontrar pepitas de oro esparcidas entre las vidas cotidianas de los habitantes de la ciudad. Con un poco de suerte terminará su periplo logrando una compra rara, como una serie de cartas de

los *Pokemon* que podrá intercambiar con sus seres queridos. Esta aproximación al viaje a través de anécdotas es la que los científicos han llamado *bottom-up*, de lo chiquito a lo grande. Se parte de una serie de imágenes incoherentes y diferentes hasta construir la propia idea de la ciudad. Naturalmente, hay una alternativa: la aproximación *top-down*. En este caso, más allá de darle atención a los detalles, uno se concentra en el cuadro general. Se crea entonces una metáfora de la ciudad, un modelo simple que



quizás no transmite exactitud a un nivel micro pero construye una verdad global a nivel macro. Antes de los videojuegos, la clásica metáfora *top down* de la ciudad era el hormiguero.

Chaim Gingold, un investigador y diseñador de juegos que trabaja para Maxis compañía que está detrás de *Sim City* analizó nuestra pasión por estos portátiles mundos auto sustentables. Gingold sostiene que están en circulación desde mucho antes que *Sim City* cambiara las reglas sobre las características de los juegos para computadora. Bolas de vidrio que se "nievan" al agitarlas, acuarios o trencitos son algunos de los ejemplos que él cita. A estos casos, podemos agregar la casa de las muñecas, un juego tradicional que Will Wright, diseñador líder de Maxis, convirtió en el juego para computadora personal más vendido de la historia: *Los Sims*. Wright no es el único diseñador de videojuegos obsesionado por los pequeños mundos. Shigeru Miyamoto, su colega japonés de la Nintendo, creador de Mario, comparte con Wright el pequeño Olimpo de los diseñadores de juegos más influyentes del planeta. Para crear sus juegos, Miyamoto —no hay que sorprenderse— se inspira también en los jardines en miniatura japoneses.

Los elementos minúsculos son sólo una parte del modelado de estos micro-mundos. La miniaturización es extremadamente importante: adoramos los modelos en escala porque podemos acercarnos a ellos con más libertad, y desde una perspectiva de mayor poder. No sorprende que los turistas quieran visitar siempre torres, colinas o edificios altos para gozar de una vista del organismo urbano en el que se están infiltrando. Los turistas devoran ciudades a través de platos típicos, se roban sus reliquias en las tiendas de chucherías y,

por sobre todo, intentan capturar su alma extirpándoles postales. Ver es conquistar, y una ciudad no será jamás tuya hasta que no te pongas por encima de ella. Los turistas secuestran techos, chimeneas, tejas y azoteas en las películas de sus cámaras fotográficas. El botín del triunfo será archivado rápidamente en un álbum de fotos, como prueba irrefutable de que la ciudad entera se rindió a sus pies.

Sin embargo, lo pequeño no es suficiente. Un mundo en miniatura es más accesible que el normal, pero aún es necesario capturar su esencia. Y los patrones de comportamiento son las llaves de acceso al organismo viviente urbano. *Sim City* será el clásico ejemplo de la ciudad virtual, pero hay otros. Las violentas junglas urbanas de la serie *Gran Theft Auto* ofrecen una perspectiva más cruel de la interacción social metropolitana. Los juegos en línea, de gran escala con múltiples jugadores, como *World of Warcraft* incluyen no sólo una sino varias metrópolis y ciudades, cada una con su propia economía y características. Así como sucede en la realidad, las propiedades virtuales dentro de estos espacios pueden ser extremadamente seductoras para los jugadores, y muchos de ellos están dispuestos a desembolsar dinero real para comprarlas.

En este momento, quizás a pocas cuadras de sus casas, un equipo de desarrolladores de videojuegos podría estar por crear el próximo ambiente virtual en el que centenas de miles de personas pasarán su tiempo libre.

Las ciudades reales se imaginan a las ficticias y cada vez más ciudadanos se sienten cómodos al pasar de una a la otra con la misma naturalidad con la que se cambian de ropa después del trabajo, antes de ir a una fiesta.

Gonzalo Frasca::  
(Montevideo, 1972).  
Estudió Comunicación  
Social en la Universidad  
Católica del Uruguay.  
Los cursos de  
producción audiovisual  
resultaron esenciales a  
la hora de fundar  
Powerful Robot Games,  
un estudio de  
producción de juegos  
uruguayos que trabaja  
desde hace seis años.  
Frasca obtuvo  
recientemente su PhD  
en videojuegos en la  
Universidad IT de  
Copenhague, es amante  
del Japón y uno de los  
principales exponentes  
de los *game studies*.  
Es pionero en la  
creación de videojuegos  
para campañas políticas  
y trabajó para CNN,  
Cartoon Network y El  
Rato de Charoná.  
A veces bloguea en  
Ludology.org y  
Bichobolita.com.

Los japoneses comenzaron a crear la realidad virtual mucho tiempo antes de la invención de la computadora. El poder supremo de estas máquinas está en simular sistemas: modelar realidades complejas en simples reglas con las cuales interactuar. No es por casualidad que esta cultura se destaque en la creación de videojuegos: han adquirido las habilidades necesarias siglos atrás. La simulación es simplemente otra forma de mirar la realidad. No es algo nuevo: los japoneses lo cultivaron durante siglos con su amor a los jardines, al bonsai, a los autómatas y robots. En occidente, recrear la vida es siempre un invento fallido (el Golem, Frankenstein, el aprendiz de brujo). En cambio, los robots nipones son buenos, generosos, solidarios. El japonés no teme a la vida artificial porque su religión animista le enseña que este concepto no tiene sentido: todo objeto ya está vivo de antemano y guarda, como un secreto, un espíritu interior. La informática lo único que hizo fue permitir florecer la vida del silicio, como la flor de un cerezo.

La simulación se diferencia del modo alternativo de ver y estructurar el mundo en un sólo punto: la narración. Las historias son buenas en mostrar sólo algunos caminos de las relaciones causa-efecto. En una película, se siguen generalmente dos, o quizás tres líneas narrativas simultáneas. La narración es una aproximación *bottom-up*: aprendemos a través de una serie de anécdotas, como el turista experto que mencionamos antes. Por otra parte, la simulación funciona al revés: nos da decenas, quizás centenas de variables que operan simultáneamente. El panorama general. Es la aproximación abstracta que se enfoca en los comportamientos. Las simulaciones no se leen: se experimentan. La experimentación implica afrontar los riesgos, cometer errores, probar los límites del

sistema. Jugando a *Sim City* no se aprende nada de una ciudad específica, sino que se aprenden los esquemas de comportamiento que hacen funcionar a todas las ciudades. Los turistas virtuales que visitan *Sim City* se llevan a su casa extraños souvenirs: nada de postales, sino reglas sociológicas y urbanas. Se aprende sobre tasas de criminalidad y desarrollo urbanístico, acerca de los lugares en donde se pueden construir escuelas y de la necesidad de espacios verdes, de los impuestos y del desafío de construir una red de autopistas. Claro que estas reglas son muchas veces estereotipos incompletos, abstracciones, simplificaciones, pero aún así el jugador del videojuego como turista virtual se acerca al tema con una actitud curiosa y crítica. En otras palabras, aprende algo de la mecánica del lugar que visitó, en vez de volver a casa con otra acuarela más de Montmartre.

Los videojuegos son una nueva manera de recrear la realidad. Crean microcosmos que podemos explorar por nuestra cuenta. No nos perdemos más en una historia, sino que nos perdemos literalmente en espacios virtuales y así creamos nuestras anécdotas personales. La ciudad de juego se convierte en un laboratorio experimental y el jugador es el científico loco que lo supervisa. Los juegos pueden enseñarnos cosas que se no pueden escribir en un papel. No reemplazará al papel, pero nos llevará a lugares que el impreso no puede imaginar. Los juegos nos impulsan a hacer preguntas, a compartir nuestros descubrimientos con los amigos, a ver qué tan lejos podemos ir.

Las pequeñas ciudades pueblan nuestras máquinas de juego y por esto nos gusta tanto visitarlas. Hay vida adentro las computadoras, y de hecho, es bastante exótica. Incluso más que el Japón. ❖❖