

Los videojuegos y los estudios urbanos

m

Abraham Said Figueroa Zúñiga
Planeación Territorial

DESDE LA DÉCADA DE 1980 HASTA LA FECHA, los videojuegos han tenido un gran impacto en la vida de nuevas y viejas generaciones, al ofrecer horas de diversión, anécdotas e incluso frustraciones; estos mismos han influido en la cultura popular y sobre todo en la vida cotidiana de los niños y adolescentes.

Particularmente los videojuegos de simulación social han constituido un parteaguas para la imaginación del jugador, pues han dejado de lado la rigidez de una historia común para todos los jugadores al volverla única e irreplicable. Tal es el caso de *The Sims*, creado por Will Wright en el año 2000, desarrollado por Maxis y publicado por Electronic Arts; este videojuego nos logra integrar a un diseño de vida, primero a través del diseño de la vivienda, y luego nuestro *sim* interactúa de manera cotidiana con su entorno: busca un trabajo, tiene interacción social con los vecinos, establece alguna relación sentimental, tiene mascotas, realiza compra-venta de muebles, electrodomésticos, etc.

Las decisiones tomadas para el *sim* tienen repercusiones tanto psicológicas como sociológicas y muestran cómo puede reaccionar la sociedad o los sujetos en condiciones adversas, como el hacinamiento, la falta de comida, el aislamiento, la falta de ocio y demás.

El nivel micro de interacción en *The Sims* puede dar a la planeación, al urbanismo, incluso a la sociología, una ayuda para el estudio de las relaciones que intervienen en la ciudad; no estoy diciendo que pueda constituir un método científico o alternativo para estas carreras, pero sin duda puede ser una herramienta para ver los procesos sociales dentro de una escala micro.

Todo lo anterior es parte del contexto micro, ahora pasamos a ver el macro: los llamados *city builders*, que sin duda figuran como los videojuegos favoritos de los planificadores, urbanistas, arquitectos e ingenieros dado que estos videojuegos son "constructores de ciudad".

Los *city builders* se basan principalmente en la creación, diseño, gestión y evolución de ciudades, ya sea pequeñas o gigantescas.

El creador del género es Will Wright, mismo creador de la ya mencionada franquicia *The Sims*. Este género tiene entre sus mejores exponentes a: *SimCity* y *Cities XL*, que cuentan con motores gráficos semejantes, así como problemáticas cercanas a la realidad.



The Sims
<http://bit.ly/14r3exj>



Sim City 4 (Deluxe Edition)
<http://bit.ly/14r43q4>

En lo que respecta a la planificación territorial, este género de videojuegos puede dar una gran ayuda en el trabajo profesional dado que son simuladores en los que se puede primero implementar lo aprendido en la carrera, o hacer un estudio con una aproximación algo certera. En ellos se puede crear la estructura urbana de alguna ciudad (Xalapa-Enríquez por ejemplo), que va desde la vivienda, el transporte, vialidades, infraestructuras, equipamientos, usos de suelo, espacios verdes.

Siguiendo con el ejemplo de la ciudad de Xalapa-Enríquez se puede (con la ayuda de estos videojuegos) crear un estudio de las capacidades de carga en las viviendas, ya sean de alta o baja densidad, la inserción de un sistema de transporte eficiente, la generación de residuos sólidos, el impacto medioambiental de las fábricas y demás.

Dentro de estas plataformas se pueden emular las necesidades didácticas o de investigación para las licenciaturas afines a los problemas urbanos, no sólo para la planificación territorial.

En la licenciatura de Planeación Territorial se podrían tener en cuenta para los trimestres sobre procesos de urbanización (4º), regionalización (5º), estructura urbana (7º), espacios urbanos para la producción, intercambio y circulación de bienes y servicios (8º), espacio urbano para la reproducción social (9º), instrumentación y administración urbana (11º), agentes sociales y gestión urbana (12º); claro que como una herramienta de ayuda a los programas especializados como el ArcGis.

Con base en lo anterior, los videojuegos *city builder* pueden llegar a ser una herramienta importante dentro de los análisis espaciales y territoriales, que coadyven con los estudios de investigación y/o profesionales. 🏡

