

Trascendiendo el interfaz: la reintroducción del juego en el espacio público mediante las tecnologías digitales [Trascending the Interface: the Reintroduction of Playing in Public Space through Digital Technologies](#)

Carlos F. Lahoz Palacio

Escuela Politécnica Superior, Universidad CEU San Pablo, Madrid

Traducción [Translation](#) Carlos F. Lahoz Palacio

Palabras clave [Keywords](#)

Digital, espacio público, juego, lúdico, móvil, Pokémon Go, realidad aumentada, videojuegos
[Digital, public space, game, ludic, mobile, Pokémon Go, augmented reality, video games](#)

Resumen

Desde que comenzase su popularización en la década de los setenta, los videojuegos han sido objeto de continuas críticas que apuntaban su responsabilidad en los procesos de desaparición de la función lúdica de los espacios públicos. De hecho, la percepción de que las formas de entretenimiento digital acabarán por eclipsar el juego en las calles tiene, todavía hoy, un fuerte arraigo entre la población. Sin embargo, con el lanzamiento y la masiva acogida del juego de realidad aumentada Pokémon Go en 2016, ha comenzado a suscitarse la idea de que, lejos de contribuir a la desaparición de esta actividad, pueden fomentarla y ponerla en valor volviendo a situar el foco en los espacios públicos como lugares en los que poder jugar. Ante esta situación, cabe preguntarse si se trata de un fenómeno aislado y pasajero o si por el contrario, se está produciendo un cambio estructural que aventura una nueva forma de relación entre las tecnologías, la sociedad y los espacios públicos. Este artículo concluye que Pokémon Go y otras iniciativas similares forman parte de una tendencia más amplia en las que las tecnologías del entretenimiento digital están ayudando a reintroducir las prácticas lúdicas en los espacios públicos.

Abstract

Since their popularization in the seventies, videogames have been the subject of continued criticism pointing their responsibility in the processes of disappearance of the ludic function of public spaces. In fact, the perception that digital entertainment will eventually overshadow playing on the streets is, still today, strongly rooted in the population. However, with the launch and massive success of the augmented reality game Pokémon Go in 2016, the idea has begun to arise that, far from contributing to the degradation of this activity, it can promote it and put it in value, placing again the focus on public spaces as places where to play. This situation raises the question of whether it is an isolated and temporary phenomenon or whether, on the contrary, a structural change is taking place that adventures a new form of relationship among technology, society and public spaces. This article concludes that Pokémon Go and other similar initiatives are part of a broader trend in which digital entertainment technologies are helping to reintroduce ludic practices in public space.