

# LA CIUDAD COMO PLAYGROUND: RELACIONES ENTRE EL DISEÑO DE JUEGOS Y LAS REALIDADES URBANAS

Lara Sánchez Coterón

ESNE (Esc. Univ. Diseño, Innovación y Tecnología, Madrid), Dpto. Diseño y Desarrollo de Videojuegos

## Resumen

El desarrollo del tiempo libre en sociedades altamente urbanizadas ha sido un factor relevante desde finales del siglo XIX. Las coordenadas espacio-temporales dedicadas al ocio han ido provocando cambios en el entorno sociocultural. En la actualidad los espacios de ocio y juego, mayormente digital, tienen un carácter más individual y privado, de relación entre los jugadores a través de la máquina –cuando no, del jugador con la misma máquina– y se llevan a cabo en momentos de descanso cotidianos, muchas veces incluso dentro del entorno de trabajo.

El presente artículo pretende apuntar cómo desde el ámbito de la creación artística se están proponiendo gestos lúdicos muy en consonancia con el carácter eminentemente social y colectivo de los juegos tradicionales, rescatando así su potencial para favorecer la transformación social y física de la calle. Su capacidad para crear nuevas cartografías del espacio.

Revisaremos algunas de las relaciones del juego con el espacio público contemporáneo y las posibilidades de recuperar ese carácter de los juegos tradicionales en el contexto actual de los juegos urbanos. Reconoceremos algunas de las corrientes de este campo, emparentadas en mayor o menor medida con la cultura digital, a partir de casos de estudio concretos.

Propuestas como *Urban Decoy*, un juego de persecución diseñado para aéreas de centros comerciales que contiene una carga burlona y militante similar a formas primitivas del fútbol, como el juego tradicional *La Soule*. También, juegos deudores de la actual cultura digital como la deriva algorítmica *Dot.Walk*, o juegos mediados computacionalmente como el proyecto de aventura urbana *Uncle Roy all around you*, en el que las nuevas tecnologías amplían las experiencias del jugador en la ciudad.

**Palabras-clave:** JUEGOS TRADICIONALES, RETÓRICA DESOBEDIENTE, EXPERIENCIAS LÚDICAS, JUEGO SUBVERSIVO, JUEGOS URBANOS, TECNOLOGÍAS UBICUAS, POÉTICA LÚDICA

Abstract

The development of leisure in highly urbanized societies has been a key issue since the late nineteenth century. The space-time coordinates dedicated to spare time have been causing changes in the socio-cultural environment. Today's playing and gaming spheres, mostly digitally-driven, have a quite individual and private nature. The relationship between players is taking place mainly through the computer, in online multiplayer games. Nowadays we play games in our daily time to rest, and often even within the work place.

This article aims to point out how, from the field of artistic creation, playful gestures are being proposed rescuing the eminent social and collective nature of traditional games, and their potential to promote social and physical transformation in the public space.

The paper reviews some of the relationships between games and contemporary public spaces as well as the chances of recovering the nature of traditional games in the current context of urban games. It recognizes some tendencies in this field, related to a greater or lesser extent with the digital culture, using particular case studies.

Projects like *Urban Decoy*, a game of chase designed for shopping center areas which contains a mocking and subversive hint, similar to primitive forms of football, such as traditional game *La Soule*. Also, inheritors of the current digital culture, as the algorithmic *derive* game *Dot.Walk*, or computer-mediated games like the urban adventure *Uncle Roy all around you*, in which new technologies expand the player experiences in the city.

**Keywords:** TRADITIONAL GAMES, INSURGENT RHETORICS, PLAY EXPERIENCES, SUBVERSIVE PLAY, URBAN GAMES, UBIQUITOUS TECHNOLOGIES, PLAYFUL POETICS

---

Sánchez Coterón, Lara. 2014. La ciudad como playground: Relaciones entre el diseño de juegos y las realidades urbanas. *AusArt Journal for Research in Art* 2 (1) (June): 78-89.

---

## 1 - JUEGOS TRADICIONALES Y EL ELEMENTO SUBVERSIVO

Antes del advenimiento de los juegos digitales, allá por los años 60 del siglo XX, los juegos tradicionales tenían lugar en espacios públicos y en momentos simbólicos cargados de valores y significados como las fiestas religiosas o las celebraciones festivas marcadas por el calendario laboral de acuerdo con el trabajo en el campo (Jaouen 2009).

Sin embargo, entre este tipo de manifestaciones folclóricas que son los juegos tradicionales y la popularización de los juegos digitales debemos detenernos en un fenómeno social significativo. A finales del siglo XVIII, con el inicio del capitalismo en la Inglaterra de la revolución industrial, se incrementa el tiempo de ocio de los ciudadanos de los países desarrollados y los juegos tradicionales comienzan a transformarse en deportes estructurados y reglamentados. La transformación de los juegos populares en deporte, tal y como apunta el sociólogo e historiador alemán Henning Eichberg, conlleva entre otras cosas una focalización destacada sobre la estética competitiva. Eichberg defiende cómo esta estilización de los juegos tradicionales, el deporte moderno, ha depurado y promovido un cierto carácter competitivo en nuestra sociedad, eliminando los matices más burlescos y divertidos de los juegos ancestrales en un ejercicio de higiene sociocultural:

*Allí donde los juegos tradicionales no tenían un espacio, tiempo, tamaño de equipo o reglas estandarizadas, el deporte moderno ha regulado estas dimensiones del juego: el comportamiento (anti)violento, el control de resultados, la planificación, la estrategia, las tácticas, las técnicas y la evaluación de la acción de la competición. Esto ha sido contado como una historia de mejora social – una historia de progreso. Lo que estos análisis normalmente ignoran es la risa de los participantes. Los juegos de la cultura popular no pueden ser entendidos sin el ruido de disfrute y regocijo, la ironía, las citas obscenas, la risa a cuenta de la situación cómica, o el fallo o la caída. Todo esto último no es solamente un efecto colateral del juego sino la base central del mismo.*

(Eichberg 2009, 133)

Tal y como describe Eichberg, los juegos populares autóctonos no son por lo tanto únicamente predecesores del deporte actual, sino que representan otro tipo de relación e interacción social muy diferente. Relacionados en la mayoría de los casos con la festividad popular, con lo social y lo colectivo, pero desde un ángulo lúdico menos serio, normalizado y estandarizado.

*La risa es un indicador de esa diferencia fundamental (...) A través del siglo pasado, el deporte se ha practicado como algo muy competitivo, en línea con la vida industrial/laboral (...). Los juegos populares fueron reprimidos*

*durante cientos de años argumentando el desorden, la violencia y su carácter insalubre (...) De todos modos, durante la era moderna, la cultura de la risa en el juego desapareció en favor de la seriedad del deporte actual.”*

Parte de esta corrección política, higiene y rigidez de los deportes ha sido de algún modo asumida por los juegos de ordenador. El tipo de diseños meritocráticos que proponen muchos de los géneros de juegos de ordenador actuales, se presentan como una extensión digital de estas posturas sistémicas adoptadas por el deporte durante el siglo XX.

*En el deporte moderno, el tonto y el carnavalesco (...) desaparecen. Cuando la competición y el juego se convierten en un modo de producción – los resultados y los récords – la risa se convierte en marginal y hasta disfuncional. Ni el evaluador, ni el árbitro, ni el funcionario del COI que lleva las medallas ejercen de tonto o podrían ser sustituidos por éste. Además la nueva disciplina de historia del deporte que describe la progresiva y racional evolución del principio de rendimiento, tuvo que olvidarse de la risa – y la historia de su desaparición.*

(Eichberg 2009, 139)

Esta evolución hacia lo serio forma parte de un proceso de normalización y estilización del elemento lúdico, burlesco y descontrolado que está en el núcleo de muchos juegos tradicionales.

*Los participantes (de contextos deportivos) tenían que comportarse de manera adecuada a las reglas médico científicas, educativas y estéticas. Así no había espacio para la risa.*

(Eichberg 2009, 139)

De un modo tácito, los juegos digitales contemporáneos parecen haber eludido el carácter burlón de sus antepasados, los juegos tradicionales, y en cierta medida adolecen de esa falta de relación caótica y lúdica habitual entre los jugadores de los juegos populares. Un factor interesante de este tipo de prácticas es su potencial de sedición contra el poder establecido. Un ejemplo interesante es *La Soule*, un juego tradicional jugado mayormente en Francia antes de la instauración de la república, que se tiene por presunto ancestro del fútbol y el rugby actuales. Este juego sugería formas de negociación a los discursos establecidos de poder y control:

*La soule era perfecto a la hora de mover mojones y destrozarse recintos que los terratenientes habían levantado al tomar posesión de tierras comunales. El juego estaba legitimado en la tradición y los terratenientes no podían negarse. El juego desempeñaba un papel en el conflicto político-económico.*

(Eichberg 2009)

Este testigo lo han recogido juegos urbanos como el Parkour, más cercanos en realidad a la actividad lúdica (play) que al juego diseñado (game). Fundado en los años ochenta por David Belle y Sebastian Foucan, mientras exploraban los suburbios parisinos de adolescentes, el parkour implica viajar entre dos puntos dados, por la vía más directa posible. Esto ofrece el acceso a espacios físicos anteriormente vetados, cuestionando los espacios arquitectónicos de la ciudad y nos acerca a cuestiones de libertad, acción y resistencia dentro del paisaje urbano (Fuggle 2008).

Sin embargo la ciudad como espacio proclive al juego diseñado (game) es un ámbito muy fértil. Repasaremos a continuación algunos casos de estudio de juegos desarrollados por y para la geografía urbana.

## 2 - POLÍTICA Y POÉTICA DE LOS JUEGOS Y ACCIONES LÚDICAS URBANAS

El rango de propuestas de juegos urbanos es, en la actualidad, muy amplio y varían desde derivas post-situacionistas basadas en algoritmos simples como *Dot.Walk*, a intervenciones de retórica desobediente completamente analógicas como *Urban Decoy*, hasta juegos de realidad híbrida y nuevas tecnologías como *Uncle Roy all around you*.

### 2.1 - DOT.WALK (2003): LA HERENCIA SITUACIONISTA

El movimiento Situacionista concedió desde el primer momento especial importancia a la ciudad como marco de referencia de la lucha histórica de la emancipación del proletariado. Las cuestiones relativas al urbanismo tuvieron gran importancia en sus teorías, desarrollándose en torno a diferentes conceptos de entre los que nos interesa especialmente aquí la psicogeografía. La crítica situacionista al urbanismo espectacular perseguía una ciudad social y lúdica en la que las acciones, la imaginación y la participación social fuesen un hecho en su construcción y desarrollo. Por otro lado la I. S. se interesaba por la actividad de juego libre (play) como factor subversivo, pero rechazaba explícitamente el juego diseñado (game) (Vaneigem 1967). Consideraba el acto de jugar como un factor decisivo que eliminaría competiciones y jerarquías, introduciría pasión y deseos y de algún modo resaltaría las subjetividades de los individuos. En el volumen primero de la Internacional Situacionista (en adelante I.S.), en *Contribución a una definición situacionista del acto de jugar*, Guy Debord hace mención a la

experiencia de juego competitiva y a la inclusión de objetivos de victoria como reflejo de la tensión social entre sujetos por la apropiación de bienes.

*(...)La participación directa en el juego, incluso en los que requieren un cierto ejercicio intelectual, pierde interés en cuanto hay que aceptar la competición por sí misma en el cuadro de las reglas fijadas.*

(Debord 1958, 14)

En este sentido, el proyecto Dot.Walk es un Experimento de percepción y exploración urbana. De hecho, si nos ceñimos a una definición ortodoxa de juego, Dot.Walk se sitúa en una zona limítrofe ya que el planteamiento de la acción no define ningún tipo de objetivo para los participantes.

En Dot.Walk una serie de códigos informáticos de mayor o menor complejidad prescriben los movimientos de los participantes por la ciudad, en una suerte de deriva algorítmica (Fig. 01). Se trata de una acción poética de software para paisajes urbanos, un modo de utilizar la trama urbana como espacio de movimiento que, con seguridad, genera fenómenos emergentes.

El siguiente ejemplo de código muestra un algoritmo básico generativo de exploración urbana escrito como pseudocódigo:

```
// Classic.walk

Repeat

{

  1 st street left
  2 nd street right
  2 nd street left

}
```

Fig. 01 Algoritmo básico del proyecto *Dot.Walk*, denominado *paseo clásico*.

El autor de esta acción lúdica, Wilfried Houjebek, defensor del código abierto en general y específicamente en el arte, hace que la gente camine por la ciudad adoptando una serie de códigos informáticos como guía de ruta, utilizando así al jugador como medio para ejecutar el software.

*Dot.Walk pretende añadir un nuevo nivel de funcionalidad a la ciudad. Considero este proyecto como una suerte de urbanismo Do-It-Yourself.*

(Bosma 2004)

La complejidad del sistema lúdico se incrementa cuando se combina el código con los encuentros fortuitos entre jugadores como en esta otra propuesta:

La lectura del código lógico de la imagen anterior (Fig. 02) es la siguiente:

```
// T = Time (in minutes)
// E = Exportcode
// C = Counter

E = 2
C = 0

Repeat{

X = E

1 st street left
2 nd street right
X    street left

When 2 agents meet{

Exchange E

C + 1

}

Count T 0 to 60
If time = 60

{

Abort to Root
Print C to socialfiction.org

}

}
```

Fig. 02 Algoritmo del proyecto *Dot.Walk*

*La variable “export code” tiene como valor dos. Repita las siguientes instrucciones: camine por la primera calle a la izquierda, la segunda calle a la*

*derecha, después tome la calle a la izquierda, según le indica la variable "export code", en este caso sería la segunda a la izquierda. Cuando se encuentre con otro psychogeographer deben intercambiarse el valor de la variable "export code". Este nuevo código modificará el tercer giro. Cuando haya caminado durante una hora regrese al punto de encuentro. Una vez allí reporte el número de encuentros a socialfiction.org.*

Esta sencilla explicación valdría como hoja de instrucciones para los jugadores de Dot. Walk, pero en ejemplos con funciones más complejas una explicación verbal requiere mucho más texto y de una naturaleza más densa que las instrucciones algorítmicas, las cuales son más fácilmente interpretables. La lógica simbólica sirve en este caso al propósito de comunicación mejor que cualquier lenguaje natural.

## 2.2 - URBAN DECOY (2004): JUEGOS URBANOS, ACTITUD BURLONA Y SUBVERSIÓN

Urban Decoy<sup>1</sup> es un juego para 20-30 personas, llevado a cabo en el Bull Ring Shopping Centre de Birmingham y concebido por el colectivo *My Dads Strip Club* junto con Chris Graham. Se trata de un juego de persecución y captura en el que los autores utilizan la línea de comunicación de una marca de maquillaje llamada *Urban Decay* (decadencia urbana) como elemento inspiracional para el juego. La marca, razonablemente cara, utiliza temas de guerra y privación en sus campañas. Para vender esmalte de uñas usa consignas como: *Convierte tus dedos en diez hermosos y pequeños soldados*. Barras de labios bajo el lema *haz de tu boca un arma letal*. O sombra de ojos llamadas *Go army, Marea negra, Plutonio, Asfixia, Lluvia ácida*, etc.

En Urban Decoy (señuelo urbano), diez individuos hacen de jugadores de ataque y otros quince más son los perseguidores. Se comienza informando a los jugadores de ataque de su tarea. En primer lugar, deben encontrar al agente secreto, una mujer que lleva una prenda determinada en una de las cafeterías del centro comercial y que esta pintándose los labios. Ella les reparte la misión secreta, impresa en el reverso de hojas de dianas de tiro.

*Debes adéntrate en territorio enemigo y, utilizando técnicas de contra-vigilancia, mezclarte con los consumidores civiles. Localiza el stand de Urban Decay en la sección de maquillaje. Una vez localizado, debes agotar los probadores pintándote a modo de camuflaje y luego evitar ser capturado por la seguridad de dentro de la tienda y por el equipo de jugadores perseguidores en la calle. Finalmente tienes que volver a la base para el interrogatorio.*

(My Dads Strip Club 2004)

Los jugadores de ataque van todos juntos a la sección de maquillaje y siguen las instrucciones. A los que son capturados se les ata las manos con bridas, se les pone una etiqueta comercial que en vez de precio tiene un pequeño soldado de juguete y se les

tapa la cabeza con una bolsa de papel impreso que les da un aspecto ridículo (Fig. 3). Han perdido.



Fig. 03 Jugadores de Urban Decoy capturados con bolsas impresas en la cabeza. A la dcha, Richard Dedomenici, del equipo My Dad Strip Club, con casco verde en el rol de soldado. Imagen <http://www.labofii.net/>

Este tipo de acciones o intervenciones de guerrilla urbana son comunes dentro del contexto artístico<sup>2</sup>, pero la peculiaridad de este ejemplo es que se lleve a cabo utilizando una forma de juego diseñado. Urban Decoy posee de este modo una doble cuartada ante las leyes de lo cotidiano. Si la ley de lo *real* describe un sistema de sentido y de valor que rige en ese ámbito, la regla es inherente al sistema restringido y limitado que es el espacio del juego. (Baudrillard 1981) y por lo tanto, al igual que ocurre con el arte, existe una cierta benevolencia social antes los actos realizados en este tipo de contextos.

### 2.3 - UNCLE ROY ALL AROUND YOU (2003): LA CIUDAD COMO ESPACIO HÍBRIDO



Fig. 04 Personaje del juego Uncle Roy All Around You esperando a un jugador urbano en la limusina blanca. Imagen: Blast Theory.

Somos conscientes de que ya no es pertinente hablar de la ciudad como un espacio únicamente físico o local. Al espacio geográfico, con su infraestructura material y arquitectónica, hay que añadirle las interacciones sociales y las diversas culturas e identidades locales. A esto además se le superponen los espacios electrónicos de las nuevas comunicaciones, la información y la observación de la cultura digital. Las redes GSM, GPS, los circuitos CCTV, las aéreas WIFI, etc. están vinculados a las localizaciones geográficas de un modo irreversible y la ciudad física se fusiona con los espacios y las prácticas de las tecnologías digitales creando estos nuevos espacios híbridos.

Uncle Roy All Around You<sup>3</sup> es un juego que combina jugadores online con jugadores en las calles de la ciudad. Los jugadores online pueden moverse por un modelo tridimensional del área de la ciudad que ha sido elegida para el juego. Además pueden ver la posición de los jugadores que están en la calle y comunicarse con ellos a través

de mensajes de texto y de voz. Los jugadores online deben encontrar la oficina de Uncle Roy y una vez que lo consiguen deben guiar a los jugadores que están en las calles hasta ella. Una vez que el jugador urbano llega al portal de Uncle Roy, llama al timbre y llega a una oficina vacía, con ambientación de los años 70 y una maqueta tridimensional del área de la ciudad en la que ha jugado realizado con pilas de post-its amarillos. Sobre el escritorio encuentra una postal con la siguiente pregunta: “¿Cuándo se puede empezar a confiar en un extraño?” y en un monitor de estética retro se puede ver mediante realidad aumentada la maqueta de post-its de la ciudad con los avatares de los jugadores online y los otros jugadores urbanos. Los jugadores online son informados de que el jugador urbano está en la oficina y se les invita entrar en la oficina (virtual) y a verle mediante webcam en caso de que acepten el siguiente acuerdo: “En este momento alguien dentro del juego está respondiendo a estas mismas preguntas. ¿Estás dispuesto a comprometerte a ayudar a esa persona en caso de que en los próximos 12 meses tenga alguna crisis vital? Si aceptas, la otra persona se comprometerá al mismo pacto”. Si el jugador online acepta, se le propone dar su dirección postal. Mientras el jugador urbano debe salir a buscar una cabina de teléfono en la que recibirá una llamada que le propone meterse en la parte trasera de una limusina aparcada en una calle adyacente (Fig. 04), en la que un hombre con traje le hace una serie de preguntas y le propone un trato de compromiso...

Como otros trabajos de Blast Theory, Uncle Roy All Around You combina elementos de confianza y riesgo, confesión y exposición, orientación y desorientación, vida cotidiana y mundos digitales. *La ciudad actual es un espacio donde prospera lo desconocido, donde lo inconexo y lo desorganizado amenazan con abrumarnos. También es una zona de posibilidad, de nuevos encuentros.* (BlastTheory 2003)

Uncle Roy All Around You, investiga algunos de los cambios sociales producidos por los dispositivos móviles y la computación ubicua, el acceso constante a la red y las tecnologías conscientes de nuestra ubicación, utilizando como marco de juego el espacio urbano.

### 3 - CONCLUSIONES

El objeto principal de este artículo ha sido sondear distintas posturas relacionadas con propuestas de juego urbano, intentando rescatar referentes que, más allá de lo poético, nos llevan a otras consideraciones sobre nuestra relación lúdica con el espacio de la ciudad.

Partiendo de la certeza de la parcialidad del sondeo realizado, el artículo no pretende en ningún caso exponer resoluciones determinantes sobre el objeto de estudio, sino más bien, proponer una serie de preguntas y reflexiones sobre estas dos realidades, juego y ciudad, y sus intersecciones. Qué pueden aportar las nuevas tecnologías, los

movimientos artísticos y la tradición lúdica a la cultura de juego contemporánea. Cómo y por qué debemos recuperar la esfera social y el espacio físico de la ciudad para generar espacios de encuentro y/o discursos menos subordinados a las corrientes predominantes.

Las reflexiones de Eichberg sobre la estilización de los juegos tradicionales, y las premisas de la I.S. resuenan con carácter oportuno en relación a los juegos digitales *mainstream*. Se puede intuir cierta correspondencia entre el orden social y económico contemporáneo y su reflejo en los planteamientos de juego digitales actuales. Estas producciones, sobre todo las más comerciales, adolecen en muchos casos de falta de carácter lúdico, ofreciendo al jugador propuestas con un marcado carácter meritocrático. Sin embargo, desde la esfera de creación artística se están rescatando propuestas comprometidas con el legado situacionista que proponen experiencias lúdicas que no están interesadas en diferenciar entre vencedores y perdedores, con Dot.Walk.

Desde el ángulo de los juegos el artículo pretende llamar la atención sobre la importancia de retomar ciertos factores relevantes de los diseños tradicionales como el carácter cómico y absurdo, burlón y a veces subversivo para incluirlo como factor fundamental de la experiencia de juego. Hacerlo desde el espacio social común que es la ciudad para favorecer la cohesión y proyección social del propio grupo.

Recuperar la ciudad como espacio para los juegos y los juegos como acción en la ciudad nos puede liberar de entornos preconcebidos y simplificados como los que se crean para los juegos digitales comerciales y de modos de urbanismo convencional. La ciudad añade una serie de interacciones sociales que aportan emergencia a las experiencias lúdicas y las acciones de juego replantean los sistemas urbanos.

Por último, atendiendo a la realidad digital contemporánea, proponemos seguir investigando sobre las relaciones entre los dominios físicos y digitales dado que influyen en gran modo en nuestras concepciones del tiempo, espacio, lugar y también en las relaciones sociales, la ciudadanía y la identidad. Estas tecnologías ubicuas deben ser entendidas como un interfaz entre el dominio digital y la ciudad. En este sentido creemos que existe una línea de trabajo poco explorada que es la de la convergencia de la triada juego-ciudad-tecnología con el concepto de resistencia socio-cultural. Proyectos de juegos urbanos que, más allá de trabajar sobre las poéticas que ofrece esta triada, puedan plantear preguntas críticas acerca de los futuros utópicos y distópicos de las ciudades. Propuestas que cuestionen problemas del mundo real con respecto a la sociedad, el medio ambiente, la política, la economía, la religión, la psicología, la ética, la ciencia o la propia tecnología.

#### Referencias

Baudrillard, Jean. 1981. "La pasión de la regla". En *De la seducción*, traducción de Elena Benarroch. Madrid: Cátedra

- Bosma, Josephine. 2004. Constructing Media Spaces. The novelty of net(worked) art was and is all about access and engagement. *Medien Kunst Netz / Media Art Net*. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/public\\_sphere\\_s/media\\_spaces/print/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/media_spaces/print/)
- Debord, Guy. 1958. "Contribución a una definición situacionista de juego." *Internacional Situacionista* (ed. hispana de *Internationale Situationniste*) 1
- Eichberg, Henning. 2009. "Laughter in popular games. The other health of human play" En *Congreso Mundial Juegos Tradicionales y Salud Social (Peñaranda de Duero, 2009)*, coordinador, Carlos de la Villa Porras. Aranda de Duero: Asociación Cultural La Tanguilla; Lanarvily (Francia): Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales
- Fuggle, Sophie. 2008. "Discourses of Subversion: The Ethics and Aesthetics of Capoeira and Parkour." *Dance Research: The Journal of the Society for Dance Research* 26 (2): 204-222.
- Jaouen, Guy. 2009. "Entorno institucional de los juegos tradicionales de adultos y salud social". En *Congreso Mundial Juegos Tradicionales y Salud Social (Peñaranda de Duero, 2009)*, coordinador, Carlos de la Villa Porras. Aranda de Duero: Asociación Cultural La Tanguilla; Lanarvily (Francia): Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales
- Vaneigem, Raoul. 1967. *The Revolution of Everyday Life*. Detroit: Red & Black

#### Notas

- <sup>1</sup> My Dads Strip Club, Chris Graham. *Urban Decoy: a game of catch and chase*, 17/06/2014 2004. Available from <http://www.mydadsstripclub.com/page8/page8.html>.
- <sup>2</sup> Por ejemplo los comandos de Yo Mango y sus acciones con alarmas de seguridad en locales comerciales <http://www.yomango.org>
- <sup>3</sup> BlastTheory. *Uncle Roy All Around You* 2003 19/06/2014. Available from <http://www.blast-theory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/>.

---

(Artículo recibido 28-04-2014; aceptado 04-06-2014)