

DIEZ POR DIEZ CASILLAS: EL SANTIAGO DE LA GRAN CAPITAL Y LA IMAGINACIÓN VISUAL DE LA CIUDAD ESPECULATIVA

TEN BY TEN SQUARES: SANTIAGO IN LA GRAN CAPITAL AND THE VISUAL IMAGINATION OF THE SPECULATIVE CITY

GONZALO CARRASCO

Profesor, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño,
Universidad San Sebastián, Santiago, Chile

Palabras clave

Monopolio
Juego
Heterotopía
Reglas
Valor de suelo

Keywords

Monopoly
Game
Heterotopia
Rules
Land value

Una visión de Santiago dividida en 10 × 10 casillas es la que presenta *La Gran Capital*, versión local del famoso juego *Monopoly*. Ante dicha abstracción, que reduce la complejidad urbana para transformar a la ciudad en materia de entretenimiento, la pregunta que hay que hacerse no es sólo qué es lo que queda fuera de ese juego, sino también qué es lo que esas 10 × 10 casillas esconden: a saber, la reducción de las lógicas de la economía liberal a un simple juego donde, curiosamente, todos parten en las mismas condiciones.

Cuando era niño jugué a *La Gran Capital* / y ahora en serio con los dados del destino / voy avanzando los cuadritos de un camino / en la ciudad¹

Juego, imaginación y ciudad

En *Los juegos y los hombres* Roger Caillois propuso que, en cuanto «universo reservado, cerrado y protegido», el juego resulta ser un «espacio puro» (1994:37-39). Esta condición espacial del juego también es destacada por Johan Huizinga, indicando que este «se ejecuta en un determinado tiempo y un determinado espacio» y que además «se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse en el mundo habitual» (Huizinga, 2000:26).

En los llamados juegos de edición, como los derivados del *Monopoly*, dicha dimensión espacial ha sido duplicada. Aquí no sólo el juego en tanto práctica

A view of Santiago divided into 10 × 10 squares is offered in *La Gran Capital*, the local version of the famous game *Monopoly*. Faced with this abstraction, which reduces urban complexity transforming the city into entertainment, the question that should be asked is not only what is left out of that game, but also what those 10 × 10 squares hide: namely, the reduction of the logics of liberal economy to a simple game where, curiously, every player starts from the same conditions.

When I was a child I used to play *La Gran Capital* / and now seriously, with the dice of destiny / I'm moving through the slots of a path / in the city¹

Games, imagination and the city

In *Man, Play and Games*, Roger Caillois proposed that, as a “reserved, closed and protected universe,” a game becomes a “pure space” (1994:37-39). Such spatial condition of the game is also highlighted by Johan Huizinga, when he notes that it “is executed in a certain time and a certain space” and that “it is developed in an order subject to rules and which results in associations that tend to be surrounded by mystery or disguise to stand out from the usual world” (Huizinga, 2000:26).

In the so-called edition games, such as the derivatives of *Monopoly*, this spatial dimension is duplicated. Here, not only is the game as practice developed in a regulated and specific time and space, but, as Brougère



1

se desarrolla en un tiempo y espacio reglamentado y específico, sino que, tal como ha señalado Brougère, «no remite al individuo a sí mismo, a su propia imaginación, como podría hacerlo un juego espontáneo e irreflexivo, sino que lo expone a un tejido social» (1981:115), remitiéndolo a un espacio que es su imagen y simulacro: la ciudad.

Una ciudad reconstruida en imágenes, pero también a partir de un repertorio de reglas exclusivamente económicas que permiten describir algunos de los objetivos, protocolos y prácticas que han sido constitutivas de lo que ha sido denominado como ciudad especulativa. Este modo de hacer ciudad está fuertemente vinculado al desarrollo del capitalismo de vanguardia y al surgimiento de la ciudad moderna que, al menos para Kostof (1999), tuvo su inicio con la Commissioners' Plan de Nueva York de 1811, mientras que para Harver (2008) coincidió con los planes de Haussman para el París de Napoleón III. Este modo de imaginar, producir y administrar la urbe ha marcado el desarrollo de las ciudades contemporáneas, donde el suelo en tanto propiedad y medio a través del cual especular y crear plusvalía se ha convertido en la principal variable a la hora de definir las teorías y praxis urbanas.

El presente texto busca discutir las relaciones que han mostrado este tipo de juegos y su rol en la construcción de la ciudad especulativa. Como ha sugerido Christine Boyer, el poder de la imagen, en tanto matriz estetizada con la que cubrimos la ciudad en la forma de una pictorialización del espacio y el tiempo, se convierte en una pantalla que «rompe nuestro lugar en la ciudad y no nos permite imaginar un orden social que podamos reformar» (Boyer, 1994). De ahí que evaluar alternativas a la ciudad especulativa también incluya nuevos escenarios para repensar las condiciones con que se 'juega' la ciudad. Todo esto se hará mediante un análisis de la versión chilena más popular del juego *Monopoly: La Gran Capital*.



2

has pointed out, "it does not refer the individual to himself, to his own imagination, as a spontaneous and thoughtless game would do, but exposes him to a social fabric" (1981:115), referring to a space that is its image and simulacrum: the city.

A city reconstructed by images, but also by a repertoire of solely economic rules that allow describing some of the objectives, protocols and practices that have been constitutive of what has been called 'speculative city.' This way of building a city is strongly linked to the development of avant-garde capitalism and the emergence of the modern city that, at least for Kostof (1999), began with the Commissioners' Plan of 1811 for New York, while for Harver (2008) coincided with Haussman's plans for Napoleon III's Paris. This way of imagining, producing and managing the city has marked the development of contemporary cities, where urban land as both property and a means to speculate and create surplus value has become the main variable when defining urban theories and praxis.

The following text seeks to reflect on the relationships that this type of games has shown and its role in building the speculative city. As Christine Boyer has suggested, the power of the image – an aestheticized matrix that covers the city as a pictorial form of space and time – becomes a screen that "breaks our place in the city and prevents us from imagining a social order that we can reform" (Boyer, 1994). Hence, evaluating alternatives to the speculative city also includes new scenarios to rethink the conditions with which the city is 'played.' This will be done through an analysis of the most popular Chilean version of the *Monopoly* game: *La Gran Capital*.

Games without borders. Monopoly in Latin America

Created in 1956 by Enrique Grau, owner of the Meyer Toy Factory (1937), *La Gran Capital* joined many other Latin

1 *La Gran Capital*.
Juguetes Meyer: Guau.
Tablero del juego /
Game board
© Gonzalo Carrasco Purull

2 *El Gran Santiago*. Juegos
Toledo: Impresos
El Volcán. Tablero del
juego / Game board
© Gonzalo Carrasco Purull

Juegos sin fronteras. El Monopoly en Latinoamérica

Creado en 1956 por Enrique Grau, dueño de la fábrica de juguetes Meyer (f. 1937), *La Gran Capital* se sumó a muchas otras versiones latinoamericanas del popular *Monopoly*, donde la compra de terrenos, la construcción de casas y departamentos, además del arriendo, venta e hipoteca de propiedades eran sus principales operaciones. En estas versiones el ganador es quien logra adjudicarse el monopolio de todas las propiedades de la ciudad, dejando a los demás participantes en la quiebra. Si bien estas variantes se rigen en gran parte por las reglas que definió Charles Darrow en 1935 y que posteriormente fueron masificadas por la compañía Parker Brothers a través de la franquicia de *Monopoly*, experimentaron algunas transformaciones de carácter local tanto en la selección de los lugares como en algunos de los protocolos que fijaban las negociaciones.

Es así como en Brasil se encuentra *Banco Imobiliário*, juego creado en 1944 por la compañía de juguetes Estrela precisamente al finalizar la Segunda Guerra Mundial, en un momento en que los empresarios nacionales comenzaron a preocuparse por el desarrollo del mercado inmobiliario. Esto se tradujo en la sustitución del Índice del Costo de la Construcción (ICC), que hasta ese momento sólo medía la ciudad de Río de Janeiro, por el Índice Nacional de Costo de la Construcción (INCC) de manos de la Fundación Getulio Vargas. Por su parte, los lugares que marcan las casillas de *Banco Imobiliário* corresponden a una selección de las principales avenidas y barrios de São Paulo y Río de Janeiro², en un ensamblaje o ciudad alternativa que ya estaba presente en la versión del *Monopoly* de Darrow: una manera muy especial de representar la ciudad que se convirtió en una de las principales características del juego.

La representación que media entre el diagrama, el mapa y la coreografía tiene cierta relación con las imágenes cartográficas de reconstrucción de las ciudades antiguas, como la planta de Roma en los tiempos de Augusto confeccionada por M. F. Calvo (1527), pero se relaciona, sobre todo, con algunos juegos turísticos popularizados en el XIX, como la *Recreación Geográfica o un Viaje Alrededor del Mundo Habitado* de John Harris (1809)³. Incluso existe una relación con los derivados del clásico *Juego de la Oca*, que tenían como tema central el recorrido a través de los monumentos y edificios más reconocidos de una ciudad, del tipo del *Jeu des monuments français de la Ville de Paris* (1810). A través de la disposición de imágenes evocativas de edificios y paisajes urbanos, estos registros rememoraban una ciudad alusiva creada a partir de una totalidad ficticia, ordenada por el recorrido que permitían los dados y que seguía la estricta regularidad de sus casillas.

No obstante, esta predisposición a la construcción de una ciudad análoga presente en la estructura del tablero de estos juegos también encontró diferencias en otras versiones latinoamericanas de *Monopoly*. Un caso fue *El Estanciero* argentino, en donde la escala de la especulación inmobiliaria alcanzaba todo el territorio nacional. A través de la red ferroviaria que estructura la ocupación del territorio argentino – mediante las líneas de ferrocarril General



American versions of the popular game *Monopoly*, where land purchase, building houses and apartments, and properties' lease, sale or mortgage were its main operations. In these versions the winner is the one who manages to accomplish the monopoly of all properties in the city, leaving the rest of the players in bankruptcy. While these variants are largely governed by Charles Darrow's rules, defined in 1935 and later massified by the Parker Brothers company through the *Monopoly* franchise, they underwent local transformations in both the selection of places as in some of the protocols that fixed negotiations.

Thus, in Brazil we find *Banco Imobiliário*, a game created in 1944 by Estrela Toy Company, exactly at the end of the Second World War, a time when national entrepreneurs began to worry about the development of the real estate market. This resulted in the replacement of the Building Prices Index (Índice del Costo de la Construcción, ICC), which until then only considered the city of Rio de Janeiro, by the National Building Prices Index (Índice Nacional de Costo de la Construcción, INCC) by the Getulio Vargas Foundation. On the other hand, the places in the *Banco Imobiliário*'s spaces correspond to a selection of São Paulo and Rio de Janeiro's main avenues and neighborhoods,² in a kind of assembly or alternative city that already existed in Darrow's *Monopoly* version: a very special way of characterizing the city that became one of the main features of the game.

The representation that mediates between the diagram, the map and the choreography bears some relation with the cartographic images of reconstruction of ancient cities, like the plan of Rome in the times of Augusto made by M. F. Calvo (1527), but it is related, especially, with some tourist games popular in the 19th century, like the *Geographic Recreation or a Trip Around the Inhabited World* by John Harris (1809).³ There is even a connection with the derivatives of the classic *Game of the Goose* that had as its central theme

3 *Monopoly Chile*. Hasbro Gaming. Tablero del juego / Game board
© Gonzalo Carrasco Purull



Belgrano, General San Martín, General Bartolomé Mitre y General Urquiza – se negocia con las chacras y estancias emplazadas en las provincias de Formosa, Río Negro, Salta, Mendoza, Santa Fe, Tucumán, Córdoba y Buenos Aires, divididas en una zona norte, centro o sur. Este espacio análogo al territorio argentino no sólo imprime una base económica de naturaleza agrícola al mercado del suelo propuesto, sino que asigna un mayor valor a aquellas provincias más próximas a la capital.

Por su parte, en *El Turista Mundial*, la versión mexicana, se ofrece un espacio especulativo mayor en el que no se negocian barrios ni provincias, sino países enteros⁴. Esta extensión global del juego habla más bien de una geopolítica del sistema financiero, similar a las características que tomó la adaptación cubana de *Monopoly* a través del juego *Deuda Eterna*. Dividido en dos grandes áreas – hemisferio sur, lugar de las materias primas, y hemisferio norte, donde se hallan las empresas manufactureras – el objetivo aquí no está en construir un monopolio a partir de la bancarrota de los contrincantes, sino que en destruir al Fondo Monetario Internacional⁵.

La ciudad en juego. Santiago y el gran capital

Es dentro de este contexto en el que las versiones chilenas de *Monopoly*, como *Metrópoli* (Empresas Guau), *La Gran*

a route through the most famous monuments and buildings of a city, like the *Jeu des monuments français de la Ville de Paris* (1810). Through the disposition of evocative images of buildings and urban landscapes, these registers recalled an allusive city created from a fictitious whole, ordered by the route the dice allowed and following the strict regularity of its rectangular spaces.

However, the predisposition to build an analogous city present in the structure of the boards of these games, found differences in other Latin American versions of *Monopoly*. An example was *El Estanciero argentino*, where the scope of real estate speculation reached the entire national territory. Along the railway network that structures the occupation of the Argentinian territory – through its different railroads General Belgrano, General San Martín, General Bartolomé Mitre and General Urquiza – it negotiates with the farms and ranches located in the provinces of Formosa, Río Negro, Salta, Mendoza, Santa Fe, Tucumán, Córdoba and Buenos Aires, divided into a northern, central or southern zone. This space analogous to the Argentinian territory not only provides an economic base of agricultural nature to the land market suggested, but also assigns greater value to those provinces closer to the capital.

4 *La Gran Capital*. Juguetes Meyer: Guau. Títulos de propiedad del juego / *The game's ownership titles* © Gonzalo Carrasco Purull De izquierda a derecha / *Left to right* Alameda (\$48.000), Paseo Ahumada (\$50.000), Gran Avenida (\$18.000), Américo Vespucio (\$40.000), Av. Colón (\$39.000), Irarrázaval (\$30.000), Vitacura (\$47.000), Pedro de Valdivia (\$32.000), Bilbao (\$37.000), Tobalaba (\$35.000), Providencia (\$45.000), Los Leones (\$42.000), Recoleta (\$15.000), Norte Sur (\$12.000), Quilicura (\$10.000), Apoquindo (\$28.000), Los Dominicos (\$26.000), Av. La Florida (\$24.000), Vicuña Mackenna (\$22.000), Av. Kennedy (\$20.000).

Vitacura, Providencia-Los Leones, Norte Sur-Quilicura, Américo Vespucio-Avenida Colón, Avenida La Florida, Bilbao-Tobalaba, Recoleta, Irarrázaval-Pedro de Valdivia, Apoquindo-Los Dominicos, Vicuña Mackenna-Avenida Kennedy y Gran Avenida.

De esta forma, y más precisamente en el caso de *La Gran Capital*, Santiago quedaba definido al interior de un tablero de diez por diez casillas (una menos que el *Monopoly* que lo hace con once). Estas casillas definen un marco, un encuadre que da cuenta de una ciudad que todavía puede circunscribirse a una forma, a una totalidad posible de controlar y, sobre todo, de visualizar. Esta característica se contraponen a una ciudad que ya desde la década de los cincuenta – años de creación del juego – aparecía fuertemente tensionada por fuerzas que impulsaban un crecimiento más bien incontrolado que seguía las direcciones fijadas por las diferentes gradientes del valor del suelo urbano. Dichas fluctuaciones en la plusvalía de los terrenos – que en *La Gran Capital* replica la gradiente tradicional de Santiago según la cual los valores de suelo se incrementan a lo largo y al oriente del eje Alameda-Providencia-Apoquindo – presentan algunas discordancias que hablan más bien de un Santiago anterior. En esta imagen anterior, Los Dominicos, Apoquindo y Avenida Kennedy todavía no eran barrios consolidados, Vitacura resultaba ser el último enclave de la élite chilena, Quilicura permanecía prácticamente rural y el centro histórico de la ciudad era, por lejos, el epicentro de las más altas plusvalías.

En esta descripción de un Santiago que se desarrollaba alrededor de un centro económicamente activo, su protagonismo estaba reforzado por las imágenes al interior del recuadro de diez por diez casillas en donde se exhibía: una fotografía de la iglesia San Francisco y la Alameda tomada desde el cerro Santa Lucía; una del monumento a Bernardo O'Higgins emplazada al inicio del Paseo Bulnes, frente al Palacio de la Moneda; y una vista a la Virgen del cerro San Cristóbal, excluyendo una gran cantidad de barrios periféricos que, desde el punto económico, no tenían las mejores plusvalías.

Sin embargo, si bien *Monopoly* y sus variaciones locales son comúnmente referidos como juegos representativos del capitalismo, un análisis pormenorizado da cuenta de que el capitalismo que presentan ofrece anomalías o contradicciones que resultan interesantes de discutir. Por ejemplo, si bien la ciudad que se presenta es una urbe en donde las instituciones cívicas y el Estado se retiran de la esfera económica, el Banco – único mediador entre las negociaciones que se desarrollan al interior del tablero – nunca deja de tener liquidez. Asimismo, y en lo que tal vez resulta ser la contradicción más explícita del juego, todos los jugadores comienzan la partida en iguales condiciones. Un desajuste respecto a las condiciones reales del funcionamiento del capitalismo que resulta relevante, considerando que precisamente uno de los mecanismos de generación de la riqueza descansa en la existencia de asimetrías. Es más, Michael Jessup exacerbó estos aspectos en *Sociopoly*, versión crítica del *Monopoly*, reproduciendo los escenarios de desigualdad social donde opera el capitalismo contemporáneo a través

place several spaces, several sites that are in themselves incompatible” (Foucault, 1999:431).

This is how this image of a spectral and alternative Santiago appears synthesized in *Metrópoli* through an alternation of spaces that referred to places grouped under the name of “neighborhoods” such as Alameda Bernardo O'Higgins-Ahumada, Vitacura, Providencia-Los Leones, Matucana-San Pablo, Américo Vespucio-Avenida Colón, Arturo Prat, Bilbao-Tobalaba, Recoleta, Irarrázaval-Pedro de Valdivia, Apoquindo-Villa El Dorado, Vicuña Mackenna-Diez de Julio and Gran Avenida. On the other hand, in *La Gran Capital*, a version that is still marketed in the country, there are some coincidences when selecting the ‘neighborhoods’ that make up the city landscape, including Alameda Bernardo O'Higgins-Ahumada, Vitacura, Providencia-Los Leones, Norte Sur-Quilicura, Américo Vespucio-Avenida Colón, Avenida La Florida, Bilbao-Tobalaba, Recoleta, Irarrázaval-Pedro de Valdivia, Apoquindo-Los Dominicos, Vicuña Mackenna-Avenida Kennedy and Gran Avenida.

In this way, and more precisely in the case of *La Gran Capital*, Santiago was defined within a board of ten by ten squares (one less than in *Monopoly*, that does it with eleven). These squares define a framework, a framework that accounts for a city that can still be circumscribed to a form, to a whole that can be controlled and, above all, visualized. This feature is opposed to a city that, since the fifties – the years of the game’s creation – was subject to forces that drove a rather uncontrolled growth following the directions set by the different gradients of urban land value. These fluctuations in the surplus value of land – that in *La Gran Capital* replicates Santiago’s traditional gradient, according to which land value increases along and to the east of the axis Alameda-Providencia-Apoquindo – show some differences that rather speak of an earlier Santiago. In such earlier image, Los Dominicos, Apoquindo and Avenida Kennedy were not yet consolidated neighborhoods, Vitacura was the last enclave of the Chilean elite, Quilicura remained practically rural and the city’s historic center was, by far, the epicenter of the highest capital gains.

In this description of Santiago as developed around an economically active center, its main role was reinforced by the images inside the ten-by-ten squares of the board, exhibiting: a photograph of San Francisco church and the Alameda taken from Santa Lucía hill; one of the monuments to Bernardo O'Higgins located at the beginning of Paseo Bulnes, opposite the Palacio de la Moneda; and a view of the Virgin at San Cristóbal hill, excluding a large number of peripheral neighborhoods that, from the economic point of view, did not have the best capital gains.

Still, although *Monopoly* and its local variations are commonly referred to as games representative of capitalism, a detailed analysis reveals that the capitalism they show offers anomalies or contradictions that are interesting to reflect on. For example, although the city offered is one where civic institutions and the State are withdrawn from the economic sphere, the Bank – the

6 *Monopoly Chile*. Hasbro Gaming. Títulos de propiedad del juego / *The game's ownership titles*
© Gonzalo Carrasco Purull
De izquierda a derecha /
Left to right Moais de Rapa Nui (\$22 m.), Cerros de Valparaíso (\$22 m.), Palaflito de Chiloé (\$22 m.), Caleta Tortel (\$26 m.), Desierto Florido (\$26 m.), Reserva Huilo Huilo (\$28 m.), Siete Tazas (\$16 m.), Termas Geométricas (\$14 m.), Volcán Villarrica (\$14 m.), Río Calle Calle (\$2 m.), Laguna Roja (\$4 m.), Observatorio Alma (\$20 m.), Iglesia de Chiloé (\$18 m.), Torre Costanera (\$18 m.), Punta de Lobos (\$6 m.), Lago Llanquihue (\$6 m.), Playa Anakena (\$8 m.), Torres del Paine (\$50 m.), Catedral de Mármol (\$35 m.), Nevados de Chillán (\$10 m.), Volcán Osorno (\$10 m.), Géiseres del Tatío (\$12 m.)

de la asignación de una distribución desigual del capital inicial en función de diferencias de género y grupos étnicos, distinguiendo entre competidores blancos no hispanos, hispanos, afroamericanos y madres solteras (Jessup, 2001). Asimismo, el propio objetivo del juego – la creación de un gran monopolio a costa de la bancarrota del resto de los participantes – está en abierta contradicción con lo que ha defendido por años el capitalismo de corte liberal, el cual ha concebido la ciudad especulativa más bien como un terreno caracterizado por la autorregulación y la libre competencia. Esta contradicción fue uno de los motivos que llevó en 1973 a Ralph Anspach, profesor de economía de San Francisco State University, incitado en gran medida por el recién creado cartel monopolístico del petróleo de la OPEC, a proponer un *Anti-Monopoly*, una versión cuyo objetivo era precisamente restaurar una economía de libre mercado, destruyendo prácticas monopolísticas mediante el ejercicio de denuncias y cartas a la división antimonopolios del Departamento de Justicia (Pilon, 2015).

Pero no sólo ahí quedaban las particularidades del juego en su especial caracterización del capitalismo, que al menos en las versiones chilenas de *Monopoly* todavía dan cuenta de una ciudad en donde el capital se expresa a través de arquitecturas aún modernistas y representativas de un modelo fordista que hace de la industria el principal motor de desarrollo nacional. Este era el caso de *Metrópolis* y su selección de empresas claves para el modelo desarrollista, como Chilectra, Gasco (y sus gasómetros), la Compañía de Teléfonos (CTC) y las arquitecturas de edificios tales como las Torres de Tajamar, el antiguo Aeropuerto Pudahuel, el Estadio Nacional, el Club Hípico, el Hotel Carrera y la Estación Mapocho. Este panorama cambiaría en las últimas versiones de *La Gran Ciudad* que, desde la década de los noventa y coincidiendo con el regreso de la democracia y la consolidación del modelo neoliberal en el país (Moulian, 2002), incorporaron empresas y arquitecturas emblemáticas de la instalación

only mediator between negotiations taking place inside the board – never ceases to have liquidity. Likewise, in what seems to be the most explicit contradiction of the game, all players begin in the same conditions. A discrepancy regarding the real conditions for the functioning of capitalism, considering that precisely one of the mechanisms of wealth generation rests on the existence of asymmetries. Moreover, Michael Jessup exacerbated these aspects in *Sociopoly*, a critical version of *Monopoly*, reproducing the social inequality scenarios where contemporary capitalism operates by allocating an unequal distribution of the initial capital based on gender differences and ethnic groups, distinguishing among white non-Hispanic, Hispanic, African-American and single mother competitors (Jessup, 2001). Likewise, the very aim of the game – the creation of a large monopoly at the expense of the rest of the participants' bankruptcy – is openly contradictory with the ideas that liberal capitalism has defended for years, conceiving the speculative city as an arena characterized by self-regulation and free competition. This contradiction was one of the reasons that in 1973 led Ralph Anspach, professor of economics at San Francisco State University and largely incited by OPEC's newly created monopolist oil cartel, to create an *Anti-Monopoly*, a version whose objective was precisely to restore free market economy, destroying monopolistic practices through the exercise of complaints and letters to the Department of Justice's antitrust division (Pilon, 2015).

But not only there were the particularities of the game regarding its special characterization of capitalism, as – at least in its Chilean versions – *Monopoly* still accounts for a city where capital expresses itself through modernist architectures, representative of a kind of Fordism that takes industry as the main engine of national development. This was the case of *Metrópolis* and its selection of companies key for development such as Chilectra, Gasco (and its gasometers), the Telephone Company (CTC) and architectures such as Torres de Tajamar, the old Pudahuel Airport, the National Stadium, the Equestrian Club, the Hotel Carrera, and the Mapocho Station. This panorama would change in the latest versions of *La Gran Ciudad* which, since the 1990s – coinciding with the return of democracy and the consolidation of a neoliberal model in the country (Moulian, 2002) – incorporated companies and architectures emblematic of the new economic system such as Entel, the Hyatt Hotel, or the malls Alto Las Condes and Plaza Vespucio.

Some of these contradictions already existed back in the origins of *Monopoly* that, prior to Charles B. Darrow's patent in 1935, was based on *Landlord's Game* created in 1903 by Lizzie J. Magie. In this first edition of the game, bearing forty spaces, the participants had to accumulate capital from the purchase and lease of properties. A mechanism that, however, considered payment of indirect taxes to basic items such as bread, coal, housing and clothing. Although the board had a distribution that followed an incremental gradient of

7 *El Gran Santiago*.
Juegos Toledo: Impresos El Volcán. Títulos de propiedad del juego / *The game's ownership titles*
© Gonzalo Carrasco Purull
De izquierda a derecha / *Left to right* Irarrázaval (\$3.000), Arturo Prat (\$1.500), Estado (\$5.000), Lira (\$3.000), Portugal (\$2.500), Gran Avenida (\$2.000), Ahumada (\$5.000), Av. Grecia (\$3.500), Franklin (\$500), Exposición (\$1.500), Diez de Julio (\$2.000), Matucana (\$2.500), Av. Matta (\$4.000), Puente (\$4.500), Recoleta (\$3.500), Carmen (\$3.000), El Salto (\$3.500), Bandera (\$4.500), San Diego (\$4.000), Providencia (\$5.000).



del nuevo sistema económico como Entel, el Hotel Hyatt o los *malls* Alto Las Condes y Plaza Vespucio.

Algunas de estas contradicciones ya existían en el origen de *Monopoly* que, previo a la patente obtenida por Charles B. Darrow en 1935, se había basado en el juego de mesa *Landlord's Game* creado en 1903 por Lizzie J. Magie. En esta primera edición del juego, de cuarenta casillas, los participantes debían acumular capital a partir de la compra y arriendo de propiedades. Un mecanismo que, sin embargo, consideraba el pago de impuestos indirectos a artículos de necesidad absoluta, tales como pan, carbón, vivienda y vestido. Si bien el tablero tenía una distribución que seguía una gradiente incremental del valor de los terrenos a medida que se alejaba del punto de partida, contemplaba dos formas de obtención de las tierras: una de carácter distributivo, que consideraba la entrega de terrenos al azar entre los participantes; y otra que estipulaba un escenario en donde los jugadores comenzaban sin ninguna propiedad, adquiriéndolas a medida que avanzaba el juego. Asimismo, se disponía de un parque público; una Casa para Pobres destinada para quienes quedaran sin fondos ni propiedades; una casilla que pagaba salarios bajo el lema «El trabajo sobre la Madre Tierra produce ganancias»; la posibilidad de obtener herencias; ferrocarriles y compañías públicas de agua y electricidad.

Por otra parte, en esta primera versión del juego no se consideraba la posibilidad de la bancarrota. Quien quedaba sin fondos únicamente pasaba a la casilla correspondiente a la Casa de los Pobres. Estas características se explican en gran medida por la adhesión de la propia Magie a las teorías económicas de Henry George en torno a los riesgos que conllevaba para la sociedad la acumulación de la tierra, de ahí que el juego sea una suerte de crítica y lección económica acerca de las contradicciones del capitalismo (Pilon, 2015). En 1924 se profundizó este objetivo, incluyendo operaciones que consideraban la especulación, el trabajo y, por primera vez, la posibilidad de constituir monopolios y de caer en la bancarrota al desaparecer la Casa de los Pobres. Esta reconfiguración de *Landlord's Game* sustituyó asimismo la original condición abstracta con que gozaban los terrenos – los cuales no hacían referencia a ningún lugar concreto – por imágenes que aludían a la ciudad de Nueva York.

Pero fue en 1935, con la obtención de la patente de *Monopoly* de parte de Darrow, que se cristalizó la característica fundamental del juego: concebir a la ciudad como un escenario para la especulación inmobiliaria. Así, la ciudad se presenta dividida entre quien gana, es decir, quien domina la totalidad del mercado del suelo urbano y una banca que al final del juego gana igualmente, adquiriendo propiedades a mitad de su valor de manos de quienes se vieron obligados a declararse en bancarrota. Y, por otra parte, se encuentran quienes pierden, representados por aquellos desarrolladores inmobiliarios que no pudieron contra la acumulación de capital, estando obligados a hipotecar o rematar sus activos y propiedades. Pero también está esa ciudad que, viviendo de la ficción de que todos son jugadores en iguales condiciones, ve transformarse sus



land value as it moved away from the starting point, it contemplated two ways of obtaining land: one of a distributive nature, which considered a random handing over of land to participants; and another that stipulated a scenario where players started without any properties, acquiring them as the game moved forward. There were also: a public park; a House for the Poor, meant for those left without funds or properties; a space that paid wages under the slogan “Work on Mother Earth gives profit”; the possibility of obtaining inheritances; railways, public water and electricity companies.

On the other hand, in this first version of the game, the prospect of bankruptcy was not considered. Whoever was left without funds went to the space corresponding to the House of the Poor. These features are to a large extent explained by the adherence of Magie herself to the economic theories of Henry George on the risks that land accumulation entailed for society – thus the game is a sort of critique and an economic lesson on the contradictions of capitalism (Pilon, 2015). In 1924, this objective was intensified by including operations that considered speculation, work and, for the first time, the possibility of constituting monopolies and falling into bankruptcy given the disappearance of the House of the Poor. Such reconfiguration of *Landlord's Game* also replaced the original abstract condition of the land – which initially did not refer to any specific place – by images that alluded to the city of New York.

But it was in 1935, with *Monopoly's* patent by Darrow, that the game's fundamental feature was crystallized: to conceive the city like a scene for real estate speculation. Thus, the city is divided between who wins, that is, who dominates the entire urban land market, and a bank that at the end of the game wins anyway, acquiring property at half its value from those who were forced to declare bankrupt. And, on the other hand, there are those who lose, represented by real estate developers who could not fight against capital accumulation, being forced to

8 *El Gran Santiago*.
Juegos Toledo: Impresos El Volcán. Tarjetas de propiedades del juego / *The game's ownership cards*
© Gonzalo Carrasco Purull
De izquierda a derecha / Left to right Mapocho (\$1.000), Hotel Sheraton (\$3.500), Aeropuerto (\$1.500), Torres San Borja (\$4.000), Compañía de Teléfonos (\$3.000), Hipódromo Chile (\$4.500), Compañía de Gas (\$2.500), Estación Central (\$3.000), Estado Nacional (\$5.000), Chilectra (\$2.000)

entornos en un campo de batalla financiero. Aquí ya no hay espacio para la esfera pública y la realidad urbana es delimitada exclusivamente a valor de cambio. Las instituciones públicas se ven relegadas a meros actores que administran las reglas del juego económico, fundamentalmente a través de una labor fiscalizadora y punitiva contra quienes no pueden cumplir con sus obligaciones económicas. En tanto, los lugares, edificios y arquitecturas son considerados exclusivamente en cuanto variables al servicio del incremento de las plusvalías.

La última versión de *Monopoly Chile* – esta vez, la franquicia original – trasladó este aspecto a escala país, convirtiendo al territorio nacional, y sobre todo su paisaje, en una moneda de cambio a la hora de jugar con las plusvalías. Aquí el turismo, la iconicidad de los monumentos y los entornos naturales, así como la ‘imagen país’, se traducen en una serie de pujas sobre lugares como el río Calle-Calle, Punta Lobos, el lago Llanquihue, el volcán Osorno, los géiseres del Tatio, el volcán Villarrica, las Termas Geométricas, las iglesias de Chiloé, la Torre Costanera, el observatorio Alma, los palafitos de Chiloé, los cerros de Valparaíso, caleta Tortel y las Torres del Paine⁶.

Fuera de juego. La Gran Capital y las posibilidades de la heterotopía

Un juego no es sólo el tablero, sino también el conjunto de reglas que condicionan lo que es permitido de lo que no lo es. Así lo señala Roger Caillois:

Todo juego es un sistema de reglas. Éstas definen lo que es o no es juego, es decir, lo permitido y lo prohibido. A la vez, estas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho (Caillois, 1994:37-39).

En ese sentido, todos los juegos derivados del *Monopoly* también tienen una dimensión disciplinaria, incluyendo una forma de gobernanza en los términos formulados por Foucault (2009). En estos términos, los relatos aleccionan no sólo cómo un ciudadano debería comportarse y guiarse espiritualmente, sino en cómo el soberano debía gobernar el Estado, cuáles eran sus reglas morales y sus obligaciones respecto a los sujetos y cómo el propio comportamiento del soberano debía ser gobernado por fuerzas racionales (Boyer, 1994:29). De ahí la importancia de estos juegos no como meras ilustraciones del capitalismo, sino como algo más crítico, como una condición para la creación de una imaginación colectiva en torno al gobierno y destino de las ciudades; una imaginación que permita dilucidar alternativas a lo existente, una condición que resulta necesaria ante un panorama dominado por una visión hegemónica de la ciudad como un territorio destinado a la especulación y la plusvalía. Revertir estos escenarios, ofreciendo alternativas, parece ser un objetivo que requiere la posibilidad de imaginar nuevos modos con que ‘jugar’ en la ciudad. Nuevos modos que permitan crear nuevas

mortgage or auction their assets and properties. But there is also the city that, based on the fiction that all players are on equal conditions, sees its environment transformed into a financial battlefield. Here there is no space for the public sphere and urban reality is limited exclusively to exchange value. Public institutions are relegated to mere actors who administer the rules of the economic game, mainly through audit and punitive tasks against those who cannot meet their economic obligations. At the same time, places, buildings and architectures are considered exclusively as variables at the service of capital gains escalation.

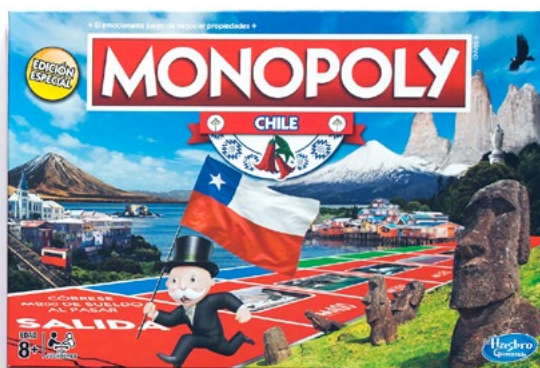
The latest version of *Monopoly Chile* – this time, the original franchise – redeployed this aspect to the scale of the country, making national territory, especially its landscape, a currency for playing with capital gains. Here tourism, the iconicity of monuments and natural environments, as well as the ‘country’s image,’ are translated into bids on places such as the Calle-Calle river, Punta Lobos, the Llanquihue lake, the Osorno volcano, the Tatio geysers, the Villarrica volcano, the Geometrical hot springs, the Chiloé churches, the Costanera tower, the Alma observatory, the Chiloé stilt houses, Valparaíso’s hills, the Tortel bay and Torres del Paine.⁶

Offside. La Gran Capital and the possibilities of heterotopia

A game is not only its board but also the set of rules that condition what is allowed and what is not. This is what Roger Caillois points out:

Every game is a system of rules. These define what the game is, namely, what is permitted or prohibited. At the same time, these conventions are arbitrary, imperative and unappealable. They cannot be violated under any pretext: the penalty being the game ending and being spoiled by this fact (Caillois, 1994:37-39).

In that sense, all games derived from *Monopoly* have also a disciplinary dimension, including a form of governance in the terms formulated by Foucault (2009). In other words, accounts teach not only how a citizen should behave and be guided spiritually, but how the sovereign should govern the state, what were his moral rules and obligations to the subjects and how the sovereign’s own behavior should be governed by rational forces (Boyer, 1994:29). Hence, the importance of these games not as mere illustrations of capitalism, but as something critical, as a condition for the creation of a collective imagination on the government and destiny of cities; an imagination that allows elucidating alternatives to what exists, a condition that is necessary when faced with a prospect dominated by a hegemonic vision of the city as a territory destined for speculation and surplus value. Reverting these scenarios, offering alternatives, seems to be an objective that requires the possibility of imagining new ways of ‘playing’ in the city. New ways to create new conventions, agreements, rules and protocols that



convenciones, acuerdos, reglas y protocolos que no sólo devuelvan la capacidad de imaginar la ciudad a sus ciudadanos, sino que puedan devolver a la arquitectura ese espacio que le es propio, como es el de la utopía. Es decir, imaginar lo que todavía no es, lo que aún aparece en el horizonte de lo posible.

Foucault, en su conferencia pronunciada en el *Cercle d'études architecturales de París* (14 de marzo de 1967), señalaba que el mundo contemporáneo se caracterizaba por la superación del espacio de la extensión por el del emplazamiento, el cual estaría definido «por las relaciones de vecindad entre puntos o elementos» (Foucault, 1999:432), pudiendo ser descrito a través de series, árboles y cuadrículas. Entonces, las casillas resultan ser el espacio de la clasificación y de la circulación, un espacio que siempre es un afuera. Espacio heterogéneo construido en base a relaciones en donde «los emplazamientos reales, todos los demás emplazamientos reales que es posible encontrar en el interior de la cultura, están a la vez representados, impugnados e invertidos» (Foucault, 1999:434-435). Espacios que Foucault llamó heterotopías y que actuarían a la manera de un espejo que ofrece una visión irreal tras su superficie, pero que es real al menos al momento de contemplarse en su reflejo. Espacios que se desvían de la normalidad y que tienen la capacidad de «yuxtaponer en un solo lugar real varios espacios, varios emplazamientos que son por sí mismos incompatibles» (Foucault, 1999:437-438).

Pero al mismo tiempo, Foucault advertía que las heterotopías cumplían una función doble: «O crean un espacio distinto, otro espacio real, tan perfecto, tan meticuloso, tan bien repartido como a su vez el nuestro está desordenado, mal dispuesto y embrollado», que correspondería precisamente a esa heterotopía de ilusión que constituyen los escenarios urbanos fragmentados

not only return to its citizens the ability to imagine the city, but can also return to architecture a space of its own, that of utopia. Namely, to imagine what is not yet there, what is still on the horizon of possibilities.

Foucault, in his lecture delivered at the *Cercle d'études architecturales at Paris* (March 14, 1967), pointed out that the contemporary world was characterized by the substitution of the space of extension by that of location, defined “by the relations of proximity between points or elements” (Foucault, 1999:432), and described through series, tree diagrams and grids. So, the squares are the space for classification and circulation, a space that is always an outside. A heterogeneous space built on relationships where “real sites, all the real sites that can be found within culture, are at the same time represented, challenged and inverted” (Foucault, 1999:434-435). Spaces that Foucault called heterotopies and that would act in the manner of a mirror offering an unreal vision that becomes real at least when contemplating oneself on its reflection. Spaces that deviate from normality and that have the ability to “juxtapose in a single real place several spaces, several sites that are by themselves incompatible” (Foucault, 1999:437-438).

But at the same time, Foucault warned that heterotopies fulfilled a double function: “Else, they create a different space, another real space, so perfect, so meticulous, as well distributed as messy, ill-disposed and embroiled is our own,” which would correspond precisely to that heterotopia of illusion that constitute the fragmented and totalizing urban scenarios of games like *La Gran Capital* or *Monopoly*. Furthermore, “they play the role of creating a space of illusion that condemns as even more illusory all real space, all those locations

9 Los tres momentos del *Monopoly* en Chile / *The three different Chilean Monopoly: La Gran Capital* (Juguetes Meyer: Guau), *El Gran Santiago* (Juegos Toledo: Impresos El Volcán) y *Monopoly Chile* (Hasbro Gaming). © Gonzalo Carrasco Purull. En el orden de los discursos: «Este entretenido juego hará de Ud., un próspero hombre de negocios»; «El mejor juego que te ayuda a desarrollar los sentidos de los negocios y las finanzas»; «El emocionante juego de negociar propiedades». *Its correspondent discourses: “This entertaining game will make you a prosperous businessman”; “The best game that helps you develop a sense of business and finance”; “The exciting game of negotiating properties.”*

y totalizadores de juegos como *La Gran Capital o Monopoly*. O bien «desempeñan el papel de crear un espacio de ilusión que denuncia como más ilusorio aún todo el espacio real, todos esos emplazamientos en cuyo interior la vida humana está compartimentada» (Foucault, 2009: 431-441). Imaginar las condiciones de posibilidad de crear un espacio alternativo entre estos dos extremos resulta hoy por hoy uno de los desafíos más importantes que enfrenta la arquitectura ante la ciudad especulativa. Aquí, la posibilidad de cambio, que se alimenta de los sueños forjados en aquel «pedazo flotante de espacio, un lugar sin lugar, que vive por sí mismo, que está cerrado sobre sí» (Foucault, 1999:441) constituye la heterotopía. **ARQ**

in which human life is compartmentalized” (Foucault, 2009: 431-441). Imagining the conditions for creating an alternative space between these two extremes is today one of the most important challenges facing architecture against the speculative city. Here, the possibility of change, which feeds on the dreams forged in that “floating piece of space, a place without a place, that lives by itself, that is closed in it” (Foucault, 1999:441) constitutes the heterotopia. **ARQ**

Notas / Notes

- 1 Manuel García. *La Gran Capital*. (Santiago de Chile: Alerce Producciones Fonográficas S.A., 2008). Canción presentada en el Pabellón de Chile de la Expo Shanghai 2010.
- 2 En su versión tradicional el juego *Banco Imobiliário* consideraba los siguientes lugares: Flamengo, Botafogo, Avenida Brasil, Avenida Paulista, Jardín Europa, Morumbí, Copacabana, Compañía de Aviación, Interlagos, Avenida Vieira Souto, Avenida Atlántica, Avenida Pacaembu, Ipanema, Rua Augusta, Jardín Paulista, Avenida Europa, Brooklin. Este panorama cambió en su versión contemporánea, en donde la selección incluye las avenidas 9 de Julio, Brasil, Beira Mar, Rio Branco, do Estado, do Contorno, Rebouças, Santo Amaro, Rua da Consolação, Morumbi, Higienópolis, São João, Ipiranga, Paulista, Recife, Juscelino Kubitschek, Ibirapuera, Vieira Souto, Presidente Vargas, Niemeyer, la Rua Brigadeiro Faria Lima, así como las compañías Banco Itaú, TAM, Postos Ipiranga, Nivea, Vivo y Fiat.
- 3 El listado de juegos de esta clase fabricados en el XIX es sumamente extenso, lo que da cuenta del éxito que tuvo en ese siglo este tipo de representaciones lúdicas de la ciudad. Sólo por mencionar algunas de ellas: *Les Monuments de Paris* (Hocquart, 1850); *Jeu de Paris en miniature* (Chereau, 1803); *Le Voyageur en Europe* (Basset, 1830); *Les mystères de Paris* (Gangel, 1855); *A travers Paris* (Buirette, 1898); y, en el siglo XX, el *Jeu des villes de Belgique* (hobel, 1930).
- 4 Esta escala global que alcanzó la especulación inmobiliaria de la serie *El Turista* fue interpretada en la década de los ochenta de manera un tanto literal como expresión y una didáctica de prácticas imperialistas. Por ejemplo: «El juego *Turista americano* es la transparencia misma del imperialismo: surge con el boom de la industria turística transnacional. Ya no se compran bienes inmuebles en una ciudad, sino que se compran países. Los precios extremos por nación corresponden a Guatemala, 50 pesos, y a Estados Unidos, 350 pesos. Se sitúan en el intermedio El Salvador, 60 pesos; Costa Rica, 120 pesos; Honduras, 120 pesos; Nicaragua, 150 pesos; Cuba, 200 pesos. Luego salta a los más caros: Puerto Rico, 250 pesos; Santo Domingo, 270 pesos; Jamaica, 300 pesos; Alaska, 300 pesos; Canadá, 320 pesos y el país cima, Estados Unidos, 350 pesos (...) Esta valorización dada en el juego, connota otras jerarquías, remite a otras valoraciones implícitas en el hombre mismo, en las historias y culturas de esos países con 'precios fijos'. ¿Cómo puede leer un niño guatemalteco que juega a *Turista* estos mensajes implícitos? Su cultura mestiza, su historia de dictaduras, asesinatos e insurrecciones populares, su naturaleza de selvas y mar, su lucha contra los títeres locales y contra el imperialismo, vale siete veces menos que la cultura, la historia, la naturaleza del pueblo estadounidense» (Reboredo, 1983).
- 5 En *Deuda Eterna* los jugadores representan a países en vías de desarrollo, quienes pueden decidir entre distintos terrenos ricos en materias primas para procesarlos industrialmente. Algunas particularidades del reglamento de esta versión socialista del *Monopoly* consideran casillas especiales tales como 'Golpe de Estado'
- 1 Manuel García. *La Gran Capital*. (Santiago de Chile: Alerce Producciones Fonográficas S.A., 2008). Song presented at the Chilean Pavilion at Shanghai Expo 2010.
- 2 In its traditional version, *Banco Imobiliário* considered the following places: Flamengo, Botafogo, Brasil Avenue, Paulista Avenue, Europa Garden, Morumbí, Copacabana, Compañía de Aviación, Interlagos, Vieira Souto Avenue, Atlántica Avenue, Pacaembu Avenue, Ipanema, Rua Augusta, Paulista Garden, Europa Avenue, Brooklin. This panorama changed in its contemporary version, where the selection includes the avenues 9 of July, Brazil, Beira Mar, Rio Branco, do Estado, do Contorno, Rebouças, Santo Amaro, Rua da Consolação, Morumbi, Higienópolis, São João, Ipiranga, Paulista, Recife, Juscelino Kubitschek, Ibirapuera, Vieira Souto, Presidente Vargas, Niemeyer, la Rua Brigadeiro Faria Lima, as well as the companies Banco Itaú, TAM, Postos Ipiranga, Nivea, Vivo y Fiat.
- 3 The list of this kind of games manufactured in the nineteenth century is extremely extensive, which accounts for the success of this kind of playful representations of the city in that century. Just to name some: *Les Monuments de Paris* (Hocquart, 1850); *Jeu de Paris en miniature* (Chereau, 1803); *Le Voyageur en Europe* (Basset, 1830); *Les mystères de Paris* (Gangel, 1855); *A travers Paris* (Buirette, 1898); and, in the twentieth century, the *Jeu des villes de Belgique* (hobel, 1930).
- 4 The global scale that reached real estate speculation in the series *El Turista* was interpreted in the eighties in a somewhat literal way as an expression and a didactic of imperialist practices. For instance: "The game 'Turista americano' is the very transparency of imperialism: it arises with the boom of the transnational tourism industry. Real estate is no longer bought in a city, but rather countries themselves are bought. The end prices by nation correspond to Guatemala, 50 pesos, and to the United States, 350 pesos. In between is El Salvador, 60 pesos; Costa Rica, 120 pesos; Honduras, 120 pesos; Nicaragua, 150 pesos; Cuba, 200 pesos. Then jump to the most expensive: Puerto Rico, 250 pesos; Santo Domingo, 270 pesos; Jamaica, 300 pesos; Alaska, 300 pesos; Canada, 320 pesos and the top country, the United States, 350 pesos (...) Such valorization given in the game connotes other hierarchies, refers to other valuations implicit in man himself, in the histories and cultures of those countries with 'fixed prices.' How can a Guatemalan child who plays *Turista* read these implicit messages? Its mestizo culture, its history of dictatorships, assassinations and popular uprisings, its nature bearing jungles and sea, its fight against local agents and against imperialism, is worth seven times less than the culture, history, and nature of North American people." (Reboredo, 1983).
- 5 In *Deuda Eterna* players represent developing countries, which can decide between different areas rich in raw materials to process them industrially. Some particularities of the rules of such socialist version of *Monopoly* consider special spaces such as 'Coup d'État' instead of *Monopoly's* 'Jail'. In addition, players can lose all their money by contracting large debts; and with the card 'Capital flight' the player loses as much capital as indicated by the numbers obtained in a

- en sustitución de la 'Cárcel' de *Monopoly*. Además, los jugadores pueden perder todo su dinero contrayendo grandes deudas; y con la tarjeta 'Fuga de capitales' el jugador pierde tanto capital como lo indiquen los números obtenidos en una tirada de dados. Asimismo, el juego incluye las tarjetas de 'Condiciones del FMI' y 'Solidaridad', que permiten recolectar bienes para colaborar con otros países. Igualmente, los competidores pueden rechazar las medidas del FMI a través del derecho de realizar huelgas y protestas. *Deuda Eterna* fue reeditado en Argentina el 2001 por la empresa Rubial con motivo de la crisis económica que sufrió ese país.
- 6 En octubre del 2018 la empresa de juguetes Hasbro lanzó en Chile una nueva versión del juego llamada *Monopoly: Edición para tramposos*. Esta variante permite robar dinero del banco, avanzar más de lo debido y cobrar más por las propiedades. El juego ha sido publicitado con frases como 'El juego donde el más tramposo gana', '¡Ojo con las manos largas!' o 'Las nuevas tarjetas te permitirán hacer trampa', incluyendo un aviso protagonizado por el presentador de un conocido programa de televisión que denuncia estafadores. Esto ha generado críticas en instituciones tales como el Consejo para la Transparencia y Women in Compliance Chile, para quienes esta versión del *Monopoly* viene a fomentar la corrupción. Más allá de la polémica, el juego considera una ciudad sin servicios ni empresas, sino sólo hoteles; esto permite aumentar más rápidamente el valor de las propiedades, acelerando la especulación (siempre que el jugador no sea sorprendido por los otros). En ese caso termina encadenado – mediante unas esposas de utilería – a la casilla de cárcel. Así, esta variante del *Monopoly* se convierte en una representación de un tipo de capitalismo basado en la desconfianza, el riesgo y la corrupción política, que resulta muy próximo a algunos de los más bullados casos de corrupción inmobiliaria que han azotado la región, como el Caso Odebrecht en el 2016, donde la empresa constructora brasileña fue acusada de haber realizado fraudes y sobornos a funcionarios de gobierno de doce países, alcanzando en el Brasil a los expresidentes Lula da Silva y Dilma Rousseff.
- roll of dice. Also, the game includes the 'IMF Conditions' and 'Solidarity' cards, which allow you to collect goods to collaborate with other countries. Likewise, competitors can reject IMF measures through the right to strike and protest. *Deuda Eterna* was re-edited in Argentina in 2001 by the company Rubial after the economic crisis suffered by the country.
- 6 In October 2018 the toy company Hasbro launched in Chile a new version of the game called *Monopoly: Edición para tramposos* [Cheaters Edition]. This variant allows stealing money from the bank, advancing more squares than the allowed and charging extra for properties. The game has been publicized with phrases like 'The game where cheaters win', 'Careful with robbers!' or 'New cards allow you to cheat,' including a spot starring the presenter of a well-known television show that denounces fraudsters. It has raised critiques from institutions such as the Council for Transparency and Women in Compliance Chile, for whom this version of *Monopoly* promotes corruption. Beyond controversies, the game considers a city without services or companies, but only hotels; this allows increasing faster the value of properties, accelerating the speculation (as long as the player is not spotted by the others). In that case, he ends up chained – using a pair of props – to the prison cell. Thus, this variant of *Monopoly* becomes a representation of a kind of capitalism based on distrust, risk and political corruption, which is very close to some of the most bustling cases of property corruption that have plagued the region – such as the Odebrecht case in 2016, where the Brazilian construction company was accused of having carried out frauds and bribes to government officials from twelve countries, reaching in Brazil former presidents Lula da Silva and Dilma Rousseff.

Bibliografía

- BOYER, Christine. *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1994.
- BROUGÈRE, Gilles. «Del juguete industrial al juguete racionalizado». En: *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*, Robert Jaulin, ed. México D.F.: Siglo XXI, 1981.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- FOUCAULT, Michel. «Espacios diferentes». En su: *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales, Volumen 111*. Barcelona: Paidós, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *El Gobierno de sí y de los otros: curso en el Collège de France (1982-1983)*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2009.
- HARVEY, David. *París, capital de la modernidad*. Madrid: Akal, 2008.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2000.
- JESSUP, Michael. «Sociopoly: Life on the Boardwalk». *Teaching Sociology* 29 (2001): 102-109.
- KOSTOF, Spiro. *The City Shaped: Urban Patterns and Meanings Through History*. Londres: Thames & Hudson, 1999.
- MOULIAN, Tomás. *Chile actual: anatomía de un mito*. Santiago de Chile: LOM, 2002.
- LÓPEZ Feldman, Aarón. «De Turista a Caravana. El juego de mesa como recurso tropológico de imaginación política». Tesis para obtener el grado de Maestro en Comunicación de la Ciencia y la Cultura, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2014.
- PILON, Mary. *The Monopolists: Obsession, Fury, and the Scandal Behind the World's Favorite Board Game*. Nueva York: Bloomsbury, 2015.
- REBOREDO, A. *Jugar es un acto político. El juguete industrial: recurso de dominación*. México D.F.: Centro de Estudios Económicos y Sociales del Tercer Mundo, 1983.

Gonzalo Carrasco Purull

<gonzalocarrasco3@gmail.com>

Arquitecto, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2001. Doctor en Arquitectura y Estudios Urbanos UC, 2015. Profesor Asistente Adjunto, Escuela de Arquitectura UC. Ha dictado clases de Teoría, Historia y Crítica en diversas escuelas de arquitectura de Chile. Junto al arquitecto uruguayo Pedro Livni dirige la página web vostokproject.com. Con él, además, participó como curador del pabellón uruguayo para la 13ª Bienal de Venecia (2012).

Architect, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2001. Doctorate in Architecture and Urban Studies UC, 2015. Adjunct Assistant Professor UC. Has taught courses on Theory, History and Criticism in various architecture schools in Chile. Together with the Uruguayan architect Pedro Livni runs the website vostokproject.com. With him also participated as curator of the Uruguayan pavilion for the 13th Venice Biennale (2012).