

Document downloaded from:

<http://hdl.handle.net/10251/56344>

This paper must be cited as:

Mañas Carbonell, M.; Pastor Aguilar, M. (2014). Acontecimientos, torpezas y derivas: Generadores ludocráticos. AUSART Aldizkaria. 2(1):11-21.



The final publication is available at

<http://www.ehu.eus/ojs/index.php/ausart/article/view/11983>

Copyright Universidad del País Vasco

Additional Information

Título: *Acontecimientos, torpezas y derivas: Generadores ludocráticos.*

Autores: Moisés Mañas Carbonell, Marina Pastor Aguilar

Entidad: Universidad Politécnica de Valencia

Resumen:

Este estudio pretende presentar un compendio de relaciones, análisis y experiencias que dibujan la figura de un nuevo actor activo (jugador-ciudadano) y su interacción con el entorno dentro y fuera de la pantalla. Estas interacciones mantienen un “juego” con parte del ideal democrático (transmisión de la experiencia, debate, trueques y transacciones multidireccionales) y llegan a desencadenar los diferentes estados de ese “atípico usuario”, que desde una perspectiva de un jugador casual o de joker, nos propone curiosas relaciones casuales y causales de nuestras experiencias interactivas en general. Partimos de la premisa de entender el capital lúdico como patrimonio intangible de la transacción en nuestras relaciones, y la experiencia persuasiva, estética e interactiva como pauta de comunicación democrática.

Palabras clave: *interfaces lúdicas, ludocracia, juegos pervasivos, activismo, usuario*

La crisis del capitalismo global, que comenzó a desencadenarse en 2008, ha resultado ser, más allá del punto de partida de cualquier reflexión, mucho más que una crisis, ya que se ha conformado como una realidad estructural y multidimensional. Toda la secuencia de acontecimientos producidos desde ese momento ha venido a mostrar que nos hallamos ante unas condiciones sociales y económicas bien diferentes a las que caracterizaban al capitalismo informacional de las décadas inmediatamente precedentes.

Partiendo de la distinción entre mundo de la vida y sistema, teorizada por Habermas, podemos comenzar anotando que *“sólo cuando los miembros de una sociedad experimentan los cambios de estructura como críticos para el patrimonio sistémico y sienten amenazada su identidad social podemos hablar de crisis”* (Habermas 1999, 23). De este modo la crisis contemporánea, se presenta como una crisis de toda la estructura sistémica, (no es sólo económica) y muestra que ésta no obedece a la reconfiguración exigida desde el mundo de la vida, un mundo de acuerdo con el cual se produce un cambio radical en los parámetros que organizaban la sociedad civil, cambio debido a la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación. Dicha revolución *“se origina y difunde, no por accidente, en un periodo histórico de reestructuración global del capitalismo, para el que fue una herramienta esencial”* (M. Castells 2001, 43). Dada la necesidad de generalizar las premisas del neoliberalismo, era necesario el instrumento tecnológico que permitiera la libre inversión y el libre flujo de capitales en tiempo real, pero esa propagación tuvo “efectos secundarios” e incontrolables para la dimensión de la experiencia y de la vida cotidiana de las personas, que podían ser emisores y receptores de la comunicación

Lo que marca las diferencias entre la crisis contemporánea y otras, como la crisis del 29 o la de los 70, atañe a esa dimensión completa y sistémica que ha estado jalonada por la revolución tecnológica. Si bien la rápida difusión de las TIC podía haberse producido con anterioridad, ésta no se convierte en efectiva hasta no estar preparadas las dimensiones financieras, políticas y culturales que conseguirían la extensión del neoliberalismo y que iban a hacer imprescindible la veloz diseminación de aquellas por todo el planeta. De este modo las TIC acrecentaron a nivel mundial los procesos de globalización de la economía basados en la desregulación, el desmantelamiento del contrato social entre el capital y la mano de obra, la competitividad y el debilitamiento de las economías keynesianas y el estado de bienestar, teniendo como consecuencia la interdependencia económica a nivel global y obviando el proceso de mundialización (Amin 1997), provocando que las pautas para salir de la crisis no puedan centrarse simplemente en procesos nacionales.

Con todo, la unificación electrónica de los mercados de capitales y la capacidad de los sistemas de información para transferir enormes masas de capital en cuestión de segundos, lo que conlleva la despolitización de una economía sometida a los flujos libres de capital, hicieron prácticamente imposible que los estados nación fueran capaces de decidir algo acerca de los comportamientos de los mercados financieros y monetarios, incapacidad que ha supuesto la entrada en la crisis del segundo de los subsistemas que conforman el sistema social: el sistema político. Ellos comienzan a carecer de legitimidad al mismo tiempo que los estados nación comienzan a mostrar fisuras tanto por su fusión en macroestructuras (Unión Europea, Alca, etc.), como por su escisión en movimientos de carácter nacionalista e independentista. A ello hay que sumar la propia crisis del concepto de democracia y de los sistemas electoralistas

Por lo que se refiere al tercero de los subsistemas, el sistema cultural, también propicia la crisis al encontrarse poco amparado por políticas o economías públicas. En otros momentos históricos, como el 29, se respondió a la crisis generalizada auspiciando el nacimiento de la WPA desde el New Deal en América del Norte, o el CEMA en Gran Bretaña, tras la II G.M., modelos en los que se trataba de expandir las instituciones culturales por considerar que sólo desde ellas era posible generar el sentido de identidad compartida y de comunidad requeridos para dialogar acerca de los problemas que atañen a la sociedad civil y desde los que generar la actitud necesaria para salir de la crisis, fomentando la integración de la producción artística en la sociedad y ayudando a las personas a entenderse mejor a sí mismas y al mundo en el que desarrollan sus vidas. No hay que olvidar que es el subsistema cultural el que proporciona la confianza para que tanto la economía como la política funcionen de manera legítima, y que una crisis del mismo supone la fragmentación y el fracaso de las instituciones y el sistema social al completo.

No obstante, como decíamos al principio, las TIC también introdujeron un cambio fundamental en los modos de desarrollarse y concretarse los mundos de la vida y la sociedad civil: consiguen que ambos se reconfiguren desde iniciativas colectivas, redes

sociales, foros alternativos de noticias, etc. Con esta reconfiguración se está aludiendo a una transformación que está directamente relacionada con lo que en este artículo denominamos ludocracia: la capacidad de mutación que conlleva un intercambio de la era del espectáculo (Debord 2002) por la del simulacro lúdico (Gianetti 2001).

El simulacro lúdico, como momento efímero y como simulacro, puede servir a modo de ensayo de otros mundos posibles en un momento en el que la utopía ya ha revelado su carácter universalista y tiránico, y conformarse como espacio heterotópico y heterocrónico, al menos por lo que se refiere a los rasgos de acuerdo con los cuales desarrollan una función diferencial con respecto al espacio restante. Como afirma Foucault *“esta se desarrolla entre dos polos extremos. O bien juega el papel de crear un espacio de ilusión que denuncia como más ilusoriamente todo el espacio real, todos los emplazamientos en cuyo interior está encerrada la vida humana, o bien, por el contrario crea otro espacio real tan perfecto, tan meticuloso, tan bien dispuesto como el nuestro está desordenado, descompuesto y confuso”* (Foucault 1999, 440). De este modo el término ludocracia no apunta a una representación continuada y sin correlato en la realidad (Baudrillard 1993) en un universo disneyficado, sino más bien a la posibilidad de generar una situación de contraste y resistencia frente al mero conformismo. El simulacro lúdico apunta a la oposición entre las prácticas de *advergaming*s y la posibilidad de diseño de juegos que impliquen a los propios jugadores en la construcción de la situación lúdica y las reglas, así como en la conciencia crítica respecto a la realidad. Desde aquí se caracteriza por ser inductor de las siguientes transformaciones

a.-**Conceptual**: se están reconfigurando términos como el de espacio público, entendiéndolo que éste no se puede dilucidar con una determinación territorial, sino con un modo de practicar el espacio, un uso que permite el empoderamiento de la población civil, y que se coagula en una ciudad concebida como un *“campo de significaciones”* (Delgado 2011, 97) en continua mutación y reconstrucción. Frente a una determinación de las variables sustancialistas del concepto de poder se alude además aquí a una mutación del *homo ludens* de Huizinga (Huizinga 2007), con el *homo poeticus* propuesto por Sicart y su defensa de los *persuasive games*, desde el que acceder a un entendimiento más profundo e interesante de los jugadores y de acuerdo con el cual *“éstos crean los valores en los que basan su juego, y al hacerlo, mantienen la unidad del mundo y lo dotan de vida, de sentido e identidad”* (Sicart 2012, 201). Para que los jugadores realicen una producción poética, y por tanto artística, es necesario que puedan incorporar sus valores al mundo del juego, y para ello que sean concebidos como seres sociales, con propuestas éticas y con capacidades creadoras. Es una propuesta que sitúa la responsabilidad ética en la participación y el desarrollo más allá del enfoque convencional de los jugadores como clientes o consumidores, como *“ciudadanos pasivos con derecho a la aprobación o al rechazo en bloque de hechos consumados”* (Habermas 1999, 73-74)

b.-**Comunicacional:** aludimos aquí a la llamada por Castells autocomunicación de masas, *“una nueva forma de comunicación interactiva caracterizada por la capacidad de enviar mensajes de muchos a muchos en tiempo real, o en un momento concreto, y con la posibilidad de usar la comunicación punto-a-punto, estando el alcance de su difusión en función de las características de la práctica comunicativa perseguida.”* (M. Castells 2009, 88). Hay que tener en cuenta que si bien el medio no determina el contenido ni el efecto de sus mensajes, al menos tiene el potencial de posibilitar una diversidad casi ilimitada que se relaciona con la mayoría de flujos de comunicación que construyen significado en los imaginarios colectivos que son los que acaban por dar sentido a las acciones. Mientras las empresas mediáticas y sus procesos de concentración organizan poderes con carácter institucional que rigen aquellas estrategias que, de acuerdo con la rentabilidad y la expansión de los mercados, modelan las TIC, son las nuevas culturas de comunicación autónoma las que las dotan de contenido, un contenido que con frecuencia suele contravenir los dictados economicistas y corporativos de aquellas. Aquí el juego se posibilita gracias a la condición simbólica del mundo al que pertenecemos: al suspender la realidad del aquí y el ahora, se posibilita lo imaginario, y con ello un espacio de libertad, de negociación horizontal, un espacio de disfrute colectivo en el que manifestar acuerdos y desacuerdos sobre formas de acción y de organización lábiles que permitan construir comunidad.

c.-**Democrática:** se trata de ensayar posibilidades que incidan en modos de democracia alternativos, o al menos que sean capaces de cuestionar de manera reflexiva la democracia existente, para que sea aceptada o rechazada de manera deliberada. Confrontados a la crisis de un sistema político jalonado por el escándalo, por la opacidad política, por la corrupción generalizada, por la sospecha permanente de que *“su puesta en escena siempre se dirige desde un backstage, entre bastidores y tras las bambalinas, allí dónde actúan y conspiran maquiavélicamente una legión de spin doctors, gurús mediáticos, asesores de imagen, consejeros estratégicos y consultores electorales”* (Gil Calvo 2013, 13), cabe proponer nuevos modelos horizontales que sean ensayados, hay que *“aprender haciendo”*, y fomentar una cultura horizontal, participativa, que suponga una nueva manera de entender la política, en sentido amplio, y que ensaye su ejercicio lúdicamente, como proyección de mundos y acciones posibles.

d.-**Imaginativa:** porque el espacio público se resuelve en sus referencias al imaginario, en las representaciones colectivas. El trabajo de la producción artística siempre ha consistido en el mantenimiento de responsabilidades respecto a la producción de imágenes, a la consolidación de un imaginario desplazado de aquel que tiene su génesis en la publicidad, un imaginario con capacidad crítica y que puede generar formas de conocimiento de carácter transdisciplinar, ya que *la imagen condensa realidades sociales (...) capta aspectos que un documento escrito no revela: aspectos emotivos, o cómo el hecho es apreciado por la opinión pública(...)* y pueden detectar las líneas más significativas de los sueños colectivos” (Rojas Mix 2006, 23). Quizás por ello, y porque nuestra cultura ya es visual, se ejercita en red y se desarrolla más allá de las iniciativas de carácter institucional, requiere el ejercicio de la inteligencia colectiva (Levi 2004)

Con todo, se trata de la emergencia de un nuevo actor, ciudadano, que interactúa de manera simultánea dentro y fuera de la pantalla, que mantiene un juego, como joker o jugador casual, para tratar de incorporar un sentido desde un futuro lábil y difuso, por realizar colectivamente, y proyectado respecto a cambios en los modos de producir las experiencias, experiencias de transmisión y producción del saber, de debate, de trueque, de resistencia a la interacción propiciada por los poderes fácticos. Es así como esas sociedades del simulacro lúdico entienden el capital que este proporciona como el patrimonio intangible de la transacción de una experiencia persuasiva, estética e interactiva como pauta de comunicación democrática.

Como ejemplos de estudio de casos, en los que es posible analizar varios de los rasgos teorizados hasta aquí es posible proponer los siguientes:

Campo de Cebada (El campo de Cebada s.f.)



Fig1. Campo de Cebada, Madrid

El campo de cebada es un proyecto en el que los vecinos de un barrio ubicado en el Distrito Centro de Madrid toman la iniciativa de ocupar y disfrutar de un espacio, concretamente un solar correspondiente al derribado polideportivo de La Latina, dado que se prevé que el inicio de las obras para el nuevo uso urbanístico de la zona se dilate por un tiempo indefinido. Por ello proponen dar cabida a todo tipo de propuestas/actividades/proyectos de tipo cultural, social, artístico, deportivo, etc. para el uso y disfrute de las personas del barrio y de Madrid. De este modo asistimos a la creación de una mancomunidad y la apropiación del espacio para transformarlo en espacio público, autogestionado y de producción de conocimiento, pues se organiza un campus universitario, talleres de arquitectura y urbanismo, experimentos de gestión y colaboración gráfica documental, etc..

El Campo de Cebada ha sido premiado en la categoría de Digital Communities en 2013 en el Ars Electronica Festival, fundamentalmente por su declarada intención de “*hacer visible el interés colectivo en la existencia de equipamientos lúdico-participativos y necesarios para el barrio*” (El Campo de Cebada s.f.), y por la intención de responder a la demanda ciudadana *de un rincón en el centro de la ciudad para jugar, patinar, montar en bici, correr, reunirse...* (Cebada s.f.) Pretenden, con todo, generar propuestas de diálogo en las que se materialice la capacidad de la población de imaginar el barrio, de coagular ese imaginario en la materialidad de experiencias concretas de transformación.

Snowden’s leak: the game (Snowden’s Leak: The Game s.f.)

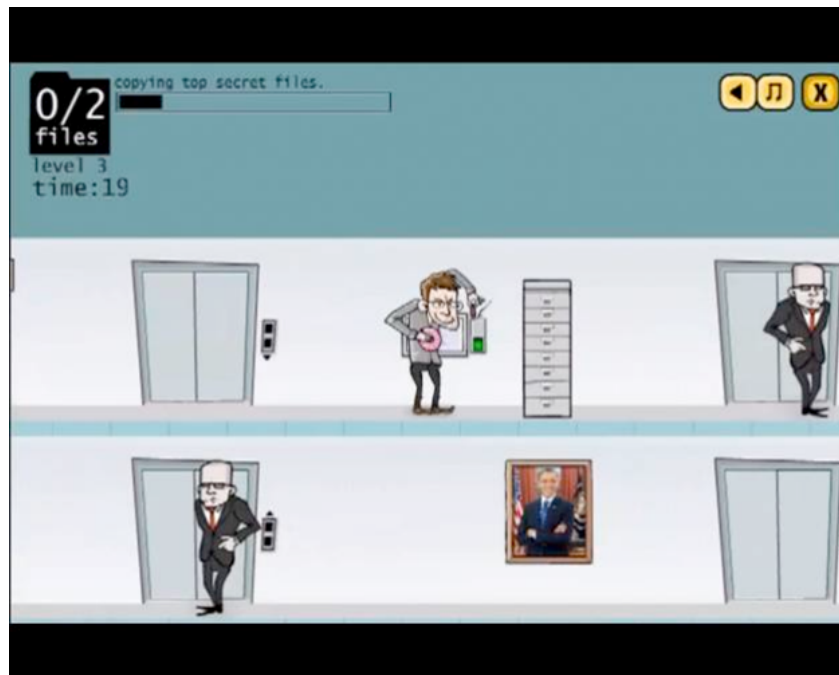


Fig 2. La fuga de Snowden

En este caso, como un juego gratuito on line, y con la intención de proporcionar conciencia acerca de nuestro papel en la red y el uso que se puede hacer desde la opacidad del poder de los datos que arrojan a través de los dispositivos electrónicos, encontramos “La fuga de Snowden”. El juego ha sido realizado por Het Nieuws en 2013.

Con una intención crítica y empática, el juego nos introduce en problema de las redes y el tráfico de los big data, esas grandes masas de datos sobre el tráfico de interconexiones digitales que todos generamos y que de acuerdo con técnicas de minería de datos pueden arrojar predicciones de carácter probabilístico sobre nuestro futuro comportamiento, predicciones que ya pueden usarse con fines de carácter electoral, “*como hizo el equipo de Obama en la campaña de su reelección presidencial*”

de 2012, o con fines preventivos de atentados en la lucha contra el terrorismo, como hacen sus agencias federales” (Gil Calvo 2013, 11)

Intersobres (Intersobres s.f.)

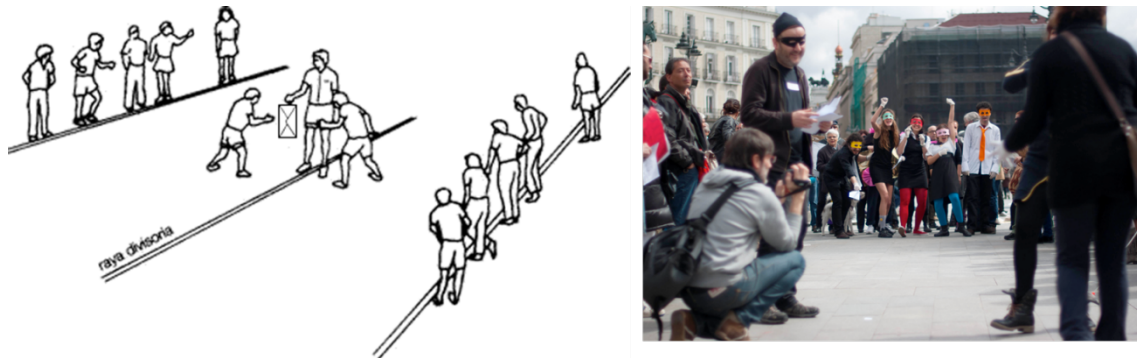


Fig.3. Intersobres

Intersobres es una propuesta lúdico política en el que se resignifica la dinámica de un juego popular a través de las redes sociales a modo de una “ludic call”. Se juega igual que el juego del pañuelo, pero por equipos y sustituyendo el pañuelo por un sobre, en una clara alusión a los casos de corrupción detectados en el seno del partido político que ostenta el poder, y con la intención de denunciar “*la privatización de los espacios públicos por parte de nuestros corruPptos favoritos.*” (Intersobres s.f.). Además de la organización a través de las redes sociales, propugnan un manifiesto (Asamblea Austrias Letras s.f.) en el que contraponen el modelo “sobreimpuesto” por el Ayuntamiento de Madrid de transeúnte-consumista, con el del ciudadano preocupado por el potencial de ágora que posee el espacio común.

Valgplakat Skate Attack (Valgplakat Skate Attack (Election Poster Skate Attack) s.f.)



Fig.4. Valgplakat Skate Attack

En el proyecto el grupo de diseño Alis interviene en los carteles de propaganda electoral poco antes de la celebración de elecciones en 2011 y en Dinamarca, haciendo pasar por skaters a los propios representantes políticos que se presentan al referéndum. Con ello generan nuevas reglas de campaña, transgreden las normas mediante una subversión de los propios códigos, pero sin incurrir en el delito de modificar los carteles, sino simplemente completándolos con una parte inferior en la que gráficamente los representantes citados usan la simbología skater. Así aprovechan los recursos de una campaña ya realizada y sufragada económicamente para dar voz a una minoría y para reclamar que sea incluida en la agenda política más presencia de lugares urbanos destinados a esta práctica.

Koppelkiek (Koppelkiek s.f.)



Fig.5. Koppelkiek

Koppelkiek es un término holandés que significa “pareja de snapshots”. El proyecto se organizó como un juego vinculado a la fotografía de carácter social y fue diseñado para el área Hoograven de Utrecht, una de las zonas más problemáticas de la ciudad, con alto desempleo elevados índices de criminalidad, y un gran número de personas con bajos ingresos. Koppelkiek se desarrolló en el Utrecht Manifest, una bienal con fines sociales. Los jugadores dispararían fotos de sí mismos con amigos, familiares o desconocidos y debían subirlas a un sitio web específico, con el fin de conectar casual y visualmente a personas desconocidas y fomentar el diálogo dentro del barrio y una relación de confianza mutua como primer paso para desarrollar conciencia colectiva que permitiera acometer los problemas más graves.

Street with a view (Street with a view s.f.)



Fig.6. Street with a view

El 3 de mayo de 2008, los artistas Robin Hewlett y Ben Kinsley invitaron al equipo y los residentes de Northside de Pittsburgh para colaborar en una serie de cuadros a lo largo de Sampsonia Way con el paso del coche que iba a fotografiar las calles. Los vecinos y otros participantes de alrededor de la ciudad, protagonizaron escenas que van desde un desfile y un maratón, a un ensayo de la banda de garaje, una lucha a espada del siglo XVII, o un heroico. Esta fue la primera intervención artística conocida en Google Street View. Desde entonces se han producido otras muchas que, optando por una reutilización del espacio urbano, han conseguido la construcción de acuerdos entre los jugadores sobre códigos de representación y cuestionar la supuesta transparencia tecnológica de las aplicaciones de google.

Para concluir, podemos valorar que la realización de lo que hemos denominado simulación lúdica, con base en el homo poéticus, genera actitudes de carácter crítico que

- Permiten la colaboración
- Incentivan la comunicación
- Generan comunidades
- Pueden organizar acciones de resistencia
- Permiten la génesis y el trabajo con nuevos imaginarios colectivos

-Generan el ensayo en conductas de cooperación que redefinen los límites conceptuales del mundo tal y como viene dado por los mass media tradicionales. Las conductas de cooperación generan interacción y grados de interactividad

-Tienen como resultado acrecentar la confianza, lo que supone una merma del azar, la casualidad y la posibilidad de predeterminar el estado del mundo, de la causalidad, al menos de manera efímera

-Abren la posibilidad de establecer acuerdos previos y modos comunes de actuación

-Favorecen el ensayo de nuevos modos de ejercer la democracia=ludocracia.

Los juegos se ensayan sobre la realidad y el espacio real, de manera simultánea o sucesiva y en el espacio de las TIC. Lo lúdico se conforma así como un espacio resbaladizo de luchas sociales, de nuevos modos de organización social. En él reside el espacio público del futuro, que se cocina en red.

BIBLIOGRAFÍA

Amin, Samir. *Los desafíos de la mundialización*. México: s.XXI, 1997.

Baudrillard, J. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1993.

Castells, M. *La Era de la Información*. . Vol. 1. La Sociedad Red. 3 vols. Madrid: Alianza, 2001.

Castells, M. *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza, 2009.

Debord, G. *La Sociedad del Espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 2002.

Delgado, Manuel. *El Espacio Público como Ideología*. Madrid: Los Libros de la Catarata, 2011

Foucault, M. «Espacios Diferentes.» En *Estética, Ética y Hermeneútica*, 431-443. Barcelona: Paidós, 1999.

Gianetti, C. « Reflexiones acerca de la Crisis de la Imagen Técnica, la Interfaz y el Juego.» *Anàlisi 27*. (Universidad Autónoma de Barcelona), 2001: 151-158.

Gil Calvo, E. *Los poderes opacos*. Madrid: Alianza, 2013.

Habermas, J. *Problemas de Legitimación del Capitalismo Tardío*. Madrid: Catedra, 1999.

Huizinga, J. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 2007.

Levi, P-. *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte , 2004.

Rojas Mix, M. *El imaginario*. Buenos Aires: Prometeo, 2006.

Sicart, M. «Una próspera revuelta en las tierras del World of Warcraft.» En *Extra Life. Diez Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*, de V.V.A.A., 185-202. Madrid: Errata Naturae, 2012.

RECURSOS ELECTRÓNICOS

«El campo de Cebada.» s.f. <http://www.elcampodecebada.org> (último acceso: 26 de Enero de 2014).

«Asamblea Austrias Letras.» s.f. <http://austrias.tomalosbarrios.net/4699> (último acceso: 24 de Marzo de 2013).

«Snowden`s Leak: The Game.» s.f. <http://www.gamesonly.com/fun-games/snowdens-leaks-the-game.html> (último acceso: 27 de abril de 2014).

«Intersobres.» s.f. <https://www.facebook.com/events/229324533874408/?goupid=0> (último acceso: 24 de Marzo de 2013).

«Valgplakat Skate Attack (Election Poster Skate Attack) .» s.f. <http://www.youtube.com/watch?v=xODoWrOysRs> (último acceso: 26 de Mayo de 2014).

«Koppelkiek.» s.f. <http://whatsthehubbub.nl/projects/koppelkiek/> (último acceso: 18 de Junio de 2014).

«Street with a view.» s.f. <http://www.streetwithaview.com> (último acceso: 28 de Febrero de 2014).