

La democracia como forma de interacción digital



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Luis Andrés Pablo - 2022

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Taller de Diseño Multimedial 5

Profesor Titular:

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes:

Nicolas Mata Lastra

Elizabeth Toledo

Julia Saenz

Índice

Índice	1
Resumen	2
Introducción	2
Marco Teórico	2
Capítulo 1 - Breve Historia de los Sistemas Democráticos	5
Etimología y Origen	5
Democracia Romana	6
Democracia Representativa	7
Democracia Participativa	8
Medios y Democracia digital	9
Capítulo 2 - La Participación como Forma de Interacción Política y Artística en la Era Digital	9
La Participación en el Arte	10
Casos de Estudio	12
Presupuestos Participativos	12
Wikis	12
Twitch Plays	13
Collective	13
A little game called Mario	14
Jabrils	15
Capítulo 3 - El mito de la neutralidad tecnológica y la digitalidad pública	15
Conclusión	16
Referencias	18

Resumen

Democracia como forma de interacción en los nuevos medios. Se hace énfasis en videojuegos y espacios sociales como redes y foros, ámbitos de participación y gran masividad.

Palabras Clave: *democracia, participación, ciudadanía, voto, tecnología, medios*

Introducción

En este trabajo se investigan formas de participación incipientes en los nuevos medios. Creo que el arte colaborativo es una gran herramienta para pensar formas de construir sociedad.

¿Cómo se relaciona la democracia con los nuevos medios? ¿Cómo es la democracia como forma de interacción en el arte? ¿Qué podemos aprender de estas experiencias interactivas para mejorar el impacto de la ciudadanía en la sociedad?

Marco Teórico

En "Making Democracy Fun", Josh Lerner (2014) escribe desde el Game Design. Propone que la diversión puede ser un ingrediente clave para democracias fuertes, haciendo que el ejercicio de la participación en materia pública sea más interesante. Me interesa ver qué mecánicas incorpora desde esta disciplina, que estando asociada a la industria del entretenimiento, se la suele separar tajantemente de la política. Concluye que su premisa es correcta, y cierra su libro intentado llegar al *cómo* con un experimento: un ejercicio de Game Design creado a partir de lo que aprendió en su relevamiento e investigación.

Lerner intenta aplicar la teoría del Game Design en combinación con el proceso democrático. Trae decenas de casos en los que en diferentes magnitudes se aplican procesos de colaboración y participación cívica. Si bien la industria de los videojuegos es un titán del rubro del entretenimiento, disciplinas emergentes como el Game Design pueden aportar mucha perspectiva sobre cómo interactúa la gente, y dado que los videojuegos son un medio digital característico de nuestra sociedad en las últimas décadas, puede ser clave para entender cómo vamos a seguirla

construyendo. Sobre el rol del diseñador en la experiencia de un juego Lerner explica:

Los *Game designers* diseñan juegos, pero no diseñan directamente el *gameplay*. Construyen las estructuras que moldean la experiencia de los jugadores, pero los jugadores crean sus propias experiencias al interactuar con esas estructuras. Al final, la intención del diseñador, las metas de los jugadores y el contexto social más amplio se combinan para darle forma al *gameplay*.

Los diseñadores preparan situaciones interesantes y proveen oportunidades para jugar -lo que Salen y Zimmerman llaman “espacios de posibilidad”- pero no dictan los resultados del juego. Si lo hacen, deja de ser un juego que valga la pena jugar.¹ (p. 51)

Una distinción conceptual muy interesante que hace es la de “Diseño Tecnocrático”, que abarca el universo de las prácticas que ven al usuario como un recurso, un contenedor de datos para ser explotado. Especialmente resalta que el Game design, en tanto disciplina trata de generar experiencias humanas significativas, empoderando al usuario, en lugar de que éste sea controlado por los expertos.

Martínez Nicolás, Tucho y García de Madariaga (2005) afirman que los medios de comunicación masiva revolucionaron la forma de hacer política en el siglo XX. Las “Nuevas Tecnologías de la información” (NTIC) pueden ser una fuente de resistencia a la hegemonía de estos medios ya arraigados:

Estas oportunidades están contenidas ya en potencia en las propias cualidades de las NTIC en tanto que tecnologías, por su capacidad como soporte informativo, y sobre todo, por su aptitud para la interacción comunicativa. Son estas cualidades las que marcan una muy significativa diferencia respecto a las tecnologías de la información y la comunicación que las precedieron, y de ahí las expectativas que abren para la renovación de la comunicación política democrática. (p. 26)

¹ “Game designers design games, but they do not directly design gameplay. They build the structures that shape players’ experiences, but then players create their own game experiences by interacting with these structures. In the end, designer intentions, player goals, and the broader social context combine to shape gameplay.

Designers set up interesting situations and provide opportunities for play—what Salen and Zimmerman call “spaces of possibility”—but they do not dictate the outcomes of the game. If they do, it ceases to be a game worth playing.” (Lerner, 2014, p. 51)

Partiendo del punto anterior, quiero profundizar en el carácter dual de la tecnología, en tanto nunca es neutra. Su uso siempre está politizado. Si bien la interacción tiene el potencial de darle herramientas al pueblo para ejercer de forma más plena sus derechos, siempre es un arma de doble filo. Para reforzar esta idea puedo apoyarme en las premisas de Inke Adams (“El código como acto de habla performativo”, 2005) y Eric Sadin (“La Era Del Individuo Tirano. El Fin De Un Mundo Común). No hay neutralidad en el código: al programar (e interactuar) creamos realidad y el software tiene impacto cultural. Por lo tanto las NTIC también pueden ser las armas de un gobierno totalitario o las llaves de una ciudadanía soberana. Sin embargo, creo que las nuevas tecnologías (y las que vendrán) siempre habilitan espacios de resistencia contra el individualismo y la tiranía.

Más allá de la herramienta en sí, los espacios virtuales en los que se da esta batalla sociocultural, los que Cabañes & Jaimen (2013) denominan “Ecosistemas privativos”, también tienen una concepción engañosa. La red, dicen, no es pública sino privada. Advierten que en la cultura de las redes sociales prima la adhesión sobre la deliberación:

En este sentido, la participación ciudadana que permiten los espacios digitales más usados está delimitada por los intereses comerciales que recopilan y monetizan los datos y la información personal y que seleccionan la información, productos o ideas políticas que nos ofrecen en función de nuestro estado de ánimo, deseos y miedos. (p. 153)

Un fenómeno al que debemos prestar atención, es que sin proyectos que tomen seriamente el valor de estas herramientas cívicas digitales, incluso en los “gobiernos abiertos” la participación política ciudadana se mantiene a niveles relativamente similares y no es un tema que se profundice desde estos Estados. (Vercelli, 2013).

Por eso es clave investigar estas experiencias para así poder fomentar la participación ciudadana. Pero es difícil involucrar al público para que participe. “*Gamificar*” los procesos de la democracia digital parece ser una solución rápida, pero que carece de visión a largo plazo y peca de simplificar demasiado cuestiones serias.

La masa que vota hoy no es la misma que el siglo pasado. Los (nuevos) medios también alteraron nuestra forma de pensar y relacionarnos con el contexto. El constante bombardeo de información y gratificación instantánea, la exigencia de

la inmediatez en un mundo urbanizado y acelerado hace que sea cada vez más difícil mantener la atención de la gente. Esto suele tenerse en cuenta desde el mercado, pero es fundamental para repensar la participación política en la era digital. Michaud (2013), en relación a las teorías de Walter Benjamin sobre la reproducibilidad técnica y la invención de medios como la fotografía, enumera las transformaciones sociales que acompañan esta innovación artística y tecnológica que fue tan transformadora en nuestro estilo de vida:

(...) el advenimiento de un público en masa, las nuevas condiciones de trabajo y de percepción del mundo, el aumento de los valores de la distracción y de la exposición, la transformación de la política en espectáculo masivo; en resumen, las transformaciones que han ido acompañando el desarrollo del capitalismo industrial. (pp. 94-95)

Por estas razones considero que debemos explorar formas de interactuar con y para la democracia, pero siempre teniendo bajo la lupa a qué tipo de ciudadanos y ciudadanas nos estamos acercando. Todas las sociedades van a tener diferentes necesidades y culturas, por lo que no podemos pensar en soluciones universales.

Capítulo 1 - Breve Historia de los Sistemas Democráticos

Etimología y Origen

Democracia es una palabra que usamos cotidianamente, es un concepto fundamental de cómo concebimos la sociedad moderna. Sin embargo, resulta importante ahondar en el origen del término y sus definiciones ya que, como en todo concepto social, en materia de historicidad y fluctuaciones, lo que entendemos hoy por democracia no fue siempre tal como se vive y tuvo diferentes iteraciones.

Los modelos democráticos que informan la participación ciudadana que ejercemos, de modo casi global están asentados sobre construcciones políticas y sociales occidentales de la Antigüedad, concretamente en Grecia y la República Romana.

Los sistemas democráticos cayeron en desuso durante la Edad Media y el Renacimiento, para resurgir con la Revolución Francesa y establecerse como modelo posible de la organización política y social, con pautas mínimas de acuerdos convivenciales, y que podían o no, ser mejorados. El mundo occidental tomó entonces como ejemplo de democracia a las de Francia y Estados Unidos.

La palabra *Democracia* viene del griego y significa poder del pueblo. Según la etimología, democracia significa “el poder (kratos) del pueblo (demos)”. A través de la democracia cada pueblo expresa y ejerce su voluntad desde y para las mayorías. Los atenienses la usaban para nombrar la forma de gobierno de su ciudad-estado.

La democracia de las Asambleas atenienses era **directa**, es decir, el grupo de ciudadanos votaba la toma de decisiones sin intermediarios. Esto resultaba muy práctico y ágil, además de permitir el diálogo cara a cara. Nos interesa profundizar ahora en dos puntos a destacar de este modelo.

En primer lugar, el concepto de **ciudadanía**. En términos generales, se define como la relación del individuo con el Estado. Ser ciudadano implica tener derechos y obligaciones hacia el Estado al que se pertenece. El “gobierno del pueblo” ateniense podían votar ciudadanos. Pero los derechos de ser ciudadano quedaban reservados para los adultos varones que hubieran completado el servicio militar. Quedaban excluidas todas las mujeres, los esclavos y los extranjeros residentes. Por lo tanto, una fracción del pueblo tomaba las decisiones en nombre de la totalidad del mismo, además de gozar de otros derechos, que, en cierto sentido, deben ser entendidos como privilegios por estar, justamente, en manos de unos pocos. Lo segundo a resaltar es que este modelo resultó ser viable sólo en pequeñas comunidades.

Democracia Romana

Desde la caída de la Monarquía Romana (**alrededor del 500 a.C.**) y durante más de 400 años, hasta su reemplazo por el Imperio Romano, la República de los romanos se construyó en paralelo a la democracia de Atenas. La participación también era minoritaria, pero había más lugar para los votantes.

Y si bien ese modelo de República fue marcadamente aristocrático -ya que las principales instituciones estaban reservadas a los patricios- el pueblo o plebe llegó a participar de los asuntos del Estado con sus propios funcionarios e instituciones. (INCaP, 2018, p. 11)

La principal diferencia con su contemporánea griega era que el modelo de República romana se basaba en la división de poderes como medida contra la corrupción y el ejercicio de la tiranía. En efecto, esta es la base sobre la que se fundan las repúblicas modernas, con tres poderes (Ejecutivo, Legislativo y Judicial) y diversos mecanismos de participación ciudadana, como también, distintas

modalidades para la elección de cada uno.

Este equilibrio entre sectores sociales es el punto donde se encuentra la base de sustento de la República, que en latín “res” quiere decir “cosa” o “asunto” y que se traduce en “cosa pública”. Para los romanos la “res pública” implicaba un contrato, un acuerdo y un equilibrio entre los sectores sociales para administrar los asuntos del Estado. (INCaP, 2018, p 11).

Democracia Representativa

El pueblo, titular del poder político, lo delega en sus representantes, a quienes vota en elecciones libres. Por lo tanto no delibera ni gobierna directamente, tal como dice la Constitución Nacional de, por ejemplo, Argentina. Esta forma también se conoce como *democracia indirecta*. Algunos de los factores por los que se puede inferir que la forma representativa es mejor opción que la democracia directa o, al menos la más elegida en la actualidad son: la extensión territorial, la densidad poblacional, la complejidad del aparato estatal, y por lo tanto, la necesidad de resolver decisiones rápidas frecuentemente.

La Constitución Nacional argentina, en su artículo 22 señala que “el pueblo no delibera ni gobierna, sino por medio de sus representantes y autoridades creadas por esta Constitución. Toda fuerza armada o reunión de personas que se atribuya los derechos del pueblo y peticione a nombre de éste, comete delito de sedición”.

A nivel mundial, el sufragio universal no fue tomando forma como tal hasta principios del siglo XX, cuando las primeras mujeres empezaron a votar en Inglaterra (1918). En nuestro país el voto femenino se sancionó en el año 1947, y significó la incorporación de millones de mujeres a la vida pública, en el amplio sentido del término, y con la posibilidad de elegir y ser electas como representantes del pueblo.

El período de lucha por la igualdad política para las mujeres latinoamericanas comenzó en Uruguay (1927) y para principios de la década del '60 completó el mapa continental (Paraguay fue el último país en 1961 en legislar al respecto).

Democracia Participativa

Por último, podemos distinguir un tipo de democracia “mixta” emergente. La democracia participativa pretende cerrar la brecha entre el Estado y sus ciudadanos

empoderando a éstos a nivel local de forma más directa, con nuevas herramientas.

La democracia participativa, podría decirse que es en la actualidad el esbozo de un sistema en plena construcción y definición; y objetivamente no tiene entidad suficiente para reemplazar al régimen de la democracia representativa. No puede ser considerado un sistema en sí mismo sino más bien un complemento que busca acortar la brecha entre gobernantes y ciudadanos, y encontrar respuestas a las inquietudes sociales producto del desgaste del propio sistema representativo. (INCaP, 2018, p. 17)

Podemos resumir los puntos clave del ejercicio democrático actual en:

- Es UNIVERSAL. Todos los ciudadanos pueden votar, salvo los menores de 16 años, en nuestro país.
- 1 voto por persona. No hay un voto más importante que otro dentro de quienes pueden ejercer el derecho.
- Es libre, pero dentro de una serie de parámetros ya definidos, por otros filtros. Por ejemplo las Primarias Abiertas Simultáneas y Obligatorias, que fueron incorporadas al proceso democrático en el año 2009 tras la sanción de la Ley 26.571.
- Es SECRETO. Si las nuevas tecnologías, como el voto electrónico, vulneran o fortalecen este aspecto, lo reflexionaremos en los próximos capítulos.
- Es OBLIGATORIO. Es concebido como un deber del ciudadano..
- Es INDIRECTA. El volumen de integrantes de nuestras sociedades hacen inviable la votación cara a cara. Por ello, los ciudadanos votan representantes que ejercen por períodos de entre 2 (legisladores) y 4 (ejecutivos), que toman las decisiones concretas y más frecuentes.

Medios y Democracia digital

Observamos entonces que la transformación histórica de la democracia como forma de gobierno es muy variada. Sus sistemas pasaron por grados de complejidad cada vez mayores en la medida que la influencia y el poder de los Estados crecieron.

Los medios tecnológicos, especialmente los medios de comunicación, fueron empleados, sobre todo, como plataforma propagandística en busca de afectar los

sufragios, a través de la persuasión de las masas votantes.

Sin embargo, como muchas otras prácticas de nuestra cultura, el advenimiento de la globalización y el avance en materia informática de las últimas décadas también inciden sobre la democracia, pero de formas que pueden no ser obvias.

Lo interesante de la aplicación de estas nuevas tecnologías es doble: fortalecer las decisiones a través de la transparencia y el acceso público de la información; y lo más innovador, ser ejemplo de un nuevo soporte interactivo para el ejercicio democrático “semi-directo”.

Carlos Eduardo Mena Keymer (2020) resalta el valor de esta forma de concebir la democracia participativa, facilitada a través de las nuevas tecnologías, que denomina “democracia electrónica”:

La democracia electrónica tiene como tarea principal convertir las dificultades y limitaciones inherentes a la representatividad, a fin de evitar las estructuras de subordinación de los representados a los representantes, y otorgar más legitimidad a las decisiones políticas; de esta manera, se renueva la confianza de los ciudadanos, puesto que los responsabiliza de las decisiones al fortalecer el proceso deliberativo.

(p. 173)

Capítulo 2 - La Participación como Forma de Interacción Política y Artística en la Era Digital

La cuarta Revolución Industrial a la que asistimos cambió radicalmente los esquemas de nuestra sociedad. No solamente la forma de pensar y el desarrollo de la economía, que pasó de ser de matriz productiva a especulativa; de servicios digitales no tangibles, con mayor concentración en la acumulación de capitales, en general, de carácter monopolístico y pertenecientes a países “desarrollados”; con una transformación tal que pone en duda la capacidad de los Estados de dar respuesta a las demandas del conjunto social; y que profundiza la desigualdad entre países, y hacia el interior de los mismos, entre otras. Sino también la forma de ejercer la ciudadanía. En la actualidad, la mayoría de los países cuentan con sistemas democráticos. Entendemos que, al ser transversal a todas las esferas de la vida cotidiana y en una amplitud etaria que inicia, a la fecha, en niños muy pequeños, las

nuevas tecnologías digitales se integran con la economía, la educación, las artes, el ocio y naturalmente la política. Podemos hablar, entonces, de una forma particular de ejercer nuestra ciudadanía.

La llegada de internet a la vida cotidiana de los individuos, en contextos democráticos, les ha significado una nueva manera de ejercer sus derechos y libertades en donde la conectividad es el factor clave. Acceder a internet les ha transformado la manera en la que se relacionan (...), sin que esto reemplace los hábitos tradicionales. (El reto de la democracia digital, Elaine Ford, 2019, p. 33.)

Como la prensa impresa, Internet trajo una revolución en cuanto al acceso y la difusión (en cantidad y extensión) de la información. La posibilidad de comunicación instantánea a escala global multiplica las posibilidades de organización para quienes lo emplean. Al día de hoy, la ubicuidad de las TIC hace que sean la herramienta fundamental de las grandes comunidades digitales. Como dice Ford, las plataformas digitales están generando una nueva forma de democracia directa. Por eso es importante favorecer el intercambio de ideas, porque la deliberación invita a la participación. Si los gobiernos logran aprovechar las herramientas adecuadas, se puede articular de forma directa e instantánea para atender las necesidades de las poblaciones. Esto es, asegurar la participación ciudadana.

La Participación en el Arte

Esta tendencia a la participación ya se vivió en el arte como un cambio de paradigma. Así como cambió la forma de relación entre ciudadanos y sociedad, entonces cambió de co-producción entre artista, obra y público. En “De la estética de la recepción a una estética de la participación” (2010), Adolfo Sánchez Vázquez enumera 3 etapas: la contemplación, la interpretación y la participación. Específicamente sobre la participación, la doctora en Bellas Artes Guadalupe Aguilar (2010) sostiene:

El arte participativo es una forma de producción artística que exige dinamismo por parte del espectador para asumir una responsabilidad más activa en el proceso de recepción estética, para así convertir a la obra en un hecho comunicativo en el que el receptor se convierte a su vez en

emisor, propiciando procesos interactivos nuevos entre el artista, la obra y el espectador. La recepción participativa exige el involucramiento físico, mental y/o social del receptor con el fin de provocar la puesta en marcha de su capacidad creativa para la conformación de nuevas estructuras artísticas materiales o inmateriales (p. 10)

Este nuevo paradigma permite que los receptores también tengan su palabra en las narrativas, los discursos y la autoría. Con el advenimiento de los videojuegos, esta convergencia entre participación digital y artística se hace evidente.

A medida que ampliaba el acceso a tecnologías cada vez más potentes, Internet permitió el surgimiento de comunidades de desarrolladores independientes (*indies*) que se mueven por fuera de las esferas corporativas del sector. En la actualidad los pequeños estudios están compitiendo con las empresas AAA en una escala que no podíamos imaginar hace tan sólo 10 años.

Entendemos entonces, que la democracia no es solo un sistema político basado en cuantificar votos una vez cada una cantidad de años determinada. La participación ciudadana en una democracia, digital o analógica, va mucho más allá del voto. Más allá de lo que entendemos por arte tradicional, analizaremos casos de estudio que habilita Internet para que las bases tengan una nueva forma de interactuar. Existen diversos ejemplos de modelos participativos aplicados con telecomunicaciones, pero hago foco en los videojuegos, que son la expresión masiva más reciente.

Casos de Estudio

Presupuestos Participativos

El proyecto de Presupuesto Participativo es una iniciativa que surgió en Brasil, concretamente en Porto Alegre en el año 1988. Es una herramienta, un espacio de deliberación en el cual los vecinos y vecinas deciden cómo gastar el presupuesto municipal a escala local, a través de votaciones para elegir proyectos también propuestos desde la comunidad del barrio. En la investigación “Linking Theories of Motivation, Game Mechanics, and public Deliberation to design an online system for participatory budgeting”, Gastil y Brohammer abordan el tema para proponer un modelo que fomente la interpelación en línea, retomando y enlazando conceptos del Game Design y democracia. A su vez, reconocen que la gamificación

no es una solución universal, por lo que su objetivo es entender de qué forma puede impactar, tanto positiva como negativamente en el espacio público.

Algunos ejemplos de ciudades con presupuesto participativo en nuestro país son Rosario², Mar del Plata³ y La Plata⁴.

Wikis

Las wikis son enciclopedias colaborativas con formato intertextual y digital en la que cualquier usuario puede contribuir información y proponer actualizaciones o correcciones a la información que recopilan. La más popular es Wikipedia, de carácter general, pero existen múltiples wikis creadas por grupos de fans de diversos consumos culturales que amplían sus temas específicos.

En línea de las ideas presentadas anteriormente sobre la co-autoría, curiosamente existen wikis que sirven de soporte a escritos colaborativos de ficción. Este es el caso de las wikis de La Fundación SCP y Backrooms⁵. Por ejemplo la Fundación se define como una “web de colaboración narrativa y literaria (...) que trata de la ficticia Fundación SCP, una organización secreta que contiene objetos y entes anómalos o sobrenaturales fuera de los ojos del público⁶”. Podría decirse que funcionan como una nueva forma de mito urbano, piezas folklóricas oriundas de un espacio virtual globalizado.

Twitch Plays

“*Twitch plays Pokemon*”⁷ posee una temática que, en parte, dio pie al desarrollo de la actual investigación. Éste es un videojuego experimental creado en 2014 por un desarrollador anónimo, alojado en la plataforma Twitch. Desde una computadora se transmite en vivo una instancia modificada y emulada de *Pokemon Rojo* (1996). El juego original fue pensado como una experiencia individual, pero ésta nueva versión le da un giro al rol de público: la gente puede interactuar enviando mensajes en el chat de Twitch, para darle comandos al juego, en orden de llegada, a la computadora que lo emula y transmite.

² <https://www.rosario.gob.ar/inicio/votar-proyectos-para-el-presupuesto-participativo-2023>

³ <https://participa.mardelplata.gob.ar/>

⁴ <https://presupuestoparticipativo.laplata.gob.ar/#/>

⁵ https://backrooms.fandom.com/es/wiki/Wiki_Backrooms

⁶ <http://scp-es.com/about-the-scp-foundation>

⁷ <https://www.twitch.tv/twitchplayspokemon>

Son muy interesantes las experiencias que se desprenden de este videojuego cooperativo y cómo impactaron en su funcionamiento. Destacamos que tiene 2 modos de juego para llevar a cabo esta coordinación colectiva :

- Anarquía:
 - El sistema interpreta los comandos en orden secuencial. Los trolls y bots pueden estancar la partida por días. Es el modo de juego más rápido si hay consenso, lo difícil es coordinar los mensajes.
- Democracia:
 - Cada 20 segundos toma el promedio de los inputs recibidos y activa una sola vez el mayoritario. Es más lento, pero elimina el problema del orden, ya que entre la entrada del usuario y su impacto en el sistema pasan entre 30 y 40 segundos.

Este juego experimental se replicó con varias versiones de Pokémon por al menos 6 años, y también con otros juegos originalmente pensados para un solo jugador. Eventualmente su popularidad en la plataforma dio lugar, y bautizó, a la categoría “Twitch Plays” dentro de la misma.

Collective

Un videojuego TCG (Trading Card Game). Su funcionamiento no es muy diferente a otros juegos del género. En este tipo de juegos son comunes los problemas de balance cuando sacan contenido con cartas nuevas. Para diferenciarse, *Collective* delega la tarea de diseñar cartas a la comunidad que vive la experiencia.

Este sistema es posible gracias a la inclusión de una herramienta dentro del videojuego, que permite diseñar las características mecánicas y visuales de potenciales cartas. La plantilla gráfica de todas las cartas incluye un espacio para atribución de autoría, tanto del autor intelectual como del arte de la carta.

Cada semana los jugadores votan qué cartas incluir en el juego. Las 10 más populares son añadidas. Existen dos modos de votación. El primero es automático: un *script* que escanea cada 15 minutos los votos de las publicaciones en el foro de Reddit⁸ comenzando los días viernes por la mañana, y concluyendo con un promedio de los votos totales escaneados. El segundo opera dentro del juego:

⁸ <https://www.reddit.com/r/collectivecg/>

después de cada partida a los jugadores se les muestra una carta nueva al azar, con la opción de votar a favor, o en contra, de su inclusión.

Las cartas más nuevas son usadas en el modo de juego individual por 1 mes y resaltadas con un marco de “prototipo” color naranja. Concluido este período de prueba son incluidas en el modo multijugador. Al comienzo de cada año, las cartas de las últimas 52 semanas son excluidas del modo competitivo. Si dos jugadores se enfrentan en una partida “amistosa”, pueden usar todas las cartas, incluidas las que están fuera de rotación.

A little game called Mario

Un repositorio público de GitHub⁹ donde cualquiera puede aportar nuevas mecánicas o contenido a un videojuego que comenzó a partir de un retroclon de *Super Mario Bros.* (1983). La creadora del proyecto, Isabelle Kestrel (“Iznaut”¹⁰) alude a la idea de coautoría, afirmando que cualquiera que participe del proyecto puede identificarse como desarrollador de videojuegos, haciendo contribuciones pequeñas o muy elaboradas; sin importar su experiencia o disciplina: se puede aportar a un videojuego desde lo visual, lo técnico, el sonido o la música.

Jabrils

En lugar de intervenir un juego ya existente como es el caso de *Twitch Plays Pokemon* o *Twitch Plays Dark Souls*, un desarrollador indie y youtuber (Jabrils), crea un juego propio desde cero. En un video¹¹ de su canal explica su intención de que el núcleo de la interactividad sea un esfuerzo coordinado de participación masiva.

Capítulo 3 - El mito de la neutralidad tecnológica y la digitalidad pública

Para que estas iniciativas logren evolucionar y tomar formas más masivas, es claro que con enumerarlas no es suficiente. Hay obstáculos que no deben obviarse cuando pensamos en el futuro de una democracia digital.

Una de las problemáticas que suelen obviarse es la brecha digital. Damos por sentado que la ubicuidad de los dispositivos informáticos y las redes es absoluta.

⁹ <https://github.com/a-little-org-called-mario/a-little-game-called-mario>

¹⁰ <https://iznaut.com/> - Isabelle Adena Kestrel

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=ux6pbOCFueg>

Por ello, cerrar primero la brecha digital permitiría accesibilidad, tanto en insumos como en conectividad, de las grandes masas que son el motor de la democracia.

Cómo mencionamos antes, hay que tener en cuenta que los servicios más populares suelen ser controlados por grandes corporaciones y actores geopolíticos hegemónicos. A su vez, más allá de los términos y condiciones que impone cada servicio, la circulación de contenidos está mediada por algoritmos.

(...) la participación ciudadana que permiten los espacios digitales más usados está delimitada por intereses comerciales que recopilan y monetizan los datos y la información personal y que selecciona la información, productos o ideas políticas que nos ofrecen en función de nuestro estado de ánimo, deseos y miedos. (Cabañes & Jaimen, 2020, p. 153)

Dichos algoritmos condicionan las conductas de los usuarios, generando una idea artificial de lo que es relevante o está de moda. Esto genera una limitación muy rígida al potencial creativo y expresivo de las comunidades virtuales, aislándolas. Paradójicamente, Internet alberga la clave para el futuro de la democracia pero también su anonimato lo convierte en un refugio para quienes difunden discursos de odio, noticias falsas y redes criminales.

Para evitar la concentración de poder y la censura, garantizando la gobernancia digital, es fundamental que los Estados formulen y sostengan un marco legal que legitime las prácticas democráticas a través de una concienzuda regulación de las telecomunicaciones.

Por otra parte, la ciudadanía en su conjunto tiene las herramientas para ejercer su soberanía digital y expresar diversas formas de consenso. Lo que no debemos perder de vista es que ese derecho además de ejercerlo hay que ampliarlo para que pueda ser disfrutado plenamente. No tenemos las herramientas para predecir cómo serán estas nuevas formas, pero es clave analizar y fomentar - no así replicar- experiencias como las estudiadas en este trabajo. En ese sentido rescatamos la reflexión de Vercelli (2013): “(..) Los gobiernos abiertos serán un emergente de producción colaborativa o no serán”. (p. 87)

Por ello, analizar el aporte ciudadano -individual o colectivo- puede ser muy relevante al momento de estudiar cómo es que se construyen estas nuevas formas de gobierno/ciudadanía.”

Conclusión

Las preguntas que esta tesina formulase entrelazan como los fenómenos que abarcan. No podemos desprender lo político de lo artístico, o lo serio de lo ocioso. Interactuamos con la democracia a la vez que permea los ámbitos de nuestras vidas de formas orgánicas, sin necesariamente hablar de experiencias que “eduquen” o “concienticen”. En numerosas ocasiones, estos constructos estudiados por Lerner y Keymer fueron experimentos, o proyectos cívicos con participación moderada. Sin embargo, en sentido contrario, comunidades de creadores de contenido digital que buscan entretenimiento se acercan a la democracia de forma natural, atrayendo cientos de miles de participantes que comparten un objetivo común, aunque sea por diversión.

Por ejemplo, los videojuegos intervenidos para jugarse a través de chats en una transmisión en vivo, nos muestran que siempre tenemos las herramientas tecnológicas para volver experiencias individuales en colectivas.

Sin embargo, construir democracia desde el arte no se trata solo de, como concluye Lerner, hacerla divertida para despertar el interés de la gente. El camino que propongo es reconfigurar nuestra forma de comprender los mecanismos democráticos. Es un sistema complejo, pero podemos verlo desde ángulos más pequeños y tomar esos recortes para verlo con otros ojos.

Además de entender sus procesos históricos, hay que pensarla en actualidad de cara al futuro, cómo la vivimos y nos influye en un ciclo de retroalimentación artístico, social y político. Si entendemos que la democracia tiene muchas facetas, que puede ejercerse en múltiples contextos, con variadas formas de interacción, podríamos entonces adaptarla de formas innovadoras sin caer en el miedo de que pierda su vigencia. Porque bien la democracia como sistema político y social tiene milenios, está lejos de ser obsoleta.

Referencias

- Aguilar, G. (2010) *La interacción, la interpretación y la y la implicación como estrategias participativas*. En Arte y Políticas de Identidad, Vol. 3: Narrativas poscoloniales. Globalización e identidades.
- Aiken, M. (4 de Marzo de 2014). ANARCHY VS. DEMOCRACY: THE POLITICS OF TWITCH PLAYS POKÉMON. *Diplomatic Courier*.
<https://www.diplomaticcourier.com/posts/anarchy-vs-democracy-the-politics-of-twitch-plays-pokemon>
- Arns, I. (2005). *El código como acto de habla performativo*.
- Cabañes, E y Jaimen, N. (2020). *Videojuegos para la participación ciudadana*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno 98.
- Canal [Jabrils]. (1 de Marzo de 2021). *Making A Game That Needs 50,000 Live Players*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ux6pbOCFueg>
- Ford Deza, E. (2019). *El reto de la democracia digital. Hacia una ciudadanía interconectada*. Jurado Nacional de Elecciones (Perú)
- INCaP. Ministerio del Interior. (2018). *Participación ciudadana: Cuadernillo de capacitación política*.
- Keymer, M. (22 de octubre de 2020). *Democracia digital: Características y desafíos*. En Revista de Derecho Electoral N°3. Conferencia de Democracia digital: aproximación conceptual.
- Lerner, J. (2014). *Making democracy fun. How Game Design can empower citizens and transform politics*. MIT Press.
- Martínez Nicolás, M.; Tucho, F.; García de Madariaga; J. M. (2005). *Democracia*

Digital: Nuevos medios y participación ciudadana. Experiencias en la red de la población inmigrante en España. En *Portuaria* Vol. 5, nº 2-2005, [21-34], Universidad de Huelva

Odiuous Studios LLC. (17 de septiembre de 2022). *Collective. The Community Created Card Game*. Recuperado el 17 de septiembre de 2022 de <https://www.collective.gg/>

Odiuous Studios LLC. (5 de Noviembre de 2022). *Collective. The Community Created Card Game*. Rules for new cards. Recuperado el 5 de Noviembre de 2022 de <https://www.collective.gg/library/rules-new-cards/>

Sadin, E. (2022). *La Era Del Individuo Tirano. El Fin De Un Mundo Común*

The little mario dev collective. (17 de septiembre de 2022). *A Little Game Called Mario. Open source collective hell game*. Github. Recuperado el 17 de septiembre de 2022 de <https://github.com/a-little-org-called-mario/a-little-game-called-mario>

Vercelli, A. (2013). La participación política ciudadana en la era digital. *Análisis de las tecnologías digitales que se utilizan para la gestión de derechos ciudadanos*. En revista *Virtualis*, Vol. 4, Núm 7.

Anexo de Obra

Descripción de obra

La obra que surge a partir de esta investigación es “*Demokratos*”, un videojuego multijugador colaborativo. El objetivo del juego es llevar al personaje hasta la bandera, a lo largo de 3 niveles.

Los jugadores pueden interactuar de dos maneras. Una persona usa un controlador con una palanca que permite mover al personaje. Los demás jugadores pueden moverse frente a la pantalla hacia los lados, para votar por mayoría los cambios a las reglas del juego. Sin esta dinámica colaborativa, los cambios serían azarosos e impedirían al grupo completar el juego. La coordinación de este esfuerzo depende enteramente de la voluntad y capacidad de acuerdo de los participantes.

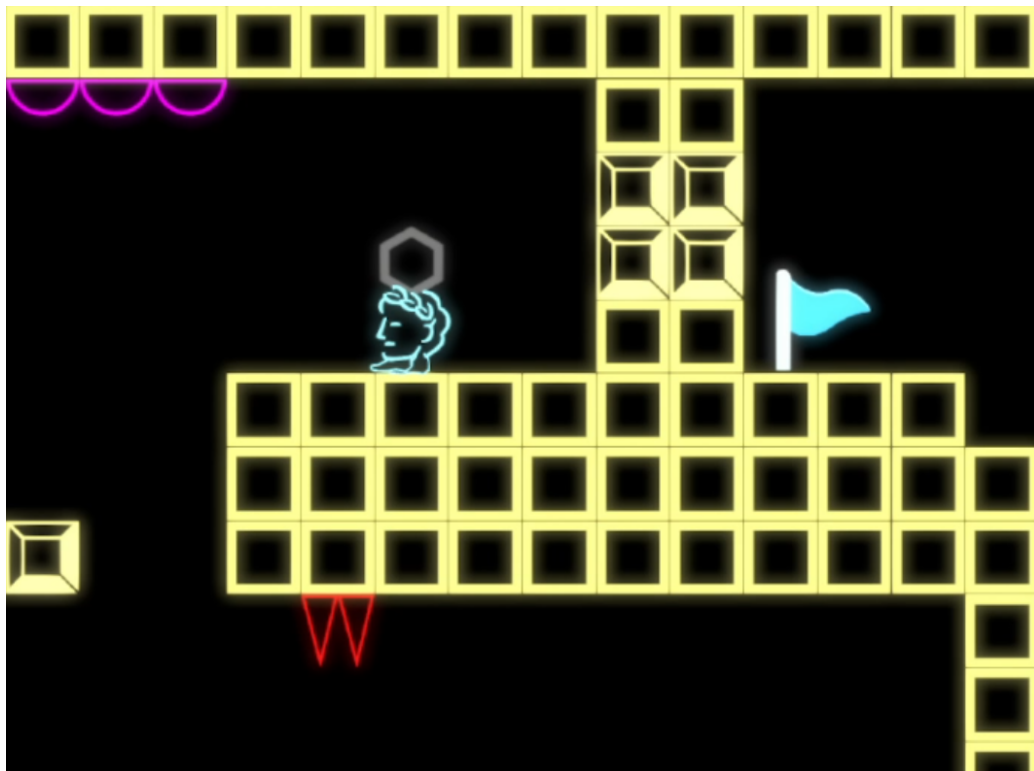


Figura 1. Personaje en el nivel con bandera, púas, gelatinas y bloques sólidos.

La parte virtual del juego consta de niveles constituidos por bloques. Cada bloque tiene una forma y un color. Estos colores son fundamentales a las mecánicas del juego ya que tienen una propiedad asociada a cada uno. Los bloques amarillos son sólidos y permiten que el personaje camine sobre ellos con normalidad, pero

pueden ser un obstáculo. Los bloques rojos, matan al personaje cuando entran en contacto, provocando que éste reaparezca en el inicio del nivel actual. Hay bloques rosados, que hacen que el personaje salte más de lo normal. Por último, los bloques que sean de color gris son intangibles, permitiendo que el personaje los atraviese. Además, el personaje y la bandera están pintados de color celeste.

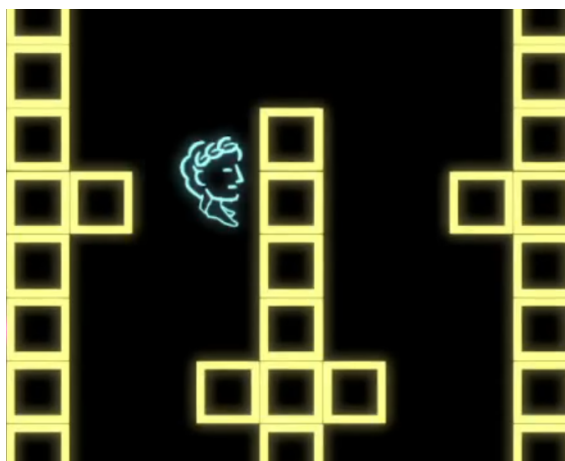
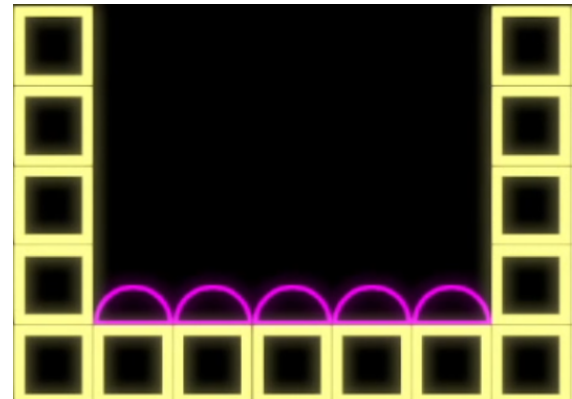
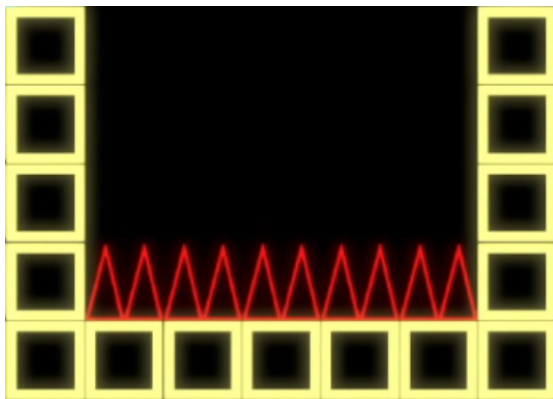


Figura 2. Púas con la propiedad de color rojo: peligro.

Figura 3. Semicírculos con la propiedad de color rosa: gelatina

Figura 4. Personaje saltando entre bloques amarillos

Cada 15 segundos, el juego propone 2 cambios a las propiedades del juego. Estos cambios son mostrados en tarjetas que se mueven a los lados de la pantalla para no obstruir la vista del nivel (figura 5). Los cambios pueden incluir desde cambiar las propiedades de 2 bloques, revertir la gravedad o la dirección de los controles.

La influencia del grupo sobre cada una de las opciones se muestra en dos barras en el borde superior se amplian horizontalmente en proporción a la cantidad

de personas votando dicha opción (figura 6).

Otro elemento de interfaz que aparece en estos momentos de cambios es un temporizador circular en la parte superior central de la pantalla, que al agotarse hará efectivo el cambio elegido por los jugadores.



Figura 5. Captura mostrando en detalle tarjetas con las opciones a votar.

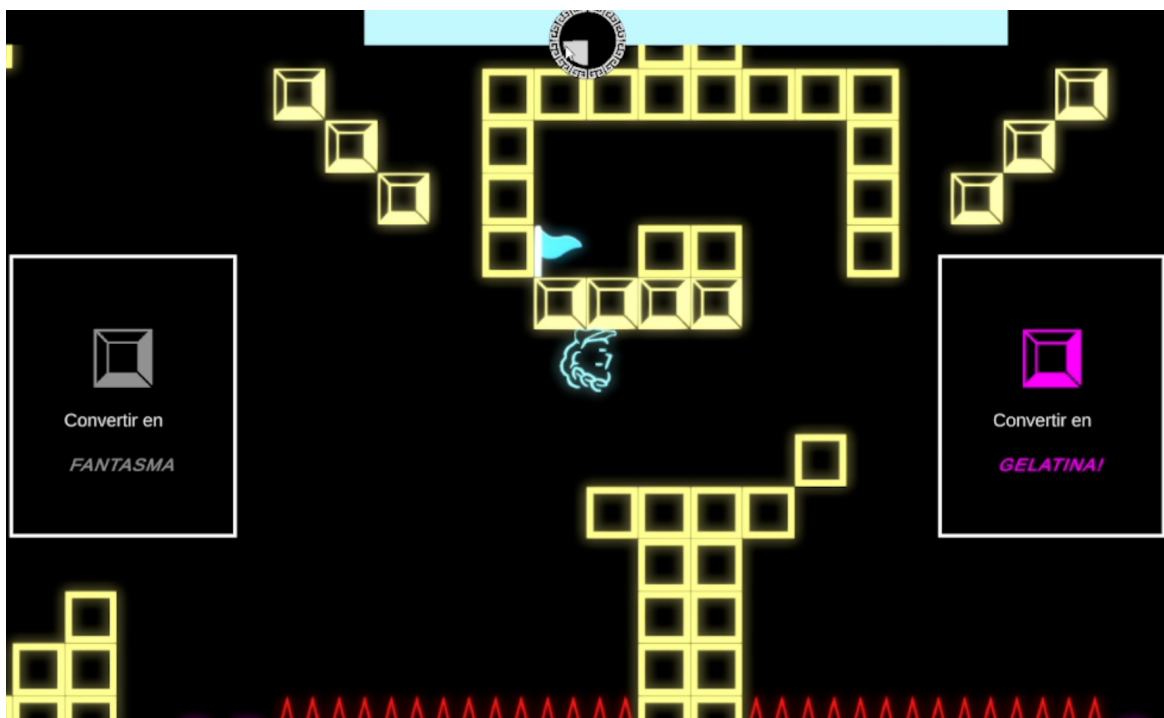


Figura 6. Captura del juego en estado de votación, mostrando que la mayoría elije

la opción B (derecha).

En paralelo al juego principal, un sistema de reconocimiento facial realiza cada segundo un conteo de cuántos rostros hay frente al juego del lazo izquierdo o derecho. La entrada de video proviene de una cámara colocada encima de la proyección. Esta información es enviada al ejecutable del videojuego, que interpreta la información desde el sistema de votos.

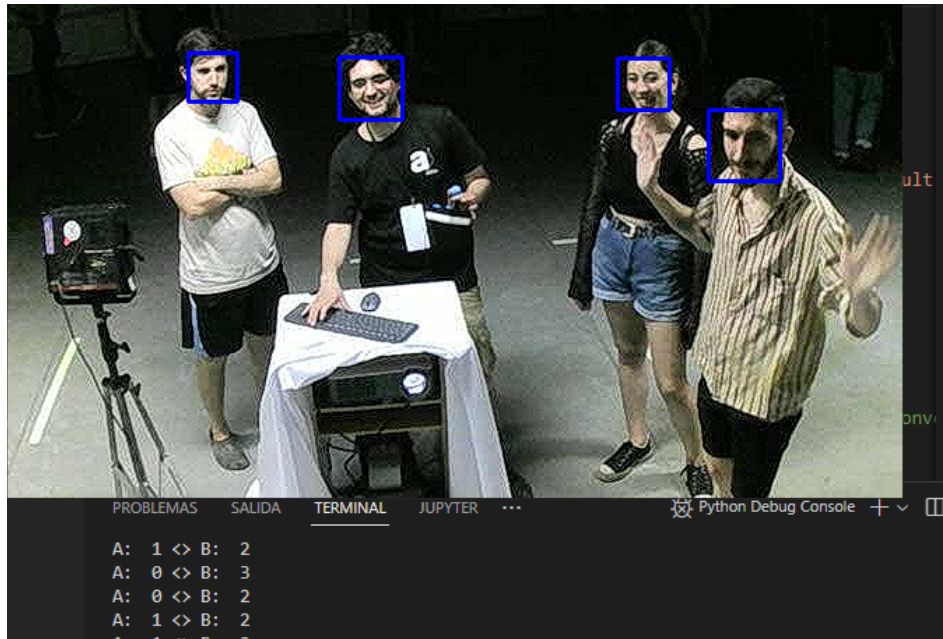


Figura 7. Interfaz de reconocimiento facial enviando información al juego.



Figura 8. Un grupo de jugadores se mueve para votar la opción A (izquierda)