

Juego y colaboración. Diseño de la participación en la construcción de espacio público.

Palabras claves: participación, ciudadanía, juego serio, urbanismo emergente, juego crítico.

Consuelo Banda Cárcamo, Felipe Arenas

1. Introducción.

Cuando hablamos de métodos de participación ciudadana utilizados en proyectos urbanos, es habitual pensar en los métodos tradicionales, ya sean estos cuantitativos (encuestas, focus groups y entrevistas), cualitativos (conversaciones, charlas y consultas abiertas) o representativos (selección de representantes de cada grupo etario, laboral, etnia, etc.). No obstante, si observamos las prácticas ciudadanas de recuperación o activación de espacios barriales que provienen de las mismas comunidades, es posible vislumbrar posibilidades en metodologías alternativas a las convencionales, donde el juego puede actuar como catalizador de diálogos y toma de decisiones que apunten a la transformación de sus espacios. El juego aplicado en estos contextos, va más allá de ser una metodología que consulta a los ciudadanos, en tanto no busca la mera obtención de “conocimiento útil” o que todos se sientan representados, sino que persigue que la comunidad específica a la cual apunta el proceso se sienta partícipe de aquello.

Nuestro estudio se centra en cómo el diseño de experiencias de juego y a partir de eso, participación, puede estimular el diálogo y la co-creación de imaginarios en torno al territorio en cuestión. Estas experiencias de juego y co-creación trabajan con juegos de tablero como bases de la participación, que apuntan a un meta-diseño de espacios, un diseño del diseño, donde lo relevante no es la forma final de los espacios comunes que se pretende construir, sino la estructuración de programas de uso, la convención de prácticas en torno a la recuperación o activación de espacios y el consenso de las partes sobre cómo se trabajará y con qué objetivos.

Como casos, se exponen dos juegos de tablero diseñados por el colectivo Ludotopia, que dinamizan proyectos de recuperación de espacios públicos asociados a comunidades específicas, uno con la comunidad de C° La Loma y otro con habitantes de C° Alegre y C° Cordillera de Valparaíso. En esto, los juegos utilizan la imagen de aquellos territorios concretos como tablero. Los objetivos principales de estos juegos fueron ayudar a canalizar las ideas de diseño de espacios y contribuir a la dinamización de las relaciones sociales dentro de los habitantes de cada sector. En ambos lugares se trabajó con problemas en contextos situados, estudiando sus características de cada caso.

Para que los juegos posibiliten la toma de decisiones desde lo lúdico, se hizo necesario trabajar a partir de un diseño que despierte visiones críticas en los jugadores. Desde un estado de juego que tienda a la criticalidad es posible entregar un punto de vista esencial o un marco de trabajo analítico desde el juego y así poder proponer posibilidades. A partir de estos cruces, vemos que los juegos con temática urbana pueden ser un terreno fértil de exploración en las formas en que se diseña la participación ciudadana para discutir, reflexionar o formular ideas entorno a sus espacios públicos.

2. Actualizaciones en el espacio público: condiciones para el juego.

“Es el espacio público donde se produce la epifanía de lo que es específicamente urbano: lo inopinado, lo imprevisto, lo sorprendente, lo absurdo... La urbanidad consiste en esa reunión de extraños, unidos por la evitación, la indiferencia, el anonimato y otras películas protectoras, expuestos, a la intemperie, y al mismo tiempo, a cubierto, camuflados, mimetizados, invisibles. El espacio público es vivido como espaciamento, esto es como espacio social regido por la distancia.”

Manuel Delgado. Etnografía del espacio público

Hay características intrínsecas del espacio público, su variabilidad, su constante cambio o el cambio que acompaña el cambio del comportamiento de sus habitantes. Pero el espacio público, de manera que es de “todos” y por tanto de “ninguno”, es administrado por el poder político regente. Sujeto a sus determinaciones: frente a la emergencia de transformaciones, es usual que el estado las administre y asimile nuevos conceptos.

En la actualidad, la problematización en torno al espacio público ha visto una importante transformación en las estrategias que promueven la participación ciudadana en su proceso de conformación, sea desde la inquietud de sus habitantes como en el interés de los programas de gobierno de incorporar a la ciudadanía en algunas instancias. Al plantear una relación entre espacio público y juego, resulta útil determinar qué entenderemos por algunos conceptos, que de una u otra forma actúan como condiciones para pensar en el juego como metodología e imagen para entender y diseñar la ciudad: *urbanismo emergente, ciudadanía y territorialidad*.

El espacio público, como señala Borja (1998) es en primera instancia un concepto jurídico, un espacio regulado por la administración pública y accesible para todos, de acuerdo a las condiciones y al uso que dicha administración plantee para este, usos asociados a las dinámicas urbanas básicas. Pero por sobre todo, es un lugar de reunión, comunión e identificación de los habitantes de un territorio, entre ellos y con otros. El espacio público no es estático, ni puede ser fijado exclusivamente por la administración pública, sino que también es resultado de esas dinámicas sociales, o incluso de los restos, ruinas e intervenciones del espacio privado en la ciudad, que crean espacios intersticiales que no fueron pensados para algo particular, pero de los cuales los habitantes han generado algún uso, de manera consciente o inconsciente. Por tanto, aquello que define el espacio público, es esencialmente su uso.

Urbanismo emergente: Juan Freire en su texto “Urbanismo Emergente. Ciudad, tecnología e innovación social” comenta:

“Actualmente se viene consolidando un urbanismo, calificado de emergente, que se contrapone o al menos complementa a la planificación urbanística convencional. El urbanismo emergente construye ciudad de abajo a arriba, a partir de la auto-organización. Surge de forma colectiva y tiende a expandirse formando redes. La participación ciudadana es motor del proceso y actúa directamente en la construcción de ciudad, no tanto en cuanto a su arquitectura, que también, sino a sus usos y funcionamiento. En el contexto del urbanismo emergente la participación ciudadana tiene un significado más profundo que el que nos encontramos habitualmente en nuestras ciudades donde los procesos, dirigidos y controlados, acaban convirtiéndose en una ratificación de decisiones políticas previas. La ciudad emergente tiende a pasar desapercibida frente al modelo urbano planificado”

Siguiendo con la lectura de Borja, encontramos que una de las grandes transformaciones causadas por el debate sobre el espacio público está en el uso del concepto de ciudadanía como un concepto revalorizado, no desde el ejercicio legislativo de “ejercer una ciudadanía” sino un individuo que es ciudadano en cuanto se relaciona e involucra con los procesos de una ciudad.

“La ciudadanía plena no se adquiere por el hecho de habitar una ciudad. Ni tampoco es suficiente tener un documento legal que acredite tal condición.” (Borja, 1998).

En este sentido, el término no sería sinónimo de exclusión, pero hay que tener cuidado en el cómo se aplica y contextualiza el término:

“La recreación del concepto de ciudadano, como sujeto de la política urbana, el cual "se hace" ciudadano interviniendo en la construcción y gestión de la ciudad. El marginal se integra, el usuario pasivo conquista derechos, el residente modela su entorno, todos adquieren autoestima y dignidad enfrentándose a los desafíos que les plantean las dinámicas y las políticas urbanas. El ciudadano es el que tiene derecho al conflicto urbano.”

Territorialidad: El problema ocurre cuando el Estado comienza a administrar y suministrar estos conceptos para su propia re-valorización. Nos hace pensar ¿Qué está tratando de decir con ciudadanía activa o participación ciudadana? ¿Por qué usar estos conceptos en vez de participación política? La participación ciudadana en la sociedad actual, tiene características de los que autores como Bruno Jobert establecen como “políticas de implicación neoconservadoras” donde la estrategia es direccionar el descontento ciudadano hacia la despolitización, asumiendo un discurso de “cliente empoderado”, que puede elegir aquello que va a consumir, en este caso una vivienda, servicios de movilidad o áreas de espacio público. Según señala Escobar:

“En los procesos de democratización de regímenes políticos de democracia post dictatorial, nos encontramos con procesos predominantemente neoconservadores que aumentan la brecha entre lo social y lo político, expresado en el fomento de la sociedad civil (lo privado), como negación del Estado y por lo tanto como negación de la política o como expresión de los déficit de la política, que a su vez se manifiesta en la reducción del papel de las instituciones públicas, en la administración de la participación política, la funcionalización – tecnificación de la participación social y la concepción de la democracia como método o procedimiento para la gobernabilidad, el control social, por medio de la desactivación de las demandas populares, la despolitización social.” (Escobar, 2004).

Pero ¿cómo pensar una participación que incluya a la ciudadanía desde roles equitativos y complementarios en temáticas que no son del conocimiento de todos? Debemos partir de la base de que el ciudadano y ciudadana común no poseen los conocimientos como para entender cómo se conforma o diseña el espacio público, mucho menos se les ha inculcado el ejercicio de la micro política como proceso de auto-organización o auto-formación. La lectura de planos, cartografías o el diseño de trazados no son prácticas que se enseñan en la educación para todos. Entonces ¿cómo saltar esa barrera?

3. Vinculaciones entre juego y espacio público

Roger Caillois (1958) define 5 características principales de los juegos: son una actividad o espacio libre, están gobernados por reglas, son de carácter incierto, están separados de la cotidianidad y traen a presencia una segunda realidad, un espacio-tiempo propio. Si descomponemos las primeras 3 características y las vinculamos con características intrínsecas del espacio público, es posible visualizar posibilidades de aplicación de metodologías alternativas en la construcción de imaginarios urbanos desde prácticas lúdicas.

La participación voluntaria y libre es condición primordial para el juego, dada en un espacio-tiempo que opera bajo reglas específicas que se acuerdan de antemano por todos los participantes. En el espacio público encontramos una estructura similar; las reglas, convenciones y normas al momento de pensar cómo se usa un espacio, se vuelven límites flexibles que dependen de la percepción que los habitantes tienen de sus espacios y la significación que atribuyen a los mismos. Según Quentin Stevens (2007), la ciudad crea condiciones para el juego ya que, como cualquier actividad de juego en sí, sitúa constantemente objetos en relaciones nuevas y poco convencionales, potencia el reconocimiento de conexiones que no son instrumentales ni necesariamente referentes al poder. Es un centro de posibilidades que se vuelven realidad a través de la decodificación y recodificación de sus imágenes y prácticas. Esta percepción e interpretación de los espacios, sus prácticas y significados es un proceso activo; donde los objetivos y reglas no son sólo pasivamente recibidas, sino que están en constante cambio y tensión (Stevens, 2007). Tanto el espacio público como los juegos, comparten una paradoja en cuanto implican el acuerdo de reglas de uso y la participación sujeta a la libertad de querer jugar o de querer habitar el espacio o no. La posibilidad de doblar, extremar o profundizar en estas reglas de participación es lo que promueve la generación de nuevos usos y significados que provienen de los habitantes o jugadores.

El espacio público es un punto central desde el cual se construye ciudad. Da pie a lo emergente, conteniendo una multiplicidad de actividades tanto funcionales como lúdicas que pueden ocurrir en un tiempo determinado y bajo diferentes condiciones, donde muchas no necesariamente habrán sido pensadas de antemano por quienes diseñaron ese espacio. Dentro de una práctica de juego de cualquier tipo ocurre algo similar. Las relaciones entre las partes se convierten en un sistema complejo capaz de producir patrones cuyo atributo más importante es su imprevisibilidad (Zimmerman y Lantz, 1999). Pero independiente de cómo sea el sistema de reglas de un juego, resulta imposible determinar de antemano cuál será el resultado de la partida.

Tanto en el espacio urbano como en el espacio definido por las leyes de los juegos, podemos hablar del concepto de emergencia, entendido como la habilidad de los elementos de un sistema para auto-organizarse en un nivel alto de sofisticación y autoconciencia. Esto arroja resultados en constante cambio en los cuales es posible identificar -de forma posterior- patrones que surgen desde abajo hacia arriba, partiendo por los vínculos entre los participantes, en vez de nacer desde condiciones externas. (Johnson, 2004). Análogamente, en el contexto de las ciudades, la emergencia ocurre en las lógicas de la autoconstrucción y auto-organización de los habitantes de un sector, estableciendo prácticas que cambian la forma de sus barrios en un urbanismo que se construye paso a paso.

Cuando se diseña la participación desde el juego es posible dar pie a la emergencia, puesto que se trata de plataformas que deben ser experimentadas y completadas por los jugadores.

El hecho de que el juego se separa de la vida cotidiana y al mismo tiempo es parte de la misma, devela un potencial de apertura en cuanto se distancia de las diferencias sociales que puedan existir en los jugadores, situándolos en un contexto nuevo de participación. El establecimiento de reglas explícitas y compartidas dentro de una partida de juego genera una condición democrática para los participantes, donde

experimentan con límites, posibilidades, roles, metas y formas de interactuar. En el juego experimental, esta posibilidad de exploración sobre las formas de interacción entre los jugadores es lo que le da un alcance político al juego, en tanto se exploran distintas dinámicas de socialización.

En este campo, el diseño de juegos serios, entendido como el diseño de juegos con propósitos que van más allá del entretenimiento, promoviendo la construcción del conocimiento y el desarrollo de capacidades, presenta una oportunidad de desarrollo aplicándolos en el contexto de diseño de espacios públicos. Mucho antes de ser tendencia en el mundo corporativo, los juegos serios eran definidos por Clark Abt (1970), con un propósito educativo explícito y planificado. Para adentrarnos en el diseño de juegos serios con foco en la participación es necesario primero analizar cómo el estado mental que nos producen los juegos puede ser apto para su aplicación en estos contextos.

4. Estados de juego para la participación: Jugar como metodología para la participación urbana.

Cuando hablamos de juego, nos podemos estar refiriendo dos cosas, la acción de jugar, o un objeto o sistema de juego que se diseña para ello. La actividad de jugar conlleva un estado mental y una interacción social particulares, y es desde el análisis de esas particularidades que se desprenden tres conceptos que han sido desarrollados por diferentes autores y que resultan claves para esta investigación: participación pública lúdica, estado de flujo y juego crítico.

Según Alenka Krek (2008), la participación de la ciudadanía en procesos de planificación urbana usando métodos tradicionales es baja ya que se tiene una sensación de que no se llega a influir realmente en las decisiones finales que se toman. Por otro lado las barreras de aprendizaje son altas ya que no todos saben leer un plano o una cartografía y muy difícilmente son capaces de lograr opiniones críticas desde allí. Esto puede ser remediado con el diseño de instancias de participación que tengan al juego como parte central, donde se produzca una participación pública lúdica.

La participación pública lúdica (Krek, 2008) significa traer disfrute a los procesos de interacción entre ciudadanos y expertos en planificación. El mayor potencial para aplicar participación pública lúdica en la planificación urbana se refiere a un nivel “no-racional” en el ser humano, es sobre el placer del uso y aprendizaje del ambiente en las actividades mismas de planificación. Con esto nos referimos a las virtudes del estado de juego, con un efecto emocional en la concentración que mantiene la atención de los ciudadanos y los involucra en procesos de participación en un nivel que va más allá de lo racional. Los juegos tienen el poder de involucrar a los ciudadanos en procesos serios ya que los tocan en un nivel subconsciente y abstracto en una forma placentera y lúdica.

En una práctica de juego, el placer de jugar puede ser tan fuerte que los participantes pueden entrar en estado de flujo. Esta expresión fue definida por Csikszentmihalyi (1990) en su trabajo, quien la describe como: estar en un estado de concentración a un nivel tal que se está completamente inmerso en la actividad que se ejecuta, sin experimentar esfuerzo sino más bien placer, involucramiento y la sensación de que el paso del tiempo se difumina. Todo esto ocurre a nivel individual, pero para poder entender cómo el estado de flujo que se puede alcanzar en el juego nos puede ayudar a trabajar la construcción de espacios comunes, es necesario ver cómo se puede alcanzar un estado de flujo grupal, colectivo. Cuando un grupo colabora acordando metas y patrones comunes el flujo grupal es posible que ocurra. Csikszentmihalyi sugiere una serie de consideraciones que pueden ayudar en este propósito: ambientación espacial creativa, trabajo organizado y paralelo entre los participantes, enfoque en una meta común, “prototipado” del avance de trabajo entorno a la meta, visualización de la meta cumplida, utilizando las diferencias dentro de los participantes como una oportunidad más que un obstáculo.

Con una meta común, los imaginarios del juego pueden potenciar la colaboratividad desde el imaginario colectivo. Pero para que los ciudadanos participen de forma real, su involucramiento en el juego debe despertar sus visiones críticas conscientes, para poder finalmente tomar decisiones entorno a su territorio. Para ello es necesario que juguemos críticamente, usando el ambiente de juego como catalizador de ideas y medio de representación de problemáticas concretas de los ciudadanos. Desde un estado de juego que tienda a la criticalidad es posible entregar un punto de vista esencial o un marco de trabajo analítico desde el juego. (Flanagan, 2009). El juego nos debe invitar a reflexionar y preguntarnos cosas. Estas preguntas pueden ser abstractas o concretas, pero deben ayudarnos a examinar temas sociales, culturales y políticos de nuestra realidad. La actitud crítica en el jugador puede ser promovida por la mecánica propia del juego o bien ser adoptada como consenso por el conjunto de jugadores. Cuando jugamos críticamente mantenemos una visión que nos permite reflexionar sobre los aspectos contenidos en el juego en sí, ya sea se trate de las reglas del juego o bien de los temas que se desprenden de sus elementos estéticos (narrativa, ambientación, emociones que despierta, etc.). Se trata de una actitud que se opone a aceptar supuestos por adelantado, que no da nada por sentado sino que se dispone a desentrañar todos los elementos que la experiencia de juego entrega de manera significativa.

5. Juegos de Tablero de Ludotopia: de lo simulado a lo generativo

Hablar de diseño colaborativo requiere debatir sobre aquello que significa una construcción colectiva de imaginarios y formas de vida. Previo a diseños formales arquitectónicos es necesario que la participación en sí sea diseñada a través de plataformas dinámicas que vayan más allá de las herramientas clásicas para la obtención de información social (encuestas, grupos focales, etc.), operando como agentes facilitadores de una interacción que estimule debates alternativos y especulaciones (Miessen, Basar, 2009). En este sentido, los juegos de mesa de Ludotopia fueron concebidos para estimular el diálogo y la co-creación de imaginarios en torno al territorio.

Los juegos de mesa realizados se enmarcan en la tendencia del juego serio -entendido como juego con propósito que va más allá del entretenimiento y que promueve la construcción del conocimiento y el desarrollo de capacidades (Abt, 1970)- con el objetivo de servir como herramienta para mapear inquietudes individuales y grupales dentro del tablero e incorporar acciones de diseño por parte de los jugadores. Los juegos serios de territorio contextualizan el estado de acción de algunas prácticas socio-espaciales recurrentes en Valparaíso tales como huertos urbanos, cocina comunitaria, limpieza y recuperación de quebradas, trabajo colaborativo y cómo el juego puede ayudar a dinamizar estas experiencias en busca de una participación (no)ciudadana real. La naturaleza iterativa e interactiva de estos juegos busca promover el desarrollo de la inteligencia colectiva que deriva de la vida cotidiana de los habitantes-jugadores, para luego ser reposicionada en sus futuros urbanos. De lo que se trata, es potenciar la negociación de este futuro, creando un momento en que los posibles conflictos de intereses de los habitantes se transformen en la oportunidad de construir visiones compartidas. En los dos casos la construcción del tablero usa la imagen aérea del territorio como base identificable para los vecinos, pero se completa con las decisiones de los mismos en estado de juego crítico. De esta forma se sobrepasan las limitantes de entendimiento de códigos gráficos y de lenguaje técnico que pueden tener por ejemplo planos urbanos convencionales. Los participantes son capaces de identificar su territorio desde la fotografía y son ellos quienes terminan de diseñar el tablero con sus acciones. En este sentido los juegos son abiertos y flexibles para promover la auto-organización y autonomía de los mismos. Al ser diseños abiertos, cada partida de juego es muy diferente y situada.

5.1 Juego en Cerro La Loma

El juego diseñado para ser usado en el Cerro La Loma se trabajó en conjunto con la ONG Matices sociales y la OCF Áncora 517. Se pretendía indagar en los distintos significados que los habitantes atribuían a los espacios del sector. La idea detrás de esto era recopilar información y generar criterios para poder avanzar hacia la formulación de propuestas para intervenir una quebrada del cerro que tenía una escalera deteriorada y una acumulación de basura. Durante el juego fue posible distinguir las apreciaciones de los habitantes del sector con ciertos espacios o lugares del Cerro, la instancia permitió acercarse al imaginario y significados que representan estos espacios o lugares para la vida cotidiana de los/as vecinos/as. En el juego los habitantes podían caracterizar espacios usando la imagen aérea de su barrio como tablero y ciertas fichas de atributo como: lugar seguro, inseguro, de abastecimiento, punto de encuentro, lugar importante, lugar de juego, etc. Estas categorías sirvieron como punto de partida de la conversación entre los vecinos, donde consenso entre ellos generaba significados para los espacios de manera colectiva.



Fotos 01 y 02: Actividad de juego con vecinos de Cerro La Loma. Diseñado por agrupaciones Ludotopia, Áncora 517 y Matices Sociales. **Fuente:** Propia



5.2 Juego en Camino Cintura.

El segundo juego fue diseñado para ser usado con la Junta de Vecinos 75, Alejandro Tinsley que abarca habitantes de los cerros Cordillera y Alegre. El desafío que dio origen al juego fue la necesidad de definir un plan maestro de usos para un parque urbano que quiere levantar la junta de vecinos en el sector. Luego de estudiar varias posibilidades para el diseño del juego, finalmente se define una dinámica de en la que todos participen de manera colaborativa, es decir, todos contra el tablero, para perseguir un objetivo común: en este caso, recuperar un espacio. El juego inicia con la definición de zonas que los vecinos trazaron en el tablero, cada una con un uso determinado. Los habitantes-jugadores tenían roles específicos con atributos especiales que debían coordinar de forma colaborativa para poder defender el terreno de la amenaza de convertirse en un basural y convocar vecinos para levantar los espacios trazados hasta concluir la construcción del parque.

Fotos 03, 04 y 05: Actividad de juego con vecinos de Cerros Cordillera y Alegre. Diseñado por el Colectivo Ludotopia.

Fuente: Fotografías por Luis Opazo, Colectivo Ludotopia.



6. Discusión y comentarios finales.

A raíz de estas experiencias es posible vislumbrar diferentes usos para el diseño de tableros de juegos serio aplicados en contextos urbanos: reflexionar activamente sobre un territorio específico, siendo capaces de simular o representar situaciones reales o imaginarias y luego poder concluir ideas, recopilar información con respecto a las relaciones entre los habitantes de un territorio y el carácter que ellos le otorgan los distintos espacios del mismo, prototipar ideas de diseño para espacios públicos o compartidos, fortalecer o identificar factores identitarios a una comunidad específica y visualizar problemáticas subyacentes a la configuración del territorio y a la relación de los habitantes con el mismo.

Si bien el territorio está representado, sobre esa misma representación se generan visiones concretas y generativas que se traducen a acciones reales que aspiran a transformar los espacios de forma directa.

Es posible identificar cuatro procesos participativos dentro de los juegos:

- I. Simulación: uno es desde la simulación colectiva de situaciones, ya sea evocando sensaciones, recuerdos o vivencias para avanzar hacia la construcción de significados conjuntos o bien desde la proyección de acciones a futuro, que será necesario realizar en el territorio.
- II. Generatividad: El otro es desde las acciones generativas entorno al juego, yendo más allá de la simulación. Esto se evidencia más en el segundo caso expuesto en donde uno de los productos concretos generados de la experiencia de juego es un mapa de zonificación para el Parque en cuestión. Para poder iniciar el juego los habitantes tuvieron que ponerse de acuerdo para el trazado de los espacios a construir en el parque. Estando en estado de juego esto tuvo un ambiente distinto al que tendría una reunión de planificación urbana tradicional ya que se superan las barreras ante el desconocimiento de aspectos técnicos de diseño y la gente es capaz de lanzar ideas que se discuten abiertamente sin pudor.
- III. Involucramiento: Este tipo de iniciativas no se limita solamente al hecho de recolectar “conocimiento útil” sobre lo que los “beneficiarios” pueden entregar a los ejecutores en pos de mejorar el diseño, sino de un involucramiento mayor, por cuanto hay una simulación del espacio real y de situaciones reales. Estar construyendo algo allí, planificando o simplemente poniéndose en lugar de esa situación específica mediante la cual una comunidad puede lograr su objetivo.
- IV. Democratización de la información: cualquiera puede poner su punto de vista, donde la ficción del juego es un imaginario común, un espacio de representación distinto que funciona a partir del entendimiento de una realidad abstraída. El combate de ideas es una negociación con objetivos comunes, la simulación de conflictos se trabaja desde el consenso de reglas de participación, por tanto los participantes son capaces de leer la ciudad y representar esta lectura a partir sus acciones en el juego.

Algunas interrogantes:

¿Cómo puede contribuir el juego al desarrollo de imaginarios colectivos?

Se esperaría que los imaginarios del juego sean capaces de potenciar la colectividad desde el imaginario colectivo y no desde el imaginario común (arraigado a una comunidad) debido a que esa comunidad, mítica, comparte si o sí, los mismos referentes e intereses no dando pie a lo heterogéneo.

“La noción de comunidad ha acabado identificando aquel ámbito en que se incluyen quienes comulgan entre sí y, haciéndolo, constituyen un sólo cuerpo y una sola alma, una unidad social a la vez natural y sagrada, que encierra a sus componentes en un orden cosmovisional y organizativo del que ni deben ni sabrían escapar” (Delgado, 2008:2).

Esta comunidad sagrada, como la llama Delgado, comparte los mismos referentes e intereses, mediante lo cual pueden plantearse un objetivo que ayude al desarrollo de su comunidad. Esto puede ser un catalizador, que gradualmente debe encontrar su salida al espacio público. “La colectividad –continúa Delgado- designa, por contra, la reunión de individuos que están juntos y asumen su co-presencia como medio para obtener un fin, aunque sea simplemente el de sobrevivir. La comunidad se funda en la comunión; la colectividad, en cambio, se organiza a partir de la comunicación. La comunidad y la colectividad implican una parecida reducción a la unidad. La diferencia, con todo, es importante y consiste en que si la comunidad exige coherencia, lo que necesita y produce toda colectividad es cohesión.” (2008:3).

Los imaginarios del juego pueden potenciar la colaboratividad desde el imaginario colectivo y no desde el imaginario común, arraigado a una comunidad de iguales o parecidos, distinto a lo que se espera del espacio público (la heterogénea). Tomando estas reflexiones, planteamos también que el potencial del juego reside, en última instancia, en abrir el imaginario del espacio en común a un espacio universalmente colectivo, dando pie a la asociatividad entre quienes no comparten, valga la redundancia, nada en común.

¿Cómo se mezcla finalmente el juego y la comunidad/colectividad en los procesos de diseño y participación ciudadana?

Las prácticas de juego serio con temáticas de territorio tienen como principal fin enriquecer las representaciones colectivas de los mismos y apuntar a nuevas significaciones capaces de construir – eventualmente- espacios.

“Conforme con lo anterior, el territorio multidimensional participa por lo tanto de tres órdenes distintos: uno basado en la materialidad, en la realidad concreta, palpable, desde donde el concepto adquiere su origen; el segundo, referido a una acción de carácter psíquico individual, en donde la territorialidad se identifica por una parte a una relación a priori, emocional y pre-social desde el Hombre hacia la Tierra; y, en tercer lugar, una referida al orden de las representaciones colectivas, sociales y culturales, que le dan sentido y la carga simbólica que finalmente éste tiene.” (Di Méo, 1998).

La forma en que los habitantes-jugadores son capaces de participar en un proceso colectivo de evaluar o repensar sus espacios, desde un estado mental que involucra tanto el disfrute como el pensamiento crítico otorga luces sobre las diferentes formas materiales en que podemos leer y representar un territorio. Cuando – desde el juego - los habitantes son capaces no solo de reconocer sus espacios sino también de idear formas para intervenirlos, nos acercamos a pensar herramientas más propensas a entregar como resultado cartografías colectivas informales que planos técnicos de alta definición.

Tomando en cuenta esto último, ¿Cómo dialoga este tipo de visiones/herramientas con las políticas de participación actuales?

Frente al enunciado y reiterativo interés político de participación ciudadana, es necesario pensar en cómo las políticas de diseño y construcción de espacios públicos recogen este concepto, y cómo a la vez, ante la percepción de un involucramiento meramente de carácter consultivo y nominativo, se crean y abren iniciativas de construcción que responden a esta necesidad de participar más activamente, desplazándose

fuera del margen del estado. Así, los espacios “recuperados”, “activados” o “revitalizados” encuentran sentido en prácticas de resistencia y voluntades de cooperación barrial, donde la participación adquiere una nueva manera de desarrollarse y muchas veces superando las aspiraciones de las políticas públicas. Esto nos lleva a plantear la urgencia de hablar sobre la participación ciudadana en decisiones de territorio como una necesidad relevante que requiere nuevas lógicas de diseño, debate y construcción colectiva de imaginarios.

Bibliografía

- Abt, C. (1970) *Serious Games*. New York: The Viking Press: pp 15 – 35.
- Aliste, E. (2008) Huellas en la ciudad: territorio y espacio público como testimonio para una geografía social Enrique Aliste. En: *Transformaciones del espacio público: ponencias II Escuela Chile-Francia*; Chile, Santiago; 2008; p.51.
- Borja, J. (1998). “Ciudadanía y espacio público”. *Revista del CLAD Reforma y Democracia*. No. 12
- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V. pp 07 – 22.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row, pp 01 – 15.
- Escobar, A. (2004). “Participación Ciudadana y Políticas Públicas. Una problematización acerca de la relación Estado y Sociedad Civil en América Latina en la última década.” *Revista Austral de Ciencias Sociales* 8: pp 97-108.
- Delgado, M. (2002). “Etnografía del espacio público”. *Revista de antropología experimental* No. 02.
- Delgado, M. (2008) *Lo común y lo colectivo. El espacio público como espacio de y para la comunicación*. Conferencia en Medialab Prado. Documento en línea: http://medialab-prado.es/article/lo_comun_y_lo_colectivo
- Freire, J. (2009). Urbanismo emergente: ciudad, tecnología e innovación social. En: *Paisajes Domésticos, Vol. 4 Redes de Borde*, pp. 18-27. Ed. SEPES Entidad Estatal de Suelo, España.
- Flanagan, M. (2009) *Critical Play, Radical Game Design*. London: The MIT Press, pp 01 – 08.
- Johnson, S. (2004) *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*. New York: SCRIBNER, pp 73 – 100.
- Krek, A. (2008) “Games in Urban Planning: The Power of a Playful Public Participation”, *REAL CORP Vol 008*: pp. 683 – 691.
- Miessen, M., Basar, S. (2009) *¿Alguien Dijo Participar? Un Atlas de Prácticas Espaciales*. Barcelona: dpr-barcelona, pp 22 – 29.
- Zimmerman E. y Lantz F. (1999) “*Rules, Play and Culture: Towards an Aesthetic of Games*”, Merge Magazine.
- Stevens, Q. (2007) *The Ludic City: Exploring the potential of public spaces*. New York: Routledge, pp. 09 – 25.

Consuelo Banda es Licenciada en Teoría e Historia del Arte en la Universidad de Chile, diplomada en Cine y Cultura Latinoamericana del ICEI. Ha realizado diversos proyectos de investigación de arte latinoamericano, política y género, publicando en revistas académicas y participando como expositora en seminarios nacionales e internacionales sobre estética, cine y literatura. Co-autora de los libros “En Marcha. Ensayos sobre arte, violencia y cuerpo en la manifestación social” y “Fuera y dentro del Arte contemporáneo. Comunidad y territorio en las prácticas colaborativas de Valparaíso”. Desde el 2012 forma parte del colectivo Ludotopia. medioeva@gmail.com

Felipe Arenas es Arquitecto en formación en la Universidad Técnica Federico Santa María. Ha trabajado liderando diversos proyectos que mezclan distintos campos como el diseño de juegos, la arquitectura y el urbanismo a través de la coordinación de equipos interdisciplinarios. El 2011 co-funda Ludotopia como un colectivo dedicado a la exploración, investigación y creación de espacios y experiencias de juego que vinculen comunidades con sus respectivos territorios. El 2015 funda Bonus empresa dedicada a diseñar videojuegos urbanos. Ha participado con publicaciones y ponencias en dos Congresos SIGraDi (Sociedad Iberoamericana de Gráficas digitales) 2011 y 2014. f.arenas.b@gmail.com