

# JUEGOS DE DATOS, SOBERANÍA TECNOLÓGICA Y VIDEOJUEGOS COMO BIEN COMÚN

Un manifiesto político y programático para Juegos del Común



## La importancia de los datos

En los últimos 15 años los datos se han convertido en unos de los bienes comerciales más apetecibles y a la vez en el bien que más se está produciendo. Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp y todas las grandes corporaciones que nos “regalan” a diario sus cómodas herramientas basan su modelo económico en los datos. Nuestros datos. Teraflops viajan a diario en nuestras redes sumándose a ese conjunto enorme que llamamos “big data”. Quien controla los datos controla una porción importante de la economía y de la capacidad de tomar decisiones de acuerdo al análisis algorítmico de estos flujos que, a diferencia de los humanos, graban el recorrido de vida con una exactitud desconocida a nuestra capacidad de memoria.

Para imaginar la importancia que hoy en día representan los datos no tenemos más que pensar en cómo afectan a todos los ámbitos de nuestra vida. Imagina que mañana no pudieras acceder a tu cuenta de Google o Facebook —incluyendo todos los servicios derivados como listas de contactos, calendarios, whatsapps—. ¿Cómo volverías a contactar con muchas de tus amigas o contactos de trabajo? ¿Cómo llegarías a tiempo a una cita en un lugar desconocido de la ciudad? ¿Cómo podrías participar en el debate sobre tu película favorita poniendo un comentario en la web?

Sería un pequeño *apocalipsis data* que puede sonar a ciencia ficción, pero que ya ocurre.<sup>1</sup> Por suerte, tenemos [alternativas](#). Pero la hipérbole nos ayuda a visualizar la centralidad de los datos en los procesos de vida contemporáneos. Quien controla los datos controla una porción muy relevante de nuestras vidas.

---

<sup>1</sup> Véanse, por citar algunos, los siguientes ejemplos: <[es.gizmodo.com/whatsapp-esta-caido-en-todo-el-mundo-1794895145](https://es.gizmodo.com/whatsapp-esta-caido-en-todo-el-mundo-1794895145)> o <[bigstory.ap.org/article/71365f150a4247eeaaa1bd7721bb1b05/google-hits-pixel-resellers-digital-death-sentence](https://bigstory.ap.org/article/71365f150a4247eeaaa1bd7721bb1b05/google-hits-pixel-resellers-digital-death-sentence)>.

## Datos abiertos y *data-commons*

En el caso de un entidad pública la propiedad y distribución de los datos se hace todavía más importante. A través de un análisis de los datos un gobierno local puede, por ejemplo, facilitar un servicio de transporte público eficiente y operativo. Puede atender mejor las exigencias de un territorio entendiendo rápidamente los fallos y necesidades. *Ordenar, anticipar, prever* son los términos centrales de una buena política de gobierno que está aprendiendo a utilizar los datos. Además, los ciudadanos necesitamos poder acceder a estos datos de modo que la participación en las decisiones sea más acorde a los principios de participación ciudadana. Cómo se gasta el dinero público, las inversiones, los proyectos que se han priorizado, son todos casos donde nosotras, las ciudadanas, queremos y necesitamos *entrar* tanto a nivel de verificación —saber dónde va efectivamente el dinero— como a nivel de decisión —usar plataformas participativas de toma de decisiones—.<sup>2</sup>

Queremos y necesitamos una política de datos que apueste por cimentar un modelo de gobierno abierto a través de la construcción y gestión de los recursos comunes por medio de la institución pública, entendiendo ésta no sólo como el Estado, sino abriendo espacios de interlocución con el tercer sector, las cooperativas y la colaboración ciudadana.

Para dar plena realización a estas posibilidades, se han impulsado, a nivel europeo y nacional, diferentes iniciativas con el objetivo de fomentar el desarrollo y la implementación de formatos abiertos para los conjuntos de datos producidos por administraciones públicas. Estos conjuntos de datos, liberados bajo formatos asequibles e interoperables —no importa el sistema operativo o el dispositivo de tengas— y publicados bajo licencias abiertas que permiten su reutilización en otros contextos es a lo que nos referimos como *open data*, el cual se enmarca dentro del modelo más amplio del "conocimiento abierto", práctica de creación cultural surgida desde y en las redes digitales y que establece diferentes principios, entre los cuales se encuentran los de acceso, redistribución, reúso, integridad y atribución.

Los datos tienen que circular libremente en las redes y para hacerlo posible es necesario respetar estos principios que garantizan de forma equitativa tanto quien produce los datos como quien los recibe. Su circulación, además, genera nuevas posibilidades creativas, de producción y de reúso por parte de la sociedad al tiempo que contribuye a un nuevo ecosistema informativo que pone la propiedad ciudadana de los datos en la centralidad del proceso.

Por esto, en los últimos años se ha empezado a entender que los datos abiertos son un procomún, un recurso y bien de consumo que se sitúa de forma transversal entre lo público y lo privado y que cumple con una utilidad pública clara. Con *data-commons* nos referimos a este enfoque que entiende los datos, los derechos digitales de acceso y el software libre como pilares esenciales de un proceso político de soberanía tecnológica. Es decir, un posicionamiento de autonomía y libertad frente a la tecnología, de apropiación y participación a partir de las comunidades locales y de principios como justicia y equidad social.

## Visualización de datos y *data-games*

En los últimos años se han desarrollado técnicas con el objetivo de facilitar la muestra y la comprensión de los datos elaborando herramientas de visualización interactiva que permiten viajar a través de conjuntos de datos de forma visual y sencilla. Visualizaciones como las del flujo de [intercambio](#) en Twitter durante el 15M o el [mapa](#) interactivo de migraciones mundiales han establecido una práctica analítica y al tiempo narrativa donde los datos toman centralidad no sólo

---

<sup>2</sup> Véanse como ejemplos las plataformas <[decidim.barcelona/?locale=es](http://decidim.barcelona/?locale=es)> y <[decide.madrid.es/](http://decide.madrid.es/)>.

en el proceso de reflexión sino que han dado vida a nuevas forma de periodismo como en el caso del periodismo de datos.

En ArsGames estamos convencidos de que con los datos se puede jugar y generar historias que pueden capturar la atención del público mientras que se está compartiendo una información de utilidad pública. Consideramos que crear un juego basado en datos abiertos puede aumentar el nivel de acceso y de atención sobre los mismos destacando alguna información importante mientras que se usan los datos para generar dinámicas de juegos sencillas e interesantes. Es una forma novedosa de visualizar los datos que contempla la dimensión lúdica, tan importante en los procesos educativos y formativos de los seres humanos.

Algunos ejemplos de juegos que utilizan datos podemos encontrarlos en [\*Marvellous Ultimate Appliances\*](#) u [\*Open Data Monopoly\*](#). El primero es un videojuego de cartas basado en los datos del consumo energético de los electrodomésticos en el que cada uno de ellos se nos presenta como un luchador en una arena de combate y por medio del cual aprendemos criterios de gastos energéticos de los aparatos que usamos a diario en nuestras casas. En el segundo, en esta misma línea, podemos encontrar una versión del clásico *Monopoly* en la que se emplean los datos demográficos de diferentes ciudades de Reino Unido para diseñar el tablero. Ambos casos demuestran que es posible usar el videojuego para conocer conjuntos de datos de interés público que, por sí solos, no llamarían la atención de muchas personas.

## Juegos del Común

Los datos son muchos, como muchas son las historias que se pueden contar. [Juegos del Común](#) quiere expandir esta posibilidad y encontrar en el camino nuevas prácticas creativas capaces de unir comunidades. La oportunidad, bajo este punto de vista, es poder generar videojuegos conectando la comunidad local, el mundo social, con las personas creadoras a partir de las ideas que los datos reales pueden inspirar.

Para una generación entera que se ha criado jugando y absorbiendo el imaginario alrededor de los videojuegos, éstos se convierten en un lenguaje presente en las prácticas culturales contemporáneas. La hibridación de los juegos digitales con otros ámbitos como con la [arquitectura](#) o la [organización](#) del trabajo demuestran, por un lado, la masificación del lenguaje pasando por procesos de apropiaciones e intervenciones mientras que, por otro, se muestra el intento de cautivar la competencia mediática expandida a nivel social dentro de una relación de producción y consumo revitalizada por la esfera lúdica.

El videojuego como objeto de consumo ha marcado la existencia del medio desde su nacimiento. Sin embargo, en estos 10 años de ArsGames hemos demostrado que el videojuego tiene otras dimensiones —cultural, artística, estética, pedagógica— y que es necesario fijarse en todos los procesos de creación y distribución que están usando, hoy en día, el videojuego como recurso de experimentación social, económico y político.

Por esto hacemos hincapié en el concepto de procomún —*commons*, en inglés—: entendemos los videojuegos como un recurso colectivo que lejos de ser sólo un producto industrial es un lenguaje para la reflexión y el crecimiento. Estamos viviendo un proceso de cambio importante para este medio que poco a poco se dirige hacia una madurez de formato y de contenido incluyendo cada vez más la diversidad. Para preservar y fomentar esta diversidad entendemos que será necesario enfrentarse con el problema de las licencias y de la distribución. Muy pocos son los juegos que se liberan bajo licencias abiertas y que permiten estudiar el código, reutilizar su música o las imágenes y en general aprender de un proceso de creación previo. Con respecto a otros sectores industriales que también están centrados en el desarrollo de software, el del videojuego es

algo peculiar. La industria del desarrollo web, por ejemplo, vierte la propia capacidad de reacción a las necesidades del mercado en la misma posibilidad de copiar, pegar, modificar código informático escrito por otros. La normalidad en este sector industrial es mirar el código fuente y no reinventar la rueda, es decir, no volver a escribir algo si ya alguna otra persona, en algún momento, lo implementó con el mismo lenguaje que se está usando.

Parece, en cambio, que la industria del videojuego funciona de forma igual y contraria. Se reinventa la rueda constantemente, se escriben una y otra vez las mismas funciones para el cálculo de las físicas, para la cuenta de los niveles o para cualquier otra parte que hemos visto en muchos de los juegos que jugamos. Es un industria creativa que se basa en la repetición de mecánicas consolidadas y de personajes reconocibles. Es necesario romper este mecanismo ya que comporta una dificultad de acceso a esos actores que podrían aportar cambio y contenido innovador al medio y que, debido a la escasez artificial del medio, no se atreven. El uso de licencias abiertas en el ámbito de los videojuegos es cada vez más necesario para hacer frente a un cambio de paradigma en el lenguaje videolúdico y a la vez experimentar con nuevas prácticas creativas.

Juegos del Común pretende contribuir a imaginar formas creativas que sepan apoyar el desarrollo de juegos con licencias abiertas. Fomentar la creación de juegos que tengan un mercado más allá del comercio basado en la escasez. Cuando investigamos sobre las razones que llevan a la mayoría de creadores de juegos a usar licencias cerradas destacamos cómo la falta de viabilidad económica de otros modelos es la razón principal para que se siga reproduciendo este modelo. Observando el estado de la industria queda patente la falta de opciones cooperativistas mientras que la dimensión asociativa —como la nuestra— se cuenta con los dedos de una mano. Otros sectores creativos han dado vida a nuevas formas de creación y producción a partir de modelos más abiertos y asequibles, que contemplan o bien un retorno social o bien una redistribución más justa de las ganancias.

Experiencias como la [Cooperativa Clara Boia](#), en el sector audiovisual, o la [Cooperativa del Diseño](#), en el sector gráfico, demuestran no sólo que otros modelos son viables, sino que son necesarios frente a una industria que no es capaz de absorber la fuerza laboral y que, cada vez más, activa dispositivos de explotación rozando la esclavitud.

Establecer de forma clara y reconocida el retorno social del videojuego a partir del concepto de procomún —*commons*— ayuda a asentar los pilares de un modelo productivo de colaboración entre público y privado dentro del marco de la economía del bien común. Nuestro punto de partida son los datos porque entendemos éstos como prioritarios en las propuestas políticas de gobernanza participativa que este nuevo siglo está poniendo como gran desafío a toda la ciudadanía. Asumimos que jugar es la forma con que primariamente, desde pequeños y durante toda nuestra vida, aprendemos del mundo que nos rodea. Asimismo, rechazamos cualquier implementación conductista ya que creemos que los juegos son dispositivos de socialización más allá de la relación binaria premio-castigo. Por esta razón pensamos que la participación, como también otros ámbitos de la vida, no tiene que convertirse en un juego. Proponemos en cambio enriquecernos de juegos, aprender de ellos y con ellos, para estimular un proceso crítico de reflexión y pensamiento.

## El futuro

Para todo ello necesitamos la ayuda de mucha gente. Necesitamos que la comunidad creativa se haga cargo de una responsabilidad social. Necesitamos que los colectivos sociales experimenten más con la hibridación de los lenguajes tecnológicos con la práctica política. Necesitamos que las instituciones públicas apoyen a estos actores secundando social y económicamente procesos de

coproducción con el sector privado abiertos a la participación ciudadana y con un claro retorno social.

La [primera fase de incubación](#) del proyecto Juegos del Común en el [Canòdrom Parc de Recerca Creativa](#) de Barcelona terminará con su presentación en [Sónar+D](#), donde abandonamos el nido para despegar hacia nuevos horizontes. El objetivo será arrancar una fase piloto en colaboración con otras instituciones en la que validar la metodología de creación y proponer una práctica formativa sobre la soberanía de datos a partir del uso de videojuegos de datos abiertos. Finalmente, imaginamos un proyecto que pueda escalar, que se pueda replicar en otras ciudades y que pueda establecer un ejemplo de coproducción entre público, privado y ciudadanía en el sector de los videojuegos.



**juegos *del* común**

**APS GAMES**