

# El videojuego como dispositivo tecnopolítico. El caso de “Juegos del Común”.

(<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/issue/view/39>)

PDF (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1131/1286>)

HTML (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1131/1287>)


**Publicado** ene 1, 2018

**DOI:** <https://doi.org/10.7195/ri14.v16i1.1131> (<https://doi.org/10.7195/ri14.v16i1.1131>)

## Luca Carrubba (España)

Doctorando Universidad de Barcelona

[luca.carrubba@arsgames.net](mailto:luca.carrubba@arsgames.net)

 <http://orcid.org/0000-0002-1738-5352> (<http://orcid.org/0000-0002-1738-5352>)

## Resumen

El presente artículo expone el proyecto “Juegos del Común” como caso de estudio para introducir la hipótesis de investigación según la cual los videojuegos se pueden considerar dispositivos tecnopolíticos. En el marco de esta investigación los videojuegos se presentan como herramientas comunicativas para fomentar la participación política haciendo especial hincapié en el uso de los datos abiertos como medio de creación videolúdica. Asimismo se presentan los fundamentos teóricos del proyecto y el debate académico alrededor de tres ejes temáticos: datos abiertos, data-games y tecnopolítica. A partir del diseño general del proyecto, que postula la creación de un sistema en línea para el acceso a los datos abierto del Ayuntamiento de Barcelona y su posterior uso en programas informáticos de desarrollo de videojuegos, se presentan 4 videojuegos elaborados como prototipos en el marco del proyecto. Se presenta la metodología de creación y validación de los mismo recogiendo los resultados en términos de medio comunicativo con el fin de la transformación social sobre el tema de la vivienda. Finalmente se presenta una discusión alrededor de los temas tocados por el proyecto destacando las características propias de los videojuegos entendidos como dispositivos tecnopolíticos en cuanto procomunes digitales, señalando asimismo la necesidad de una ulterior investigación para validar en otros contextos urbanos los resultados encontrados y sus repercusiones a nivel de comunicación política y transformación social.

Descargas

### Cómo citar este artículo

CARRUBBA, Luca. El videojuego como dispositivo tecnopolítico. El caso de “Juegos del Común”.. **Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes**, [S.l.], v. 16, n. 1, p. 212-237, ene. 2018. ISSN 1697-8293. Disponible en:

<<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1131> (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1131>)>. Fecha de acceso: 21 ene. 2018 doi: <https://doi.org/10.7195/ri14.v16i1.1131> (<https://doi.org/10.7195/ri14.v16i1.1131>).

ABNT (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/AbntCitationPlugin>)

APA (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/ApaCitationPlugin>)

BibTeX (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/BibtexCitationPlugin>)

CBE (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/CbeCitationPlugin>)

EndNote - Formato EndNote (Macintosh & Windows) (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/EndNoteCitationPlugin>)

MLA (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/MlaCitationPlugin>)

Formato ProCite - RIS (Macintosh & Windows) (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/ProCiteCitationPlugin>)

RefWorks (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/RefWorksCitationPlugin>)

Reference Manager - RIS format (Windows sólo) (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/RefManCitationPlugin>)

Turabian (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/cite/1131/TurabianCitationPlugin>)

Número

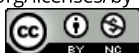
Vol. 16 Núm. 1 (2018): Comunicación, poder y cambio social (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/issue/view/39>)

Sección

MONOGRÁFICO



(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).



(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

## Citas

- Barros, G. A. (2015). "Data Games: Towards Generating Content using the Real World". En DS@ CONTEXT, 15–22. Recuperado a partir de .
- Barros, G. A., Liapis, A., y Togelius, J. (2015). "Data adventures". En Proceedings of the FDG workshop on Procedural Content Generation in Games. Recuperado a partir de .
- Bauhr, M., Grimes, M., y Harring, N. (2010). "Seeing the State: The Implications of Transparency for Societal Accountability". En QoG Working Paper Series, 15. Recuperado a partir de .
- Berners-Lee, T. (2010). Tim Berners-Lee: El año en que los datos de libre acceso se globalizaron [vídeo]. Recuperado a partir de .
- Bertot, J. C., Jaeger, P. T., y Grimes, J. M. (2010). "Using ICTs to create a culture of transparency: E-government and social media as openness and anti-corruption tools for societies". En Government information quarterly, 27(3), 264–271. .
- Bogost, I. (2007). Persuasive games: The expressive power of videogames. Mit Press.
- Boletín Oficial de la Provincia de Barcelona (2017). Resolución del 8 de marzo de 2017, del Instituto Municipal de Cultura de Barcelona, por la que se declaran los ganadores del premio Repte Canòdrom [consultado el 7/10/2017]. Disponible en .
- Brito, J. (2008). "Hack, mash, & peer: Crowdsourcing government transparency". En The Columbia Science and Technology Law Review, 9, 119–157. .
- Carrubba, L. (Sin fecha). "Ética hacker, playbour y weisure. El videojuego como actividad productiva". En Lifeplay. En prensa.
- Castells, M. (2012). Redes de indignación y esperanza. Madrid: Alianza Editorial.
- Coleman, S., y Dyer-Witheford, N. (2007). "Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture". En Media, Culture & Society, 29(6), 934-953. .
- Collaboration, O. S. (2012). "An Open, Large-Scale, Collaborative Effort to Estimate the Reproducibility of Psychological Science". En Perspectives on Psychological Science, 7(6), 657-660. .
- Community PlanIt [Software]. (2011). Engangment Lab. Recuperado a partir de .
- Credit Sesame [Software]. (2010). Credit Sesame. Recuperado a partir de .
- Dillon, L. (2010). "The value of the long form Canadian census for long term national and international research". En Canadian Public Policy, 36(3), 389–393. .
- Eaves, D. (2010). "After the collapse: Open government and the future of civil service". En Open government: Collaboration, transparency, and participation in practice, O'Reilly Media, Sebastopol, Calif, 139–150.

- Ermacora, M., y Mousten, A. [Software]. (2013). OpenStreetRacer. "Enter the Data Economy EU Policies for a Thriving Data Ecosystem". (2017). En European Political Strategy Centre, 21. 11 de noviembre de 2017. Recuperado a partir de .
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT press.
- Friberger, M. G., y Togelius, J. (2012). "Generating Game Content from Open Data". En *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 290–291). New York, NY, USA: ACM. .
- Friberger, M. G., Togelius, J., Cardona, A. B., Ermacora, M., Mousten, A., Jensen, M. M., Tanase, V., y Brøndsted, U. (2013). "Data games". En *4th Workshop on Procedural Content Generation* (pp. 1–8). ACM. Recuperado a partir de .
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P., Schrape, N., y otros. (2014). *Rethinking gamification*. Meson Press.
- Garda, M. B., y Grabarczyk, P. (2016). "Is every indie game independent? Towards the concept of independent game". En *Game Studies*, 16(1). Recuperado a partir de .
- Gutiérrez-Rubí, A. (2014). *Tecnopolítica: El uso y la concepción de las nuevas herramientas tecnológicas para la comunicación, la organización y la acción política colectivas*. Bebookness.
- Ippolita. (2015). *The Facebook Aquarium: The Resistible Rise of Anarcho-Capitalism*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, Amsterdam, 201. Recuperado a partir de .
- Kanwar, A., Kodhandaraman, B., y Umar, A. (2010). "Toward sustainable open education resources: A perspective from the global south". En *The Amer. Jnl. of Distance Education*, 24(2), 65–80. .
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., y De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Longo, J. (2011). "# OpenData: Digital-era governance thoroughbred or new public management Trojan horse?". En *Public Policy & Governance Review*, 2(2), 38.
- Lovink, G., Rasch, M., y otros. (2013). *Unlike us reader: Social media monopolies and their alternatives*. Institute of Network Cultures.
- Marvellous Ultimate Appliance [Software]. (2013). Team Admiral Dolphin. Recuperado a partir de .
- Minesweepers [Software]. (1989). Microsoft.
- Morales, J., Borachénkov, L., Hernández, M., Márquez Valero, C., y Paredes, S. [Software]. (2013). *The Last Hope*. Recuperado a partir de .
- Muriel, D. (2013): "Los procesos de construcción de la subjetividad del jugador de videojuegos". *Encuentro Sociología Ordinaria*, Madrid. Recuperado a partir de .
- Navarro, A., Ros, A., Carsí, A., Pereyra, A., Murgueytio, M., y Barajas, L. [Software]. (2017). *FlatSweepers [Android]*. Recuperado a partir de .
- Neeson, J. (1993). *Commoners: Common Right, Enclosure and Social Change in England, 1700–1820 (Past and Present Publications)*. Cambridge: Cambridge University Press. .
- Noveck, B. S. (2009). *Wiki Government: How Technology Can Make Government Better, Democracy Stronger, and Citizens More Powerful*. Brookings Institution Press. Recuperado a partir de .
- "The Open Definition" (Sin fecha). En *Open Definition*. Recuperado desde .
- Pasquinelli, M. (2010). "The Ideology of Free Culture and the Grammar of Sabotage". En *Policy Futures in Education*, 8(6), 671-682. .
- Perelman, M. (2000). *The invention of capitalism: Classical political economy and the secret history of primitive accumulation*. Duke University Press.
- PinPamPoom [Software]. (2017). *Dino Engine*. Recuperado a partir de .
- Prange, A., Windrich, M., Greismühl, D., Bösch, F., y Scherp, A. (2015). "Linked Open Data Visualization with State Hopper: Learning about Europe and its Countries". En *Proceedings of the 8th International Conference on Knowledge Capture* (p. 19). ACM.
- Raessens, J. (2014). "The Ludification of culture". En *Rethinking gamification* (pp. 91-114). Meson Press.
- Robinson, D. G., Yu, H., Zeller, W. P., y Felten, E. W. (2009). "Government data and the invisible hand". En *Yale Journal of Law & Technology*, 11, 160.
- Sandoval Forero, C. G., y Triana Sánchez, A. (2017). "El videojuego como herramienta prosocial: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia". En *Análisis Político*, 30(89), 38-58. .
- Shaker, N., Yannakakis, G. N., y Togelius, J. (2010). "Towards Automatic Personalized Content Generation for Platform Games". En *Proc. Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment* (pp. 63-68). Recuperado a partir de .
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. MIT Press.
- Suarez, R., Monroy, P., Sayan, Y., Mendoza, C., Díaz, C., Díaz Moreno, P. A., y Carasso, L. [Software]. (2017). *Rambla Rush [Android]*. Recuperado a partir de .
- Thompson, E. P. (2015). *Customs in common: Studies in traditional popular culture*. The New Press.
- Togelius, J., y Friberger, M. (2013). "Bar chart ball, a data game". Recuperado a partir de .
- Toret, J. (2013). *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida*.
- Ukie. (2017). "UK video games fact sheet". En *Ukie*. Recuperado a partir de .
- Yin, R. K. (1994). "Discovering the Future of the Case Study. Method in Evaluation Research". En *Evaluation Practice*, 15(3), 283-290. .

## Suscripción al boletín

Email \*

Nombre \*

Apellidos \*

### Formato de email

html

text

mobile

[Abrir en ventana completa \(https://eepurl.com/xU63H\)](https://eepurl.com/xU63H)

## Idioma

Español ([https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/user/setLocale/es\\_ES?source=%2Foj%2Findex.php%2Ficono14%2Farticle%2Fview%2F1131](https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/user/setLocale/es_ES?source=%2Foj%2Findex.php%2Ficono14%2Farticle%2Fview%2F1131))

English ([https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/user/setLocale/en\\_US?source=%2Foj%2Findex.php%2Ficono14%2Farticle%2Fview%2F1131](https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/user/setLocale/en_US?source=%2Foj%2Findex.php%2Ficono14%2Farticle%2Fview%2F1131))

## Información

[Para lectoras/es \(https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/information/readers\)](https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/information/readers)

[Para autores/as \(https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/information/authors\)](https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/information/authors)

[Para bibliotecarios/as \(https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/information/librarians\)](https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/information/librarians)

## Número actual

<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/atom>

<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/rss2>

<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/rss>

## Indicios de calidad

Google Scholar Metrics: ([http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/42829/1/AyllonMillan\\_IndiceH\\_RE\\_GSM2011\\_15v2.pdf](http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/42829/1/AyllonMillan_IndiceH_RE_GSM2011_15v2.pdf)) indice h: 17 (<https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=0x3Op1QAAAAA>) | indice i10: 47 (<https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=0x3Op1QAAAAA>)

Indexada en Emerging Citation Index (<http://ip-science.thomsonreuters.com/cgi-bin/jrnlst/jlresults.cgi?PC=MASTER&Word=icono>) de Thomson Reuters (2015-2016)

Journal Scholar Metrics ([http://www.journal-scholar-metrics.infoec3.es/layout.php?id=journal&j\\_name=Revista+ICONO14&subject=communication](http://www.journal-scholar-metrics.infoec3.es/layout.php?id=journal&j_name=Revista+ICONO14&subject=communication)) (Communication (<http://www.journal-scholar-metrics.infoec3.es/layout.php?id=rank&subject=communication&country=es&related=T>): Q1 - 7/50

SJIF 2013=4.499 (<http://www.sjifactor.inno-space.org/passport.php?id=8028>)

Resumen indicios de calidad: 2012 (</files/calidad/indicios-calidad-revista-icono14-2012.pdf>) | 2013 (</files/calidad/indicios-calidad-revista-icono14-2013.pdf>) | 2014 (</files/calidad/indicios-calidad-revista-icono14-2014.pdf>) | 2015 (</files/calidad/indicios-calidad-revista-icono14-2015.pdf>) | 2016 (</files/calidad/indicios-calidad-revista-icono14-2016.pdf>) | 2017 (<https://icono14.net/files/calidad/indicios-calidad-revista-icono14-2017.pdf>)

## Estadísticas 2017

Visitas artículos: 2016 ([https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oDR0\\_ZY5r9ho5kBTeQOuVt4\\_L2r-pF9cSYUz8vh-XQk/pubhtml?gid=696730310&single=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oDR0_ZY5r9ho5kBTeQOuVt4_L2r-pF9cSYUz8vh-XQk/pubhtml?gid=696730310&single=true))

Números publicados: 2 (2016)

Artículos recibidos: 119

Artículos evaluados: 96

Artículos publicados: 38

Media de revisión: 59 días

Media de publicación: 78 días

Usuarios registrados: 1.300 (188 nuevos)

Lectores registrados: 1.033 (154 nuevos)

#### Revistas asociadas

(<http://www.revistacomunicar.com/>)



prisma  
social  
revista  
de ciencias  
sociales

(<http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/>)

(<http://www.creatividadysociedad.com/>)



(<http://revistas.utp.ac.pa/index.php/retoxxi/>)

#### Miembros de

(<http://www.crossref.org/>)

© 2003-2018 | ISSN: 1697-8293 | DOI 10.795/ri14

Revista ICONO 14 | C/ Salud, 15. 28013 - Madrid (España)

powered by OJS | Open Journal Systems (<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/about/aboutThisPublishingSystem>)

Asociación científica ICONO 14 (<http://pkp.sfu.ca/ojs>)