

Ecosistema Videolúdico orientado a la Participación Política venezolana

Videogame Ecosystem oriented to Venezuelan Political Participation

GABRIELA LEÓN

Universidad Rafael Urdaneta. Maracaibo, Venezuela

 <https://orcid.org/0000-0001-5708-774X>. Email: gabyleonu@gmail.com

SABRINA GONZÁLEZ

Universidad Rafael Urdaneta. Maracaibo, Venezuela

 <https://orcid.org/0009-0003-5435-9844> Email: sabrinaigcrucetta@gmail.com

Resumen

El artículo diseña un prototipo de ecosistema videolúdico deportivo para incentivar la participación política mediante el aprendizaje basado en juego, la gamificación y los deportes electrónicos. Con un método estadístico descriptivo y evaluación combinada, se analizaron las principales barreras para lo videolúdico y la participación política en los deportes electrónicos durante los años 2020-2022 en Venezuela, cuyos hallazgos arrojaron un 80% de abstención en la participación política y ciudadana.

Palabras clave: Ecosistema, deportes electrónicos, participación políticos.

Abstract

The article designs a prototype of a videoludic sports ecosystem to encourage political participation through game-based learning, gamification and e-sports. With a descriptive statistical method and combined evaluation, the main barriers to videoludic and political participation in e-sports during the years 2020-2022 in Venezuela were analyzed, whose findings showed an 80% abstention rate in political and citizen participation.

Keywords: Ecosystem, electronics sports, political participation

Introducción

En Venezuela, los ecosistemas videolúdicos representan un mundo interconectado. Son una red compleja de actores interdependientes que interactúan entre sí para crear, distribuir, jugar y competir en el ámbito deportivo utilizando las estrategias de lo videolúdico conocidas por Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Según Gómez Martín *et al.* (2020), es una metodología interdisciplinar que puede adaptar áreas del conocimiento a una forma lúdica en fondo y forma haciendo posible la creación de un nuevo formato y una fórmula de interpretación para llevar a cabo funciones políticas y diplomáticas como lo sería practicar un deporte formalmente a través de un medio digital.

Estos ecosistemas son parte de formatos físicos o digitales y pasan por un proceso de mecanización por medio de la Gamificación. Martínez (2019) explica que la misma potencia los procesos de aprendizaje basados en el empleo de juegos para el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje, facilitan la cohesión, integración y la motivación por el contenido, lo cual propicia un ambiente adecuado para la participación política a través de lo deportivo y lúdico.

Lo anterior se alinea con los principios de los laboratorios de gobierno, espacios públicos que permiten la utilización de las estrategias y metodologías de la innovación para resolver problemas de la comunidad a nivel local y nacional, siendo los ciudadanos quienes conforman equipos holísticos de investigación y participación que diseñan distintas estrategias sobre distintos formatos (sean físicos o virtuales) para modelar estas posibles soluciones.

Según Moyano, 2020 (citado por Harmes-Liedtke *et al.*, 2015) se logra por los siguientes elementos: 1) Articulación local (eventos, ferias, incubadoras, clústeres); 2) Finanzas (apoyo para o por parte de empresas); 3) Formación (talento y capital humano); 4) Legal e Infraestructura (derecho laboral, protección de la propiedad intelectual, reconocimiento del sector como parte de la industria); 5) Mercadeo e Internacionalización (atracción de inversión, red internacional, mercado).

Es así que, aplicando los fundamentos de los laboratorios y la metodología deportiva a un procesamiento de información basado en lo lúdico y mecanizando a través de un proceso de adaptación de reglas y forma de socialización política propia del rubro deportivo, se puede simular por completo la práctica de un deporte a nivel digital y formalizarlo como un deporte válido y avalado por una institución de carácter superior para la participación ciudadana. Tal es el caso del deporte electrónico.

Para Betancourt-Fajardo *et al.* (2020), Barrera y Álvarez (2019), Chiva-Bartoll *et al.* (2019), Chanson (2017) y Wagner (2006) los deportes electrónicos son toda práctica física y mental que acarrea el enfrentamiento entre jugadores profesionales de una liga competitiva a través de una pantalla o interfaz en un escenario competitivo grande que tenga reglas de juego establecidas. Más allá del entretenimiento, los deportes en mención sirven como herramienta para la participación ciudadana mediante campañas, programas sociales, desarrollo de habilidades prácticas o torneos, mayormente orientados a jóvenes.

Venezuela en la práctica deportiva relacionada a los deportes electrónicos, consta de una federación institucionalizada desde 2021 (COV TV, 28 abril 2021). Sin embargo, el rendimiento deportivo venezolano no posee organización ni personas capacitadas para la gestión si se compara con los avances a nivel internacional ni existe una red de socialización y participación política para un ecosistema (Aguilar y Gómez, 2017). En las investigaciones previas de las autoras, se extraen resultados orientados a la materia, por tanto, el presente texto es un avance a la investigación de ambos artículos con el objetivo de diseñar un ecosistema videolúdico deportivo que incorpore elementos de gamificación para incentivar la participación política.

Método

La apatía política, la desinformación y la falta de espacios para la participación ciudadana son algunos de los desafíos que enfrenta la sociedad venezolana actual. En este contexto, surge la necesidad de explorar nuevas estrategias para promover la participación política, especialmente entre las generaciones jóvenes. En este sentido, un ecosistema videolúdico orientado a la participación política venezolana se presenta como una alternativa

innovadora y atractiva. Con una metodología estadístico descriptiva, de campo y transaccional; se triangulan los instrumentos de un cuestionario semiestructurado con preguntas de opción múltiple y la tabla de cotejo para la siguiente población obtenida de forma no probabilística y por conveniencia durante el período 2020-2022:

1. Un número de sesenta (60) estudiantes adscritos a las diversas universidades públicas y privadas ubicadas en el municipio Maracaibo, siendo estos mayores de edad con básica, intermedia o avanzada experiencia jugando videojuegos de carácter bélico, estratégico y político.

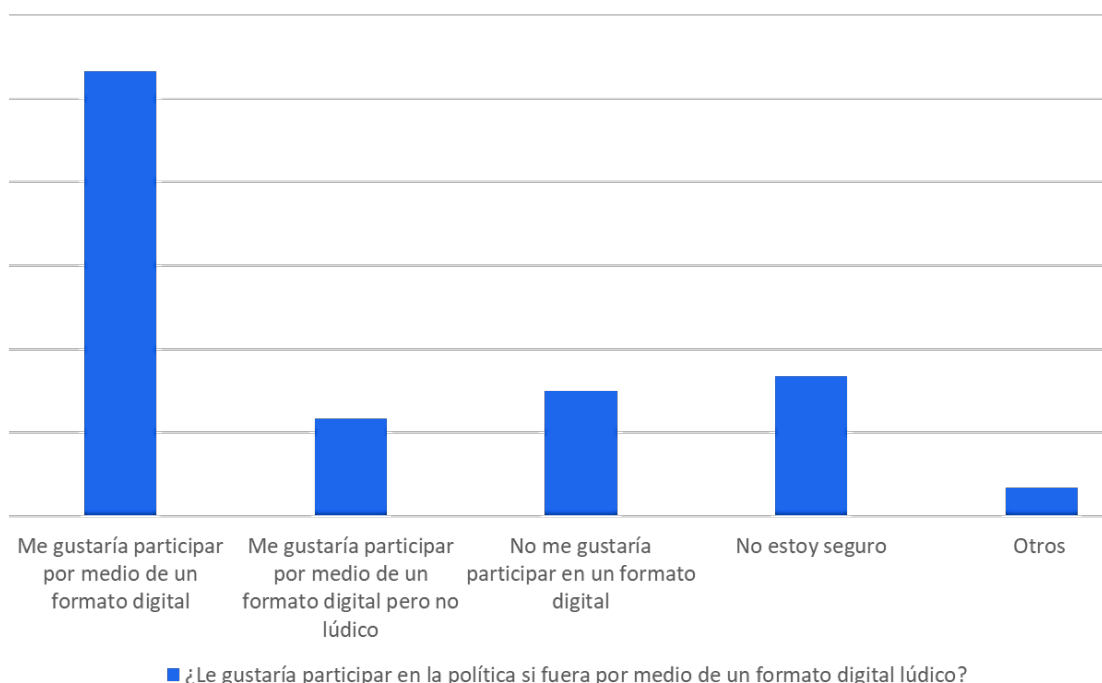
2. Organizaciones de deportes electrónicos latinoamericanos con reconocimiento de la Federación Internacional de Deportes Electrónicos o el comité nacional respectivo, participación en competencias internacionales y con presencia en la red social de Instagram.

Resultados

Figura 1

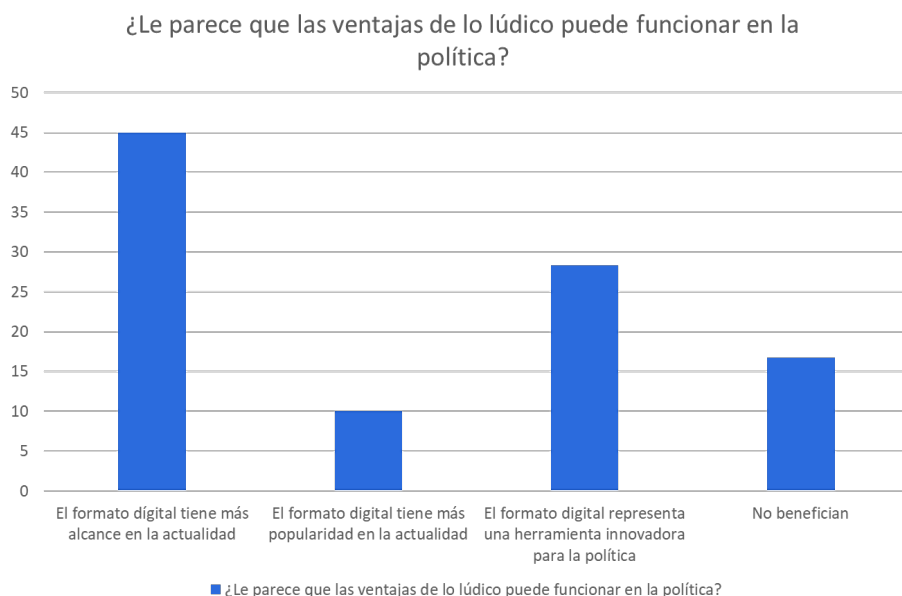
Participación política en un nuevo formato

¿Le gustaría participar en la política si fuera por medio de un formato digital lúdico?



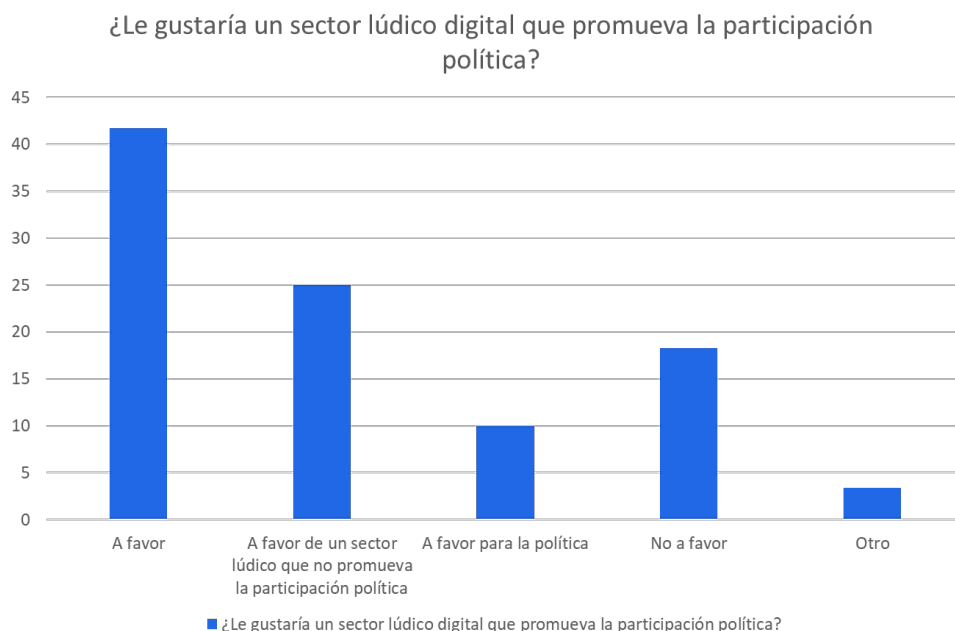
En la Figura 1 se mostró que el 53.3% de los sujetos participantes de la evaluación respondió que les gustaría participar por medio de un formato digital lúdico mientras que un 11.7% señaló que les gustaría participar en un formato digital pero no lúdico. Un 15% indicó que no le gustaría participar en un formato digital. Por último, un 16.7% tenía una opinión distinta. Se demostró que la mayoría de los sujetos que participaron en la evaluación se encuentran a favor de participar políticamente si se tratase de un formato digital y lúdico. Representa una nueva herramienta para la aceptación, el interés y la participación de la ciudadanía.

Figura 2
Lo lúdico en la política



En la Figura 2 se encontró que al preguntarle a los sujetos participantes de la evaluación si consideraban que las ventajas que proporcionan el formato lúdico digital podrían beneficiar con sus estrategias y mecánicas la exploración de la aplicación de la Ciencia Política en espacios digitales y/o virtuales, 45% argumentó el beneficio tanto en plataforma como en herramienta política, se confirma su viabilidad y reconocimiento por distintas personas que están familiarizadas con lo lúdico digital o, en su defecto, ligeramente o poco relacionadas con respecto a ello.

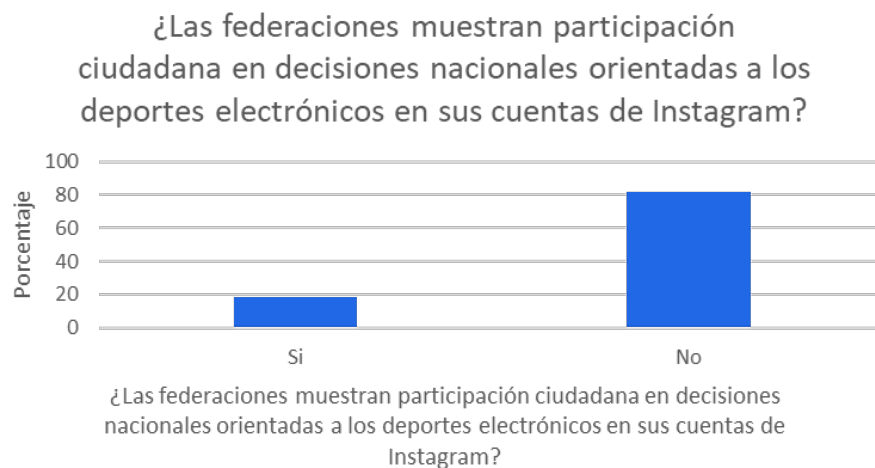
Figura 3
Lo lúdico como una campaña



La mayoría, 45%, de los sujetos participantes de la evaluación están a favor de un sector lúdico digital (o videolúdico) que promueva la participación política y también para usos políticos que no impliquen una

movilización político-social (Figura 3). Sin embargo, la siguiente mayoría, 25%, se encontró a favor de un sector lúdico que no promueva necesariamente la participación política. Si bien este último resultado sería un despropósito para la investigación, se comprenden los esfuerzos de esta clase de proyecto a concientizar y promover la participación política (no implica necesariamente lo político-partidista, cuestión que estos sujetos declararon determinadamente no apoyar).

Figura 4
Participación Política Latinoamericana



La participación política, entendida esta como todo acto legal de los ciudadanos para seleccionar cargos públicos o influir en las decisiones gubernamentales Verba, Nie y Kim (1978), muestra diferentes formas de manifestación. Molina y Baralt (2001) lo resumen en el voto, la candidatura a un cargo público, la solución a una demanda social, las peticiones o inclusión en consultas territoriales y en el análisis de políticas públicas. A efectos del texto, el modo de participación que se evalúa es la inclusión de la ciudadanía en consultas territoriales y la solución a problemáticas sobre una materia específica, dígame la promoción de los deportes electrónicos.

Entre las federaciones u organizaciones destinadas a los deportes electrónicos en Latinoamérica un 18,2% se involucró al menos en una ocasión en la toma de decisiones nacionales, en contraste 81,8% no lo hizo nunca durante el lapso 2020-2022 (Figura 4). En el caso venezolano, no se contó con encuestas o consultas similares a la selección de un uniforme oficial o un censo para conocer la población activa en los videojuegos y deportes electrónicos, como los casos de la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina y la E-Sports Chile (Figura 5).

Figura 5
Ejemplos de Participación Política: Casos Argentina y Chile



Cabe decir, la participación ciudadana en los deportes electrónicos se expresa en la esfera digital. Garza *et al.* (2019), menciona las plataformas digitales como las nuevas formas de socialización política para el aprendizaje y el activismo político mediante habilidades digitales. En Venezuela, se realizan esfuerzos en proyectos locales con organismos institucionalizados, pero no se otorgan las facultades de participación a ciudadanos en decisiones gubernamentales más allá de la participación en eventos o competencias internacionales. Se omiten las brechas digitales en las zonas rurales, la formación en habilidades digitales y la inclusión de atletas o aficionados a la disciplina deportiva, lo cual desfavorece la participación política en la práctica.

Discusión

En los resultados de las Figuras 1, 2, y 3 se manifestaron respuestas positivas a la idea de participar en la política a través de lo videolúdico como un nuevo formato de participación ciudadana, en la que la persona que ejerce su poder político se convierte en protagonista de su causa y no es un personaje secundario en las causas políticas de terceros; vinculado esto al rechazo y apatía hacia la política y sus campañas, se vislumbra un nuevo interés de la comunidad que aviva la idea de una nueva oportunidad para ser y hacer política desde jóvenes.

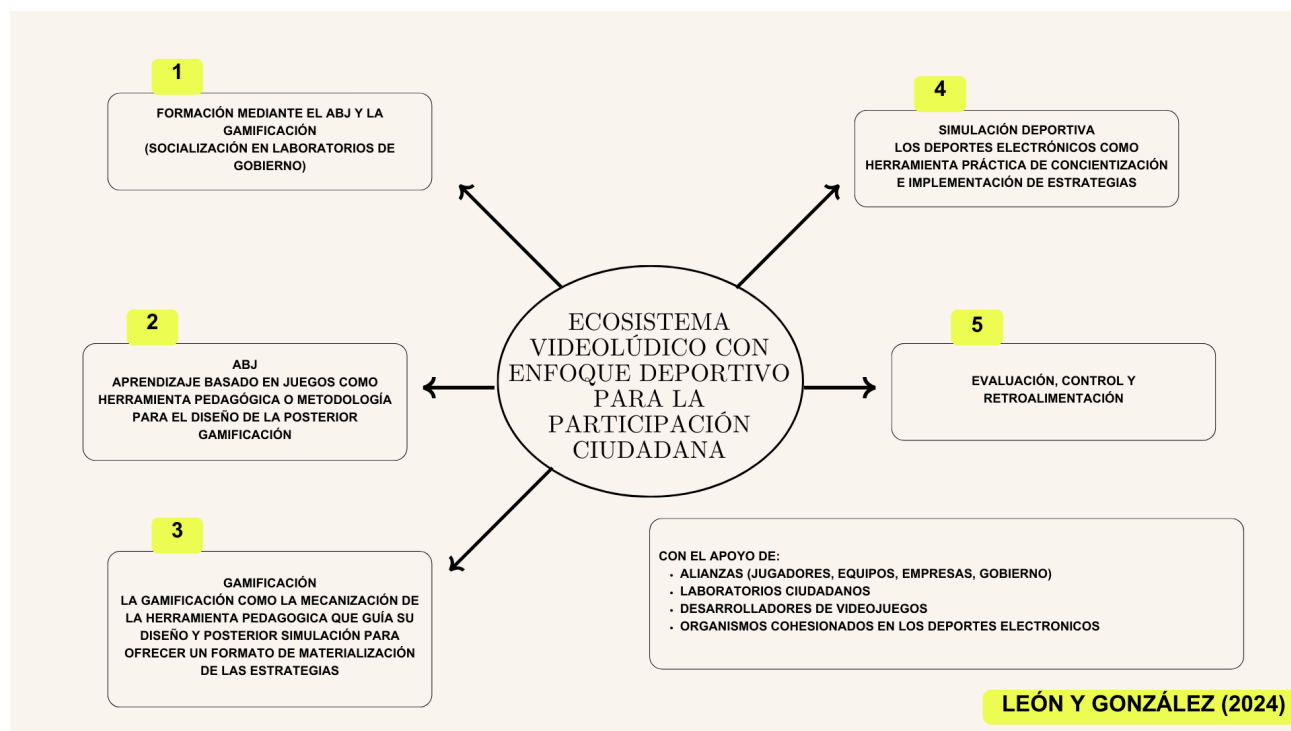
Los formatos dependen de las Tecnologías de la Información y Comunicación para funcionar debidamente. Una estrategia pedagógica, como el Aprendizaje Basado en Juegos con su mecanización como herramienta a través de la Gamificación, y la conformación de un grupo holístico en laboratorios de gobierno; permitiría instaurar un ecosistema videolúdico funcional en el cual la comunidad sea partícipe de proyectos al disminuir sus problemas locales y cultivar ideas para solucionarlos a largo plazo, con orientación a nivel nacional.

No obstante, es una limitante aún la aplicabilidad de la Ciencia Política en Venezuela. Se reduce la misma a los métodos tradicionales y convencionales, cuando diversos fenómenos de la ciencia se prestan a estudiarse y trabajarse a través de formatos más recientes, como sucede en la comunicación política a través de las redes sociales y los gobiernos tecnológicos. Está demás mencionar la apatía hacia la política, sin embargo, se considera que, cambiando el enfoque de la participación ciudadana y los formatos para aplicarse, se podría solucionar dicha limitante.

En cuanto al resultado de la Figura 4, se evidencia un porcentaje mayor en torno a la ausencia de participación ciudadana en la comunidad deportiva. Entre las principales barreras para los deportes electrónicos se denota la falta de iniciativas locales que conecten con las propuestas de la sociedad civil para la toma de decisiones territoriales y el abordaje de problemáticas sociales, aun cuando, las propuestas hacia la innovación estructural en la rama gubernamental provean un mejor panorama para los proyectos en curso en la materia.

La participación ciudadana mediante laboratorios de gobierno o iniciativas gubernamentales motiva a la movilización de la misma en otras temáticas, dígame la expresión del voto, un censo o elección de propuestas, similar a la Figura 5, y su compromiso con el desarrollo de la comunidad. Aunque, el principal obstáculo, además de la actuación tradicional y la desconfianza institucional expresada en apatía, se presenta en la toma de decisiones centralizadas y una agenda selecta en el manejo de las actividades deportivas, lo cual coarta a iniciativas estatales y municipales de generar alianzas con alto impacto a nivel nacional. Es idónea una política pública multinivel para dicha disciplina, pero se necesitan esfuerzos para integrar a la ciudadanía en la toma de decisiones organizada y descentralizada para la aplicabilidad de un ecosistema videolúdico deportivo como el que aparece en la Figura 6:

Figura 6
Propuesta de Ecosistema Videolúdico Deportivo



El modelo de un ecosistema videolúdico deportivo se basa en un sistema según un proceso ordinal que conforma ciertos elementos base (como lo sería el ABJ, Gamificación y Laboratorios de Gobierno) para una metodología aplicada, mecanización y principios de régimen; posteriormente establecidas sus bases, se procede al diseño, desarrollo e implementación por medio de la simulación de las estrategias en los deportes electrónicos, manejadas a través de las herramientas del paso 2 y 3 de la Figura 6, cuya intención deriva en una forma de resolución de problemas determinado que esté sujeto a una investigación y retroalimentación constante.

Resultados

Los resultados recomiendan orientar la investigación hacia organismos públicos en ejercicio para conocer las medidas de participación ciudadana llevadas a cabo y su efectividad en el aspecto local y nacional, así como el uso de otras plataformas digitales utilizadas para la formación e inclusión de la ciudadanía en la cosa pública. Para el área de los deportes electrónicos, se insta a realizar más estudios relacionados al mapeo de actores presentes en los proyectos llevados a cabo desde las dependencias deportivas.

Referencias

- Barrera G., J. y Álvarez R., A. (2019). La emergencia de los eSports y su configuración como deporte. Una revisión teórica. Educación Física y Deporte. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7349520>
- Betancourt-Fajardo, P.; Zambrano, S.; Ordaz-Martínez, I. J. y Riera M., A. L. (2022). E-sports: Desde la revisión sociohistórica cultural hacia su conceptualización. Prohominum. <https://www.acvenisproh.com/revistas/index.php/prohominum/article/view/188>
- Chanson, R. (2017). e-Sports: Todo lo que necesitas saber de *League of Legends* al *FIFA*. Editorial Timunmas. Barcelona.

- Chiva-Bartoll; Pallarés P., M. y Isidori, E. (2019). eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal. Calle Libre. <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/182402/64025.pdf?sequence=1>
- Comité Olímpico Venezolano (COV TV). (2021, 28 de abril). *Deportes Electrónicos cuentan con el máximo reconocimiento institucional* [Video online]. <https://youtu.be/KOrYAw2Xnes?feature=shared>
- De la Garza Montemayor, D., Peña-Ramos, J. A. y López, F. R. (2019). La participación política online de los jóvenes en México, España y Chile. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, (61), 83-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7048467>
- Marco A. Gómez-Martín, Pedro P. Gómez-Martín y Pedro A. González-Calero. (2004). *Aprendizaje basado en juegos*. Madrid, España. Universidad Complutense de Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1335379.pdf>
- Martínez V., J (2019) La Gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias. *Universitat de les Illes Balears*. <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/152574>
- Moyano, L. (2020) *Diseño de Políticas Públicas para el Ecosistema de Videojuegos en Barcelona*. Universitat de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/171121>
- Larrea M., A. (2020). *Diseño de Políticas Públicas para el Ecosistema de Videojuegos de Barcelona*. Universitat de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/171121>
- Vega, J. E. M., & Baralt, C. P. (2001). Participación política y derechos humanos. *Revista del Instituto Interamericano de Derechos Humanos*, 34-35. <https://www.corteidh.or.cr/tablas/r08068-1.pdf>
- Verba, S., Nie, N. H., & Kim, J. O. (1978). *Participation and political equality: A seven-nation comparison*. Cambridge university press. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=m044AAAAIAAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=PARTICIPATION+AND+POLITICAL+EQUALITY+A+SEVEN-NATION+COMPARISON+SIDNEY+VERBA+NORMAN+H.+NIE+%5DAE-ON+KIM+&ots=6ShYCx-a7B&sig=XLitujEojiR9mht_Bats2s0JwQ8#v=onepage&q&f=false
- Wagner, M. G. (2006, June). *On the Scientific Relevance of eSports*. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442). https://www.researchgate.net/profile/Michael-Wagner-36/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000/On-the-Scientific-Relevance-of-eSports.pdf