

Universidad Nacional de Rosario.
Facultad de Ciencia Política y RRII. Secretaría de Posgrado
Maestría en Comunicación Digital Interactiva

Territorialidad Expandida Y Narrativas Gamificadas.

**Ludificación Para El Abordaje De Temáticas Ambientales, Para
Adolescentes De La Ciudad De Villa Mercedes En El 2024**

Maestranda: Melina Noelia Domenella

Director: Alfredo Panzolato

26 de julio de 2024

Resumen

Esta investigación explora la intersección entre las narrativas gamificadas y la territorialidad expandida, enfocándose en su aplicación a temáticas medioambientales y en una problemática local específica. El contexto del objeto de estudio se divide en dos partes: primero, se examinan las características del Río V en Villa Mercedes y su potencial recreativo; segundo, se describen las particularidades de la población adolescente local.

A nivel teórico, la investigación se fundamenta en las nociones de juego y narrativas gamificadas, explorando su capacidad para abordar problemáticas sociales mediante el ciberactivismo y la tecnopolítica. También se revisan conceptos de territorialidad expandida y *terratives*, esenciales para tratar temáticas serias en narrativas situadas.

Se analiza el consumo digital de los adolescentes y las oportunidades que ofrece la ubicuidad tecnológica, revisando experiencias locales de narrativas medioambientales. Mediante entrevistas, se explora la situación actual del Río V y su historia.

Finalizado el diagnóstico, se propone la maqueta del proyecto transmedia "*Río/Mío*", diseñado para motivar la reflexión y el debate sobre el Río V en adolescentes villamercedinos, promoviendo el conocimiento de un espacio actualmente invisible. En conclusión, esta investigación evidencia el potencial de las narrativas gamificadas y transmedia como herramientas de transformación social, especialmente en el ámbito medioambiental.

Palabras Claves:

Narrativas gamificadas.

Territorialidad expandida.

Homo mobilis.

Ciberactivismo.

Temáticas medioambientales.

Abstract

This research explores the intersection between gamified narratives and expanded territoriality, focusing on their application to environmental issues and in a specific local problem. The context of the study object is divided into two parts: first, it examines the characteristics of the Río V in Villa Mercedes and its recreational potential; second, it describes the particularities of the local adolescent population.

Theoretically, the research is based on the notions of game and gamified narratives, exploring their capacity to address social issues through cyberactivism and technopolitics. Concepts of expanded territoriality and terratives are also reviewed, essential for addressing serious topics in situated narratives.

The digital consumption of adolescents and the opportunities offered by technological ubiquity are analyzed, reviewing local experiences of environmental narratives. Through interviews, the current situation of the Río V and its history are explored.

Finally, the transmedia project "Río/Mío" is presented, designed to motivate reflection and debate about the Río V among adolescents in Villa Mercedes, promoting awareness of a currently invisible space. In conclusion, this research demonstrates the potential of gamified and transmedia narratives as tools for social transformation, especially in the environmental field.

Keywords

Gamified narratives
Expanded territoriality
Homo mobilis
Cyberactivism
Environmental topics

Agradecimientos

A Alfredo por sus aportes atentos y su lectura.

A Francisco, Diego, Carla, Silvia y Fabio por ayudarme a conocer mejor el Río V.

A mi familia, la base de todo vuelo.

Índice del texto principal

Resumen.	2
Abstract.	3
Agradecimientos.	4
Índice del texto principal.	5
Índice de gráficos y/o cuadros	7
Índice de ilustraciones.	7
Introducción.	9
SECCIÓN A	
Capítulo 1 Contexto Del Objeto Bajo Estudio Y Antecedentes.	15
1.1 Contexto del objeto bajo estudio.	15
1.1.1 El Río V dentro del éjido municipal de Villa Mercedes.	15
1.1.2 El Río V y la ciudad de Villa Mercedes.	16
1.1.3 Usos recreativos del Río V en la zona de influencia de Villa Mercedes.	17
1.1.4 Adolescentes de Villa Mercedes.	21
1.2 Antecedentes	22
1.2.1 Base legal. Reglamentación local en relación al Río V.	23
1.2.2 Antecedente técnico.	24
1.2.2.1 Situación hidroambiental entre Dique Pasos de las Carretas y Justo Daract.	26
1.2.3 Antecedentes de acción.	29
1.2.4 Antecedente de investigación. Llum BCN 2024.	29
Capítulo 2 Perspectivas Teóricas-Conceptuales-Referenciales	31
2.1 Territorialidad expandida	31
2.1.1 Territorio.	31
2.1.2 Territorialidad expandida.	34
2.1.3 Narrativas sociales basadas en la ubicación de dispositivos móviles.	36
2.1.4 El tablero de juego urbano.	38
2.2 Las temáticas serias y pensamiento de juego.	40
2.2.1 El ciberactivismo.	40
2.2.2 Game Thinking.	42
2.2.3 Cruces entre el arte y el juego.	44

2.3	Narrativas gamificadas.	46
2.3.1	Gamificación y narrativas transmedia.	46
2.3.2	El juego.	49
2.3.3	Componentes del juego.	50
2.3.4	Tipologías de juegos y jugadores.	52
2.3.5	El diseño del juego.	55
2.4.	Consumos digitales de adolescentes.	57
2.4.1	Dispositivos.	57
2.4.2	Redes sociales y plataformas.	60
2.4.3	El homo ludens y el homo mobilis.	66
2.5	Análisis de caso. Llum BCN 2024.	69
2.5.1	Territorialidad expandida en Llum BCN 2024.	70
2.5.2	Narrativa gamificada en Llum BCN 2024.	72
2.5.3	Participación de personas usuarias en Llum BCN 2024.	73
Capítulo 3	Apartado Metodológico	75
3.1	Objetivo y metodología.	75
3.2	Abordaje del objeto de estudio.	75
3.3	Estudios cuantitativos.	77
3.3.1	Sondeo Exploratorio.	77
3.4	Estudios cualitativos.	78
3.4.1	Entrevista en profundidad.	78
3.4.2	Entrevistas a informantes clave.	79
3.4.3	Observación no participante.	80
3.4.4	Análisis de información emitida y soportes utilizados.	80
3.4.5	Observación participante.	80
Capítulo 4	Análisis y ponderación de los resultados del trabajo	82
4.1	Adolescentes de Villa Mercedes	82
4.1.1	Adolescentes villamercedinos y temáticas medioambientales.	82
4.1.2.	Adolescentes villamercedinos y el Río V.	86
4.2	El Río V.	87
4.2.1	El Río V como recurso.	87
4.2.2	Controles en el Río V.	88
4.2.3	El Río V como símbolo.	89

4.2.4	Comunicar el Río V.	91
4.3	Consumos digitales en adolescentes villamercedinos.	92
4.3.1	Tecnopolítica y propuestas lúdicas.	93
Capítulo 5	Conclusiones	95
	SECCIÓN B	101
Capítulo 6	Guión de Río/Mío.	104
6.1	Justificación	104
6.2	Objetivos.	104
6.3	Definición de audiencia.	105
6.4	Tratamiento.	105
6.5	Especificaciones funcionales y diseño visual del proyecto.	110
6.6	Implementación y ejecución.	126
	SECCIÓN C	
	Referencias bibliográficas.	131
	Sitios Web.	134
	Artículos no académicos.	134

Índice de gráficos y/o cuadros

C1.	Evolución demográfica de Villa Mercedes entre 1869 y 2010, acorde a los Censos Nacionales del INDEC.	18
C2.	Datos obtenidos en el Censo Nacional 2022 por el INDEC, para el Departamento Pedernera.	22
C3.	Gráfico que representa la pertenencia a cada una de las 22 zonas en que se dividió la ciudad, para conocer donde viven los 151 adolescentes que respondieron el cuestionario.	78
C4.	Mapa de la ciudad dividido en 22 zonas.	78

Índice de ilustraciones

F1.	Fotografía del Dique Vulpiani.	19
F2.	Captura de Google Maps de Dique Vulpiani y planta de Cargill S.A.	19
F3.	Fotografía del Parque Espejos de Agua.	19
F4.	Captura de Google Maps del Parque Espejos de Agua.	19

F5.	Captura de Google Maps de la zona de influencia de Villa Mercedes con identificación de parques y puentes.	20
F6.	Fotografía de ciclovía que comienza junto al Puente Monseñor Francisco Miranda.	20
F7.	Fotografía de la rotonda donde comienza el Puente Monseñor Francisco Miranda.	20
F8.	Fotografía de las escaleras junto al Puente de Madera.	21
F9.	Fotografía de los senderos que parten desde las escaleras junto al Puente de Madera.	21
F10.	Fotografía de un área para fogatas creada por la comunidad de Middle Line La Barranca.	22
F11.	Fotografía de un refugio de bioconstrucción creado por la comunidad de Middle Line La Barranca.	22
F12.	Fotografía de la página 9 del informe elevado por la Secretaría de Ecología y Medio Ambiente en el año 2006.	26
F13.	Nuevamente la captura de Google Maps presentada como figura 5.	26
F14.	Captura de pantalla de mapa interactivo disponible en la app Llum BCN 2024.	70
F15.	Fotografía del mapa físico disponible en Llum BCN 2024.	70
F16.	Captura de pantalla de la ventana que se despliega en el mapa interactivo de la app Llum BCN 2024, al seleccionar un nodo.	71
F17.	Captura de pantalla de la ventana que se despliega al seleccionar ver más, en la app Llum BCN 2024.	71
F18.	Captura de pantalla de la ventana para valorar una actividad en la app Llum BCN 2024.	71
F19.	Captura de pantalla de la landing page de Llum BCN 2024.	71
F20.	Captura de pantalla de la página Instalaciones la app Llum BCN 2024.	71
F21.	Captura de pantalla de la ventana que se despliega al seleccionar uno de los menús de la página instalaciones, en la app Llum BCN 2024.	71
F22.	Fotografía de uno de los globos que permitieron ubicar los espacios donde ocurría cada experiencia de Llum BCN 2024.	72
F23.	Fotografía de la entrada de FX Barcelona Film School con el globo indicador de que en su interior se encuentran los puntos 4 y 5.	72

Introducción

Este trabajo tiene por objeto de estudio el cruce entre la gamificación y la territorialidad expandida, implementadas en función de narrativas que abordan temáticas medioambientales dirigidas a audiencias adolescentes, en la ribera del Río V en la localidad de Villa Mercedes, Argentina.

El principal objetivo es reconocer si se pueden establecer relaciones entre la gamificación y la territorialidad expandida en función de narrativas de temáticas medioambientales, dirigidas a adolescentes de Villa Mercedes. Para poder conseguirlo se propone, en tanto objetivos específicos de la investigación, describir los consumos digitales en redes sociales más repetidos de estudiantes de los últimos dos años del colegio Nacional de Villa Mercedes del 2023. También se busca relevar qué conocen estos estudiantes acerca del Río V y cuál es el uso real que hacen del mismo. Finalmente, se intenta descubrir las prácticas de vinculación de adolescentes con temáticas ambientales locales.

Este problema de investigación es significativo, porque el Río V atraviesa el ejido municipal de Villa Mercedes pero pareciera estar oculto. A priori, se atribuye la disminución de actividades recreativas en sus márgenes por parte de la población adolescente, a factores como la instalación de fábricas, la reducción del caudal por represas y la contaminación industrial, potenciado a su vez por las restricciones horarias en parques públicos y el acceso limitado a las costas del río. El río es ajeno a los discursos cotidianos de la ciudad, tanto de privados como de organismos públicos. Sin embargo, se evidencia una práctica de mención del río y sus potencialidades durante los momentos de campaña política: se diseñan costaneras y espacios de acceso libre y público, pero que no llegan a concretarse. Por el contrario, el parque público provincial inaugurado en 2016 lejos de ser la solución prometida terminó por demostrar que las soluciones verticalistas, a espaldas de la sociedad no dan respuesta a sus necesidades. Por ende, es necesario conformar una masa crítica presente y dispuesta a disputar y ser parte de los procesos de diseño de los espacios públicos.

Frente a una sociedad apática y desinteresada se optó por dirigir esta investigación hacia las narrativas gamificadas y territorialidad expandida, buscando encontrar estrategias de motivación y movilización de adolescentes hacia un espacio cercano, pero desconocido por muchos. La intención fue desarrollar estrategias aplicables a una narrativa gamificada concreta que invite a adentrarse en la problemática, recorrer y apropiarse del territorio. El juego y las movilizaciones sociales

tienen puntos en común, pero en ambos casos es necesario conocer para que la afectación movilice. Se busca generar instancias que aporten a una apropiación pública y social de los márgenes del río V, dentro de la zona de influencia de la ciudad de Villa Mercedes. Todo esto, pensado en función de la territorialidad expandida, obliga a cuestionar acerca de las prácticas digitales y consumos más comunes dentro del objeto de estudio, para alcanzar los niveles de involucramiento necesarios.

Los medios digitales suponen las principales formas de interacción de las audiencias más jóvenes, por lo que algunas redes sociales se constituyen como el escenario propicio para debatir temas importantes. Para comprender las prácticas más comunes de adolescentes en redes sociales a nivel macro, podemos encontrar bibliografía específica, pero se propone en este caso comprender los lenguajes, narrativas y prácticas más atractivas para este universo de estudio. El entrecruzamiento de estos datos, con nociones de narrativas gamificadas y territorialidad expandida, brindará herramientas que permitan abordar temáticas medioambientales, desde una perspectiva juvenil y acorde a las formas digitales más populares a nivel local.

Si bien se carece de una cifra exacta al momento de esta investigación, los datos del último censo para la Provincia de San Luis, consultados el 15 de marzo de 2024, indican que en el Departamento Pedernera, del cual Villa Mercedes es ciudad cabecera, hay 7.706 personas en el rango etario entre 16 y 18 años. También, en la ciudad hay actualmente 30 centros educativos para adolescentes, incluyendo colegios públicos, privados, autogestionados y generativos. En cuanto a sus prácticas recreativas los espacios más populares son plazas, viviendas privadas y la zona céntrica. Además frecuentan espacios privados y clubes deportivos para reunirse y asistir a eventos.

Esta investigación carece de antecedentes locales, pero puede aportar datos para estudios futuros. Por consiguiente, se realizó un sondeo exploratorio a 151 adolescentes para reconocer si existe un uso recreativo del Río V, en el cual muchos mostraron desconocimiento o rechazo hacia el río. Asimismo, se realizó un recorrido por algunos documentos claves como el Código de Aguas de 1978 y la Carta Orgánica Municipal de 2009, que regulan la protección y calidad del agua en Villa Mercedes, prohibiendo el vertido de aguas contaminadas y promoviendo la construcción de plantas depuradoras.

También se relevó un informe de 2006 de la Secretaría de Ecología y Medio Ambiente que solicita la Declaración de Emergencia del Río V debido a la contaminación y alteraciones por actividades humanas. El monitoreo reveló la

presencia de patógenos y contaminantes, resaltando la necesidad de acciones de saneamiento y cuidados específicos.

El abordaje teórico que se propone parte del territorio como categoría, para luego pensar los territorios en función de los relatos latentes y la potencialidad de conformarse como tableros de narrativas gamificadas. Finalmente, se exploran los elementos del juego y nociones relacionadas con los medios sociales y la ubicuidad de los dispositivos, en tanto potencialidad lúdica.

Los territorios son narrativos y significativos, y las historias que moldean nuestra realidad están enraizadas en espacios concretos, dotándolos de singularidad y autenticidad. Los espacios, lejos de ser inertes, cuentan historias y poseen significados únicos. Reguillo (2017) introduce el concepto de "topografías insurrectas", espacios comunes resignificados por revueltas, donde la tensión entre lo que es y lo que puede ser crea *espacios intermedios* cargados de simbolismo. Estos lugares revitalizados permiten el encuentro y la acción colectiva.

Por su parte, Marc Augé (1992) conceptualiza el *no lugar*: espacios genéricos como aeropuertos y shoppings que, a diferencia de los lugares tradicionales con identidad, ofrecen interacciones funcionales y efímeras, generando una "contractualidad solitaria".

La *territorialidad expandida* es una nueva forma de entender los territorios, donde la movilidad y los dispositivos digitales dan lugar a otros modos de contar historias. Irigaray (2014) describe la ciudad como una plataforma narrativa, donde las narrativas espaciales se entrelazan con el entorno urbano, creando un hipertexto orgánico que fusiona lo físico y lo digital.

Epstein (2009) introduce los *terratives*, narrativas basadas en la ubicación de dispositivos móviles que abordan problemáticas sociales. Estas narrativas buscan involucrar a las audiencias mediante la interacción activa con el entorno y la reflexión sobre temas locales.

Finalmente, las narrativas espaciales transforman la ciudad en un tablero de juego, donde la hipertextualidad, multimedialidad e interactividad permiten explorar historias de manera inmersiva y participativa, integrando múltiples plataformas y dimensiones tanto digitales como físicas.

Rossana Reguillo (2017) analiza cómo las movilizaciones adquieren nuevas formas en el *otoño civilizatorio*, donde los movimientos en red resignifican la participación política en espacios públicos, especialmente entre jóvenes, fusionando lo

local con un alcance global gracias a la web. Reguillo introduce conceptos como *paisajes insurrectos*, espacios de acción colectiva que transforman la imaginación política y la acción social.

Además, Reguillo dialoga con la idea del *acontecimiento* de Badiou, sugiriendo que la *crisis* proviene de un exceso de normalidad, y no de eventos extraordinarios. La revuelta se ve como un puente entre el tiempo extraordinario de la protesta y la vida cotidiana, similar al *círculo mágico* de Huizinga, donde el juego y la revuelta comparten características como la cooperación y la capacidad de transformar sentimientos negativos en una experiencia colectiva positiva.

Reguillo sugiere que el juego puede ser una alternativa a la revuelta para cambiar el status quo, destacando cómo los juegos fomentan la cooperación y la colaboración, habilidades cruciales para el siglo XXI.

De modo similar, Lovato (2021) identifica la territorialidad y la ludificación como dimensiones clave en las experiencias transmedia, intersectando juegos que se desarrollan en entornos físicos concretos. Asimismo, argumenta que las narrativas gamificadas, especialmente en la no ficción, permiten nuevas estrategias de involucramiento, poniendo a los usuarios en el centro de la escena narrativa y otorgándoles poder para expandir y dirigir el relato.

Por su parte Scolari (2013) define la gamificación como la aplicación de estrategias y dinámicas de juego en diversos ámbitos de la vida, integrando lógicas de juego en contenidos y experiencias lúdico-inmersivas. La gamificación invita a los usuarios a resolver tareas mediante el pensamiento lúdico y mecánicas de juego, haciendo las tareas más divertidas: los usuarios deben explorar y entender la arquitectura de la narrativa, participando en una suerte de búsqueda de tesoros.

Siguiendo con esta línea, McGonigal (2015) sugiere que los videojuegos tienen el potencial de cambiar el mundo, viendo el éxodo hacia mundos virtuales como una oportunidad para desarrollar habilidades y resolver problemas reales. Los videojuegos satisfacen necesidades humanas que el mundo real no puede, ofreciendo recompensas, enseñanza, inspiración, y un alto grado de compromiso.

Mientras que Sicart (2014) considera el juego como una forma de ser y vincularse con el mundo, donde el placer, más que la diversión, es el objetivo último. El juego es una actividad frágil, una danza entre la creación y la destrucción, y permite explorar libertades y subvertir normas en un contexto de caos colectivo.

Finalmente, Sibilia (2008) afirma que las tecnologías no son neutrales, sino históricas y moldean nuestro modo de vida. La tecnología digital ha transformado las prácticas de producción y distribución de contenido, superando la era del vídeo casero que se consumía en la privacidad del hogar. La televisión tradicional reunía a la familia, pero las nuevas formas de consumo audiovisual son más individualistas y comunitarias. Con la digitalización, la producción de contenido se expande a un consumo público, lo que exige nuevas reglas para organizar y distribuir el volumen masivo de material.

Las redes digitales han cambiado la comunicación globalmente, fomentando nuevas prácticas mediadas por dispositivos móviles. Estas prácticas son diversas y proliferan mundialmente. Las tecnologías digitales también han alterado las formas de resistencia, ejemplificadas por el movimiento "Fridays For Future" de Greta Thunberg, que se moviliza a nivel global usando redes sociales.

Henry Jenkins introdujo la noción de "cultura de la convergencia" en 2006, donde medios nuevos y viejos coexisten. En el ámbito de las narrativas transmedia, los dispositivos móviles facilitan la creación de comunidades de usuarios prosumidores, cambiando la interacción entre generadores y consumidores de contenido. Se introducen conceptos como las *burbujas de ocio* (Igarza) y el *homo digitalis* (Lenon), destacando la importancia de los dispositivos móviles en la vida urbana y las relaciones sociales de las generaciones Y y Z.

Plataformas como Twitch y YouTube revolucionaron la producción y consumo de contenido, promoviendo la participación y el sentido de comunidad. Twitch destaca por su ecosistema interactivo, mientras YouTube democratizó la producción audiovisual, aunque en los últimos años adquirió el rol de archivo cultural. Instagram transformó el consumo y producción de imágenes, desarrollando una estética única y global. Sin embargo, la homogeneización cultural es una preocupación, a pesar de algunas variaciones regionales y temporales en la producción de contenido.

La narrativa transmedia incluye tanto medios digitales como analógicos y espacios urbanos, enriquecidos por la conectividad y la ubicuidad. La movilidad y la omnipresencia de los medios digitales cambian nuestra percepción del tiempo y el espacio, permitiendo estar presentes en varios lugares simultáneamente.

El "ciudadano-móvil" es innovador y creador, y la gamificación juega un papel esencial en este contexto. La movilidad se enriquece cuando conecta redes sociales, hace accesibles recursos urbanos y multiplica oportunidades y encuentros, potenciando la serendipidad.

En cuanto a las actividades medioambientales en relación a adolescentes de Villa Mercedes, se destacan iniciativas como el programa "Somos Eco" lanzado anualmente por la Municipalidad desde el año 2020, que incluye actividades como acciones de reciclaje, la formación de brigadas ecológicas y el concurso "Yo reciclo". Aunque la participación ha disminuido en los últimos años, se observa un interés más motivado por el premio que por la conciencia ambiental.

En relación con el Río V, se analiza su historia y uso a lo largo del tiempo. A pesar de ser un recurso natural cercano a la ciudad, su acceso recreativo ha disminuido debido a la histórica contaminación industrial. Sin embargo, en los últimos años se han implementado medidas para monitorear y mejorar su calidad, lo que sugiere que el río ya no está contaminado y podría ser utilizado para actividades recreativas.

Pero también es cierto que a pesar de que se realizan estudios sobre su estado, esta información no llega a la sociedad a través de los canales de comunicación de las autoridades locales. Este río no se menciona en la comunicación cotidiana de los medios privados ni públicos, excepto en algunas publicaciones destinadas a fomentar el turismo. Se observa una falta de presencia del río en las redes sociales y sitios web municipales, lo que contrasta con su importancia como símbolo identitario.

En cuanto a los consumos digitales de los adolescentes, se destaca el dominio de plataformas como Instagram y TikTok, seguidas por YouTube y Twitter, mientras que Facebook y Twitch tienen una participación menor. Estas plataformas también son utilizadas como fuentes de información primaria sobre temas serios, junto con la televisión y la radio. La mayoría de los encuestados accede a la información principalmente a través de sus teléfonos inteligentes y pasa una cantidad significativa de tiempo en línea. Sin embargo, una proporción considerable muestra poco interés en participar en acciones digitales relacionadas con temas ambientales, lo que presenta un desafío para las propuestas transmedia que pudieran impulsarse.

En resumen, se identifica una desconexión entre la comunicación sobre el estado del Río V y la comunidad local, así como una apatía hacia la participación en acciones digitales relacionadas con temas sociales entre los adolescentes de Villa Mercedes. Este es el gran desafío desde el que se diseña la narrativa gamificada con territorialidad expandida *Río/Mío*, que constituye la sección B de esta investigación.

Capítulo 1. Contexto Del Objeto Bajo Estudio Y Antecedentes

1.1 Contexto Del Objeto Bajo Estudio

1.1.1 El Río V Dentro Del Éjido Municipal De Villa Mercedes.

Esta investigación tiene una impronta local, ya que está motivada por las dificultades que se presentan al querer hacer un uso recreativo de los márgenes del Río V, dentro de la zona de influencia de la ciudad de Villa Mercedes (San Luis). Se origina en una mera impresión, pero fundada en un razonamiento lógico. A mi juicio, Villa Mercedes experimenta una progresiva disminución de las prácticas recreativas de la comunidad en los márgenes del Río V, dentro del ejido municipal. Considero que son varias las razones que permiten explicar esta situación: el asentamiento de fábricas en el borde costero previo a su paso por la ciudad; la reducción del caudal de agua debido a la construcción de represas; la presencia de olor y desechos industriales en el parque público Dique Vulpiani; la limitación horaria para ingresar al parque público Espejos de Agua; la escasa disponibilidad para el acceso real -y en condiciones- a las costas del río por fuera de los parques antes mencionados.

En todo fenómeno social y ambiental hay una dimensión política que lo atraviesa, con intereses de ciertos sectores que van a determinar los modos de acción de los protagonistas, empresas, y organizaciones. En el caso de la ciudad de Villa Mercedes, se ve un gran desarrollo fabril que, a priori, no parece respetar los derechos ambientales. A título ilustrativo, se retoman algunas de las propuestas de campaña postuladas en las elecciones del año 2023 por el espacio político Nos Une La Esperanza, encabezado por la candidata a intendente Anabela Lucero, en relación al Río V. Dentro de la publicación de tirada gratuita publicada el 1 de mayo de 2023 por el entonces oficialismo, en un contexto previo a las elecciones por gobernador e intendente se lee:

Nuestro Río Quinto, es la cuenca hídrica más importante de la provincia. Nace en los cerros de La Carolina y siguiendo un extenso recorrido, provee del vital elemento a las principales ciudades: San Luis, Juana Koslay, La Punta, Villa Mercedes y Justo Daract.

Su curso se encuentra limitado actualmente por los embalses de La Florida, Antonio Esteban Agüero, Paso de las Carretas, Saladillo o Las Carpas, que regulan y controlan las crecidas anuales de su cauce.

La ciudad de Villa Mercedes fue fundada a su vera y a través de los años suministró las materias para su crecimiento, podemos afirmar que todas las construcciones levantadas en el curso de su historia, fueron posibles gracias al aporte de arena, ripio, canto rodado, de su lecho, convirtiéndose en una cantera inagotable de recursos. (Banda Sur, 2023, p. 2)

Cabe considerar, por otra parte, la justificación desde la que parte la mencionada propuesta de campaña, que coincide en gran medida con la justificación que dio origen a este trabajo de investigación:

Al hablar sobre la situación actual del Río Quinto, ha quedado relegada al abandono. Existe una creencia popular en la ciudad, que dicta que el río se encuentra “Contaminado”. La idea de fábricas vertiendo efluentes, en una época lejana, ha quedado plasmada en la gente de la ciudad. Si bien en la actualidad hay cientos de estudios que han demostrado las excelentes características naturales del río, sin embargo, es muy poca la población que se acerca al mismo a desarrollar actividades recreativas.

En la actualidad es muy difícil acceder al río. Ya sea por la instalación de basurales clandestinos a sus laderas, puntos verdes municipales mal gestionados, falta de planeamiento urbano que relega los accesos, ausencia de espacios verdes que integren el río a los barrios, insuficiencia de luminaria, falta de áreas de descanso, inseguridad, etc. (Banda Sur, 2023, p. 5)

1.1.2 El Río V Y La Ciudad De Villa Mercedes.

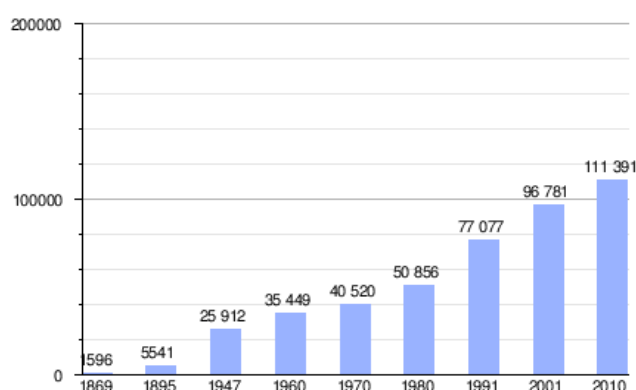
“hija venturosa de la pampa,
espiga de oro de la producción regional”
(Proyecto de ley por los 160 años
de la fundación de Villa Mercedes)

La historia de la ciudad de Villa Mercedes está íntimamente ligada al Río V. En sus inicios, el pueblo fundado en 1856 llamado “Fuerte Constitucional”, fue concebido como uno de los frentes construidos por el entonces Gobernador de la Provincia de San Luis, Justo Daract, para reforzar la frontera con los pueblos ranqueles; además de aportar a la extensión del territorio nacional hacia el sur tomando el río como límite. En 1869 recibe su nombre actual y en el año 1896 es declarada Ciudad por Ley, incluyendo en su escudo al Río V como uno de los cinco símbolos que la representan.

Más tarde y en un contexto más amplio, se deroga la Ley nacional 20.560 en 1973, conocida como ley de promoción industrial, que brinda beneficios impositivos a las industrias que se establecen en las provincias beneficiarias. A través del decreto reglamentario 922/73, publicado el 24 de enero del año siguiente en el boletín oficial,

se define como zona 1 a las provincias de: San Luis, Santa Cruz, Chubut, Río Negro, Neuquén, La Pampa, La Rioja, Catamarca, Salta, Jujuy, Formosa, Chaco, Corrientes, Misiones, Santiago del Estero, Entre Ríos y Tierra del Fuego. Para Villa Mercedes tanto esta ley como su ubicación estratégica, (es atravesada por las rutas nacionales 7 y 8 que unen Buenos Aires con Mendoza y Chile), terminaron por definirla como un importante polo industrial, fortaleciendo el desarrollo productivo, ganadero y agrícola.

Este impulso industrial tuvo múltiples implicancias en la ciudad. Por un lado, el crecimiento demográfico que se evidencia en los datos históricos del INDEC, se explica principalmente desde el asentamiento fabril. Según los datos obtenidos por este organismo en el censo poblacional 2022 la ciudad registró un crecimiento demográfico de un 20% respecto del 2010, ubicándose por encima de la media nacional. En conjunto, el Departamento General Pedernera, del cual la ciudad de Villa Mercedes es la capital, alcanza los 148.875 habitantes.



Cuadro 1- Gráfica de evolución demográfica de Villa Mercedes entre 1869 y 2010, acorde a los Censos Nacionales del INDEC.

Pero por otro lado, el polo industrial se estableció en los márgenes del río V a pocos kilómetros del ejido municipal aguas arriba, teniendo un impacto evidente en sus aguas y en el uso recreativo que se hace del mismo.

1.1.3 Usos Recreativos Del Río V En La Zona De Influencia De Villa Mercedes.

En la actualidad el Río V en la zona de influencia de la ciudad de Villa Mercedes cuenta con dos parques públicos provinciales y gratuitos: el más antiguo es el Dique Vulpiani construido a comienzos del siglo XX. Es un lugar de esparcimiento con acceso irrestricto a 4 km del ejido municipal río arriba, pero tan cercano a la planta de Cargill S.A. (Ex Glucovil Argentina S.A.) que el disfrute depende de la orientación del viento, porque el olor que emana la planta es nauseabundo.



Figura 1- Fotografía del Dique Vulpiani. Fuente propia.

Figura 2- Captura de Google Maps de Dique Vulpiani y planta de Cargill S.A.

El otro parque público, Espejos de Agua, consiste en una desviación del curso del río que concluye en un embalse. Este último fue inaugurado en el año 2016 y ofrece un acceso restringido de miércoles a domingo, de 12 a 20 horas. Al momento de su inauguración se plantaron diferentes árboles para poder brindar sombra en los días de verano, pero todavía es bastante escasa. En este parque se impulsan actividades acuáticas como remo, vela e incluso se practica buceo.

Pero lo que se pensó como una solución terminó por alejar el acceso al río ya que el ingreso es vallado, la desviación dejó sin agua al cauce natural y el agua queda estancada en el embalse, facilitando la proliferación de colonias de algas potencialmente peligrosas. Además que el horario de apertura de 12 a 20 horas, en pleno verano, dificulta el disfrute por la falta de sombra.

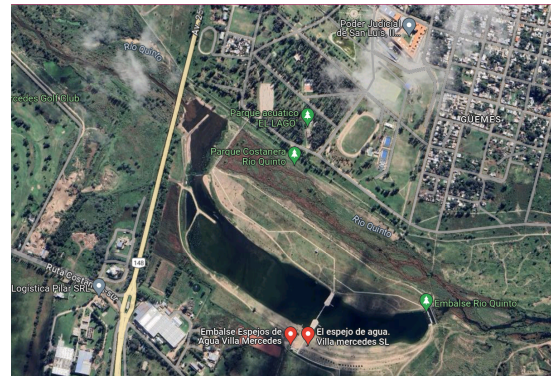


Figura 3- Fotografía del Parque Espejos de Agua rescatada de la página de la Municipalidad de Villa Mercedes

Figura 4- Captura de Google Maps del Parque Espejos de Agua.

Existen dos espacios públicos llamados Balneario Los Filtros Río Quinto y Balneario Los Filtros, de administración municipal, donde se abona un ingreso. El primero se encuentra a 12 km de la ciudad, por el acceso norte, y el segundo a 10 kilómetros por el camino al Dique Vulpiani. Ambos están río arriba, previo a que el agua pase por la zona industrial.

Se debe agregar que el transporte público no alcanza ninguno de los cuatro parques de recreación en cuestión y que existen también emprendimientos privados que promueven el acceso al río, pero no van a ser relevados en este estudio.



Figura 5- Captura de Google Maps de la zona de influencia de Villa Mercedes con identificación de parques y puentes.

El acceso al río por fuera de los parques y balnearios mencionados anteriormente no está prohibido, pero tampoco facilitado. Si bien no hay calles que lleguen hasta la ribera del río, desde las rotondas previas a los puentes que lo cruzan conectan ciclovías que permiten acercarse, aunque con cierta dificultad porque no está completa. Además se encuentran basurales clandestinos y por momentos la ciclovía atraviesa áreas consideradas peligrosas.

Por otro lado, la ribera sur del río está costeadada por los fondos de viviendas particulares y se ven carteles de calles que deberían llegar hasta el río, pero no fueron abiertas todavía.

El acceso más sencillo es desde la ciclovía que parte desde el Puente Monseñor Francisco Miranda (Puente Nuevo). En este caso, el acceso más común es en vehículos privados y es frecuente encontrarlos estacionados en una salida sin terminar de la rotonda, ya que no se dispone de otro lugar para hacerlo.

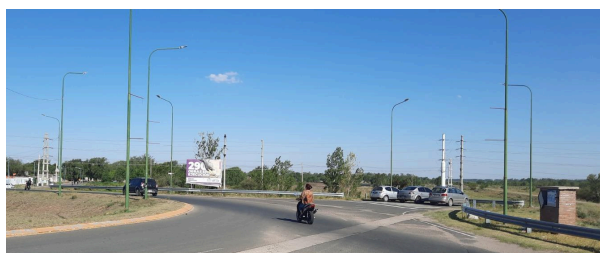


Figura 6- Fotografía de ciclovía que comienza junto al Puente Monseñor Francisco Miranda. Fuente propia.

Figura 7- Fotografía de la rotonda donde comienza el Puente Monseñor Francisco Miranda. Fuente propia.

A un kilómetro y medio de allí, desde el Puente de Madera, se observan unas escaleras de cemento que permiten llegar hasta el agua, aunque su uso es menos frecuente que el del Puente Nuevo. A este espacio sí llega el colectivo público, pero carece de lugar para estacionamiento. Fuera de esos dos accesos se observan caminos de huella, surcos que quedaron marcados con el andar y que permiten encontrar lugares de descanso.



Figura 8- Fotografía de las escaleras que se encuentran junto al Puente de Madera. Fuente propia.

Figura 9- Fotografía de los senderos que parten desde las escaleras junto al Puente de Madera. Fuente propia.

Hay un tercer puente que cruza la ciudad, el Puente de Hierro, pero que presenta poco espacio para el uso recreativo, principalmente por la presencia de basurales y la poca o nula accesibilidad al río, además de ser considerada una zona insegura.

También, se observan algunos usos particulares de ese espacio público, por ejemplo: un refugio de barro que permite pernoctar al costado del río, una huerta de plantas medicinales, asadores improvisados y áreas para fogatas, senderos para mountain bike con reconocimiento de árboles y plantas autóctonas. Las considero apropiaciones privadas del espacio público, ya que fueron construidas por individuos o comunidades para un uso determinado y particular, pero disponibles para toda persona que se acerque. Aunque son espacios poco conocidos para el común de la gente.

Todo este recorrido tiene el objetivo de pensar cuáles son las posibilidades físicas reales que propone el territorio ya que los espacios significan y alientan interacciones. Pero resulta igualmente importante hacer un relevamiento de cuáles son las prácticas recreativas más habituales en la población de análisis.



Figura 10- Fotografía de un área para fogatas creada por la comunidad de Middle Line La Barranca. Fuente propia.

Figura 11- Fotografía de un refugio de bioconstrucción creado por la comunidad de Middle Line La Barranca. Fuente propia.

1.1.4 Adolescentes De Villa Mercedes.

Si bien se carece de una cifra precisa respecto de la cantidad de habitantes de la ciudad de Villa Mercedes incluidos entre las edades de 16 y 18 años al momento de realizar esta investigación, hay cuadros de la Provincia de San Luis que son relevantes (consultados el 15 de marzo de 2024 en https://censo.gob.ar/index.php/datos_definitivos_sanluis/).

Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2022
Cuadro 4.19.5. Provincia de San Luis, departamento General Pedernera. Total de población, por sexo registrado al nacer según edad. Año 2022

Edad	Total de población	Sexo registrado al nacer	
		Mujer / Femenino	Varón / Masculino
Total	148.875	76.217	72.658
0-4	9.726	4.860	4.866
0	1.802	930	872
1	1.754	919	835
2	1.843	880	963
3	2.111	1.037	1.074
4	2.216	1.094	1.122
5-9	11.838	5.718	6.120
5	2.196	1.067	1.129
6	2.441	1.189	1.252
7	2.361	1.138	1.223
8	2.414	1.175	1.239
9	2.426	1.169	1.257
10-14	12.629	6.241	6.388
10	2.520	1.300	1.220
11	2.511	1.264	1.247
12	2.545	1.274	1.271
13	2.569	1.215	1.354
14	2.484	1.188	1.296
15-19	12.767	6.385	6.382
15	2.587	1.254	1.333
16	2.504	1.262	1.242
17	2.621	1.298	1.323
18	2.581	1.270	1.311
19	2.474	1.301	1.173

Cuadro 2- Datos obtenidos en el Censo Nacional 2022 por el INDEC, para el Departamento Pedernera.

Según los datos obtenidos en el último censo poblacional el Departamento Pedernera cuenta con 51.746 personas que asisten a algún establecimiento educativo, de los cuales 17.599 acuden al nivel secundario. Por otro lado, en el cuadro 4.19.5. que discrimina a la población por sexo registrado al momento de nacer, encontramos el detalle según las edades: se registraron 2504 de 16 años, 2621 personas de 17 años y 2581 de 18, alcanzando un total de 7.706 habitantes, siempre hablando del departamento en su totalidad, que está compuesto por los municipios de Justo Daract, Pueblo Nacional Ranquel (creado en el 2009), y Villa Mercedes que es la ciudad capital. Sin embargo, si pensamos que el censo tiene dos años de antigüedad son

relevantes los datos de las edades que en ese momento iban de los 14 a los 16, pero las cifras son similares: 7.575 habitantes que hoy estarían dentro del objeto de estudio.

Otro dato interesante, según el último informe del 2024 de la Subdirección de Estadística Educativa del Ministerio de Educación de la Provincia es que la cantidad de centros educativos destinados a adolescentes de entre 16 y 18 años en la ciudad alcanza la suma de 30, según los datos del Ministerio de Educación de la República Argentina. Esta cifra incluye colegios secundarios con diversas modalidades: públicos, privados, autogestionados y generativos.

Respecto de las prácticas recreativas más frecuentes de los adolescentes en la ciudad tienen mucho peso las plazas como lugar de encuentro, las viviendas privadas y la zona céntrica. Para poder ubicarlos espacialmente, podemos reconocer la Plaza del Sesquicentenario (conocida como Plaza del Mercado) y la Plaza Pedernera (Plaza del Centro) como recorte del centro, que son a la vez los dos puntos más importantes en cuanto a congregación de la zona céntrica.

Entre las calles Pedernera y Lavalle también se encuentra la Plaza San Martín, ubicada frente a la Municipalidad, que es otro de los puntos concurridos de la ciudad. Ambas calles llegan, por un lado a la Plaza de la Salud y por el extremo sur desembocan en el Parque Costanera Río V, conocido como “El Lago” debido a un lago artificial de cemento, que colinda con la desviación del río de la que nacen Los Espejos de Agua, parque mencionado en el apartado anterior.

A su vez, como mencionamos anteriormente son más comunes los espacios privados para las reuniones entre pares así como también se frecuentan clubes deportivos: no solo por parte de quien practica determinado deporte sino también por sus amistades que acuden a ver partidos o encuentros.

1.2 Antecedentes

Tal como afirma Achilli (2005), la direccionalidad teórica de todo proceso de investigación de una problemática particular está determinada por los referentes conceptuales, que permiten crear un cuerpo conceptual. Ahora bien, a este cuerpo conceptual se lo puede dividir en dos categorías, en función de su relación con la construcción del objeto de estudio.

Por un lado, nos encontramos con los referentes teóricos o conceptuales, que serán retomados en el siguiente capítulo; y por otro lado con los antecedentes, entendidos como otras investigaciones empíricas que ayudan a comprender el estado de conocimiento de la problemática que nos convoca. El estudio de los antecedentes: “(...)

posibilita identificar los referentes teóricos que han guiado a las investigaciones anteriores; las perspectivas metodológicas utilizadas como, así también, ubicar los vacíos de conocimientos.” (Achilli, 2005)

En este sentido, cabe aclarar que esta investigación, en el contexto mencionado, no presenta antecedentes de trabajos previos pero que sí existen en otros contextos de menor o mayor dimensión al estudiado. Por lo tanto, encontramos antecedentes de otro tipo, ya no desde la perspectiva de Achilli, que se consideran relevantes: los llamaremos antecedentes de acción, de investigación, técnicos y base legal.

Sin embargo, los datos primarios a los cuales se arriba a lo largo del siguiente trabajo pueden aportar a investigaciones futuras de esta problemática a nivel local.

1.2.1 Base Legal. Reglamentación Local En Relación Al Río V.

El 12 de junio de 1978, la Dirección Provincial del Agua, dependiente de la Subsecretaría de Recursos Hídricos, del Ministerio de Obras Públicas y Servicios Públicos, aprueba un Código de Aguas avalado por la Ley Provincial 3.876. En el artículo 176° del capítulo 3, se establece que las aguas cloacales o que contengan residuos industriales no pueden ser vertidas nuevamente a los cursos de agua sin un procedimiento de purificación previos.

La Carta Orgánica Municipal, modificada en 2009, establece en el preámbulo la voluntad de: “Estimular el crecimiento armónico de la ciudad, protegiendo su área productiva, la calidad de vida de su población y los recursos naturales, preservando el equilibrio del medio ambiente, el sistema ecológico y el patrimonio histórico cultural.”

Además, el artículo 8 estipula las obligaciones que tiene el municipio en materia de:

El derecho a un medio ambiente para el desarrollo de la persona y la sociedad y el deber de mantenerlo. Siendo la tierra, el agua y el aire Patrimonio Común del Municipio; las autoridades tomarán los recaudos necesarios para evitar la polución de los tres elementos, protegiendo el sistema ecológico y utilizando racionalmente los recursos naturales y el paisaje.

También, hace eco de la responsabilidad estatal de controlar y preservar la calidad del medio ambiente. Dentro del artículo 196, del capítulo 23 se lee:

La Municipalidad implementará los medios necesarios para proteger, mejorar y preservar la calidad del medio ambiente. En función de ello, estará obligada a:

- a) Establecer criterios para determinar la calidad del agua superficial o subterránea que se utilice como fuente de provisión para la ciudad, y normas de emisión de los efluentes volcados en las aguas superficiales o subterráneas, asegurando valores compatibles con el mantenimiento de la calidad de las mismas.
- b) Prohibir expresamente el vuelco, descarga o inyección de efluentes contaminantes a las masas superficiales o subterráneas de agua.
- c) Impulsar la construcción de plantas depuradoras de líquidos cloacales, sean éstos de origen domiciliario o industrial.

1.2.2 Antecedente Técnico.

En el año 2006 la Secretaría de Ecología y Medio Ambiente y la U.I.M.B.A. (Unidad Interna de Monitoreo Bromatológico y Ambiental) elevan un informe de 431 folios ante el intendente y el Honorable Concejo Deliberante, en el que reiteran un pedido realizado un año anterior de Declaración de Emergencia del Río V, en su paso por la ciudad de Villa Mercedes. El documento incluye una recopilación realizada por Francisco Hipólito Barrera, en su calidad de vicepresidente del Consejo Hídrico Federal, de los resultados obtenidos en el 1° Monitoreo del Río V y el diseño de un plan de acción destinado al gobierno y a cada empresa en específico, en función de los efluentes que vierten a las aguas del río y la alteración que provocan en consecuencia.

El Monitoreo consistió en un análisis físico y químico, microbiológico y de plaguicidas, realizado por el Laboratorio Dr. Rapela, miembro de la red CALIBA, y se definieron los puntos de muestreo en función de algunos objetivos específicos. Se buscó determinar los parámetros de la calidad con la que el agua ingresa y con la que sale de la ciudad, reconocer algunos puntos críticos de su paso, por la presencia de establecimientos o empresas considerados contaminantes; y poder determinar los parámetros de calidad con que el río ingresa en Justo Daract y la provincia de Córdoba. Con esto en mente, se determinaron trece puntos de muestreo.

Se puede observar que los límites del muestreo superan los puntos identificados en el apartado 1.1.3 en relación a los espacios destinados a usos recreativos del Río V en la zona de Influencia de Villa Mercedes.

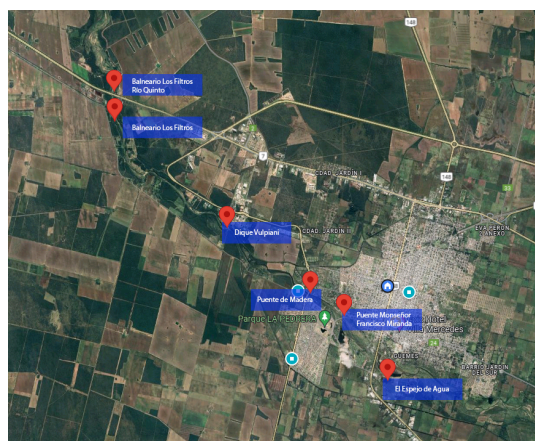
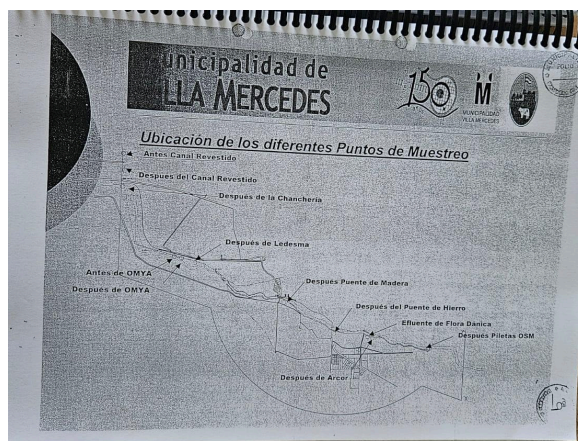


Figura 12- Fotografía de la página 9 del informe elevado por la Secretaría de Ecología y Medio Ambiente en el año 2006. Fuente propia.

Figura 13- Nuevamente, la Captura de Google Maps presentada como figura 5, de la zona de influencia de Villa Mercedes con identificación de parques y puentes.

La conclusión principal a la que arriba el informe es que el río vio modificado su curso y calidad, así como también, disminuyó su caudal, debido a los siguientes factores: acciones antrópicas, construcciones y extracción de áridos, la invasión de su ribera y el excesivo uso en los sistemas de riego, el arrojo de efluentes industriales y cloacales, y también debido a fenómenos de la naturaleza.

En el informe se lee:

- 1) La calidad del agua de Río V está alterada
- 2) Que aún hoy, es un agua superficial que podemos potabilizarla y beberla
- 3) Que en el futuro si las condiciones actuales siguen y las soluciones o mitigaciones demoran, no sabemos,
- 4) Que apostamos al desarrollo económico, industrial y comercial de Villa Mercedes, pero que debemos considerar las consecuencias que influyen en el medio ambiente, en la sociedad y en los recursos naturales disponibles para mejorar la calidad de vida como es el agua de Río V.

Debemos establecer nuevas prioridades, y para que se puedan alcanzar el cambio de prioridades, muchas personas deberán adecuar las suyas y asumir una ética individual y un compromiso con la mejoría de la calidad del medio ambiente y de la vida de la ciudad.

- 5) Las actividades industriales, la agricultura, la ganadería, el modelo urbano de vida, nuestro nivel de vida, la explotación de áridos, etc., los hace especialmente responsables de muchos de los problemas del Río V, pero no podemos trasladar estos a las generaciones futuras.

6) También debemos tener presente como antecedente la declaración de alerta por parte del defensor del pueblo sobre la contaminación de determinadas industrias, como así también las denuncias diarias de los medios de difusión.

(Secretaría de Ecología y Medio Ambiente, 2006, p. 4)

El reclamo concreto que moviliza todo el informe es la necesidad de acciones de saneamiento y cuidado del Río V, pedido destinado específicamente a la Comisión de Ecología y Medio Ambiente y al H.C.D.

Señores concejales, ustedes están preparados para asumir la responsabilidad de crear el marco legal que dé lugar a la tarea de recuperación de nuestro Río V, en su paso por nuestra ciudad. De la capacidad de este cuerpo legislativo para afrontar este reto que les proponemos dependerán los derechos de acción que nos serán otorgados como Municipio. Es fundamental que las autoridades locales tengan los poderes suficientes y un apoyo sólido para este desafío. Por ello, Señores Concejales, les venimos a reiterar nuevamente lo que ya en otras oportunidades les hemos mencionado verbalmente, venimos, en nombre de esta Secretaría que hoy representa al Ejecutivo Municipal, y descontando desde ya que el interés de ustedes, es también el nuestro, en definitiva el bien de la población de Villa Mercedes, le solicitamos formalmente que, "declaren la emergencia del Río V", por las razones que hoy traemos, nosotros nos comprometemos a utilizar los instrumento básicos, políticos y técnicos, que nos otorgue esa legislación, para conseguir la recuperación del Río V.

(Secretaría de Ecología y Medio Ambiente, 2006, p. 5)

1.2.2.1 Situación Hidroambiental Entre Dique Pasos De Las Carretas Y Justo Daract.

Vamos a concluir este apartado retomando los resultados obtenidos, entendiendo que los Puntos de Muestreo que van desde Después de OMYA hasta Efluente de Flora Dánica, son los que se ubican dentro del recorte espacial propuesto en este estudio. De igual manera, en el anexo está disponible una extensión mayor del informe, así como algunas tablas que se consideran relevantes.

En la Sección 3. Interpretación de los resultados se hace la aclaración de que los parámetros utilizados para el análisis de los resultados obtenidos son los que adopta la Directiva 75/440/CEE, de fecha 16.JUN.1975 de la Unión Europea: "Calidad requerida para las aguas superficiales destinadas a la producción de agua potable". En consecuencia, se observan los siguientes resultados (Secretaría de Ecología y Medio Ambiente, 2006, p. 33):

3.1 Aguas arriba del Canal Revestido: Si bien el análisis físico químico demuestra no poseer alteraciones significativas con respecto a los valores considerados

como normales, dando categoría de APTO PARA EL CONSUMO HUMANO, SEGÚN CAA. Pero es de destacar que en el aspecto microbiológico, los valores están por encima de los parámetros normales considerados en aguas de consumo, pero por debajo de lo aceptado por la directiva 75/440/CEE, y con presencia notable de patógenos hábitat natural de los efluentes cloacales. Como consecuencia no estaría apta para el consumo sin tratamiento previo y no aconsejando la utilización de la misma para baño.

3.2 Aguas abajo del Canal Revestido: La diferencia significativa con respecto a la muestra anterior es la presencia de cloro residual, y un aumento significativo de los coniformes totales y de los anaerobios sulfitos reductores.

3.3 Aguas abajo de la Chancheria: En lo referido a los parámetros físico químicos, pese a seguir dentro de los valores considerados normales, se observa un aumento en el contenido de sulfatos. En lo referido al área microbiológica se observa nuevamente con respecto a la muestra anterior un incremento en los valores de las bacterias de origen fecal.

3.4 Aguas arriba de OMYA Argentina SA: Los valores de los parámetros físico químicos son similares a los observados en la muestra anterior, manteniéndose la presencia de cloro residual, si se puede apreciar un aumento de contenido de pseudomonas y el resto de los valores de los análisis microbiológicos son similares a los de la muestra del punto 3.3

3.5 Aguas abajo de OMYA Argentina S.A.: La diferencia más significativa con respecto a los valores obtenidos para la muestra anterior, es que se puede observar un valor de sulfatos algo mayor y una disminución de los valores microbiológicos posiblemente originados por un efecto de dilución.

3.6 Aguas abajo de la descarga de Ledesma S A. (Pta. Glucovil): Es de destacar que la temperatura de descarga de estos efluentes era considerablemente mayor a la del agua del río, además se puede observar en los resultados de esta muestra un aumento considerable en el contenido de amonio presente en la misma. En lo que respecta al aspecto microbiológico se observa una significativa disminución en todos sus valores.

En función de los puntos que coinciden con el ejido municipal, los resultados son los siguientes:

3.7 Aguas abajo del Puente de Madera: Analizando los valores obtenidos para esta muestra se puede observar una disminución del contenido de amonio posiblemente por un efecto de dilución, la aparición de nitritos en valores superiores a los fijados como normales. Además de un incremento significativo en todos los valores de los parámetros microbiológicos.

3.8 Aguas abajo del Puente de Hierro: La diferencia más significativa con la muestra anterior es que el contenido de amonio está dentro de valores considerados normales, siguen estando elevado el contenido de nitritos y el resto de los valores físico químicos y microbiológicos son similares a la anterior muestra.

3.9 Descarga de efluentes de Flora San Luis S.A.: Es de destacar que al observar la descarga de los efluentes de Flora San Luis SA, se decide tomar una muestra de los mismo debido a que presentaban mal aspecto visual y olor nauseabundo. Observando los valores obtenidos de los mismos tanto físicoquímicos como microbiológicos, se podría inferir que los mencionados efluentes en ese momento se estaban descargando sin tratamiento previo.

3.10 Aguas abajo de la descarga de Arcor SA: Es importante señalar que la descarga de estos efluentes no se realiza en el cauce actual del río sino que ha formado uno paralelo que después de un largo trayecto recién se junta al principal del río. Estos efluentes en el momento de la toma de muestra presentaban temperatura notablemente superior a la del agua del río y un olor nauseabundo. Presentando valores totalmente fuera de los considerados normales.

3.11 Aguas abajo de la descarga de las Piletas de OSM: Los valores físicoquímicos se observa un elevado contenido de amonio y valores microbiológicos elevados que serían provenientes de la descarga de las Piletas de OSM dado que entre la misma y el punto de toma de muestra no existe en forma visible ningún otro aportante de estos contaminantes. (Secretaría de Ecología y Medio Ambiente, 2006, p. 34).

El análisis de los puntos de muestreo al finalizar el paso por la ciudad arroja los siguientes resultados:

3.12 Al ingreso a Justo Daract: En el análisis de esta muestra se puede observar un elevado contenido de los residuos fijos, de sulfatos, amonio; además de color y turbiedad elevados. En lo referido a los aspectos microbiológicos se observan valores elevados de los microorganismos de origen fecal y de los anaerobios sulfitos reductores.

3.13 Al ingreso a la Provincia de Córdoba: Con respecto a la muestra anterior se notan significativamente aumentados los valores de amonio, nitritos residuo fijo, color y turbiedad. En el aspecto bacteriológico está notablemente aumentado el contenido de Anaerobios Sulfito Reductores. Esto estaría indicando que en el trayecto entre ambos puntos de muestreo existe el aporte de contaminantes en los que se ha observado un aumento en sus valores.

Además de las muestras anteriores se efectuaron dos muestras adicionales, una correspondiente a una muestra de agua de red, tomada del ingreso de una vivienda en el B° Altos del Oeste la que arrojó valores totalmente normales en lo que respecta a

fisicoquímicos y microbiológicos, además de haberse realizado identificación de metales pesado que dio valores normales. La otra muestra corresponde a refluyente de Textil Pagoda, que arrojó valores totalmente fuera de lo fijado para ser destinada a riego, la muestra fue tomada de la bomba que alimenta los aspersores de riego. (Secretaría de Ecología y Medio Ambiente, 2006, p. 35).

1.2.3 Antecedentes De Acción.

Si bien en el apartado de antecedentes nos hemos centrado principalmente en el Río V, nuestro objeto de estudio incluye la variable de los adolescentes de la ciudad y los usos recreativos que realizan del río. Pero en vista de que esta investigación en el contexto mencionado no presenta antecedentes de trabajos previos, esta variable vamos a trabajarla en profundidad en el capítulo 4, que releva los datos más importantes extraídos de la investigación de campo. Allí podremos analizar los resultados de un sondeo exploratorio realizado a 151 adolescentes de entre 16 y 18 años de diversos barrios de la ciudad. Sin embargo, por el momento podemos adelantar que los resultados son los esperables cuando vemos el panorama que se plantea en relación al estado del río. Más aún, al estar presente durante el llenado de las encuestas pude escuchar en varias ocasiones expresiones de asco ante la pregunta de si se bañan en sus aguas; e incluso responder en diversas oportunidades a preguntas como ¿dónde está el Río V?, o ¿cuál es?. Confusión que puede explicarse porque entre los años 2014 y 2015 aparece en la ciudad el “Río Nuevo” como resultado de un proceso erosivo del agua subterránea de la cuenca del Morro; en la instancia de recolección de datos pude reconocer que algunas personas no distinguen ambos ríos.

Del mismo modo, se considera un antecedente indiscutido al hablar de adolescentes y su vinculación con el medio ambiente el caso de Greta Thunberg, quien con solo quince años, emergió en el mundo como una referente de la lucha medioambiental, además de constituirse como líder capaz de traccionar a millones de personas alrededor del mundo. Al no haber sido sus acciones el resultado de una investigación previa excede a lo que constituye un antecedente dentro del enfoque de Achilli, pero analizaremos su caso en mayor profundidad en el siguiente capítulo.

1.2.4 Antecedente De Investigación. Llum BCN 2024.

Finalmente, se incluye un antecedente de investigación al presentar el caso de Llum BCN 2024. Esta propuesta artística evidencia ser fruto de un trabajo de investigación que la sustenta, pero a la que se carece de acceso. Es por esto que aquí se describe la experiencia en profundidad, para volver a ella en el capítulo 2.

El Festival Llum BCN, auspiciado por el Ayuntamiento de Barcelona, emerge como un evento cultural de notable importancia en el ámbito de las artes lumínicas. Congrega a una diversidad de creadores y creadoras provenientes de distintos campos de las artes visuales, desde el arte contemporáneo hasta el diseño y la arquitectura, así como en el ámbito tecnológico y del diseño de iluminación.

En la reciente edición del año 2024, en la que el barrio del Poblenou y sus alrededores se convirtieron en un tablero por el que las personas usuarias podían crear sus propios recorridos, la dirección artística estuvo a cargo de María Güell y Juliette Bibasse fue la curadora internacional. Según datos proporcionados por el sitio web oficial del Ayuntamiento, en la última edición más de 240,000 asistentes tuvieron la oportunidad de disfrutar de las instalaciones lumínicas. Esta edición contó con trece instalaciones creadas por artistas de renombre internacional, además de diecisiete instalaciones creadas por las principales instituciones educativas de arquitectura y diseño de Barcelona, así como de los trabajos de artistas locales.(www.barcelona.cat).

Esta experiencia en la que convergen la transmedialidad y la territorialidad expandida tuvo a la luz como el elemento principal, transformando la apariencia de los edificios emblemáticos de la ciudad. Una invitación a cuestionar los espacios urbanos, ubicando a todos los espacios intervenidos en un mismo nivel. A través de un proceso de metonímica se valoran como similares espacios que gozan de un halo de superioridad como instituciones educativas o museos, y se elevan a un nivel de igual valor a edificios abandonados, mercados o playas de estacionamiento.

Capítulo 2. Perspectivas Teóricas-Conceptuales-Referenciales

“Todas y todos, de uno u otro modo, consciente o inconscientemente, tratamos de volver, de vez en cuando, a los paisajes de nuestra infancia.” (Llobera Serra, 2011).

2.1 Territorialidad Expandida

2.1.1 Territorio.

Los territorios cuentan historias, significan. Los discursos que moldean nuestra realidad son relatos enraizados en espacios concretos, cuya territorialidad propicia singularidades y autenticidad a las narrativas. Los espacios no son entidades inertes, sino que cuentan sus propias historias y poseen significados únicos.

En Nates Cruz (2011) encontramos que los yanaconas colombianos entienden el territorio como una concatenación entre el mundo y el entorno como conjunto, con la tierra, en la cual se evidencian las relaciones económicas, sociales y familiares. En sintonía con estas ideas, los paeces relacionan al territorio con “pensar” y a la tierra con “hacer”.

Por su parte, definiciones provenientes de la ecología entienden el territorio como el área elegida por organismos vivos que son similares, para habitarlo y desarrollar sus actividades vitales. Nociones del campo de la geografía social definen el territorio como un escenario de poder, de gestión y de dominio de diversos actores públicos o privados, locales o globales; pero también responde a una definición cartográfica en la cual entra en juego la idea de posesión y sus consecuentes límites de dominio, pertenencia, soberanía, control y legalidad (Nates Cruz, 2011).

Siguiendo con la autora, el campo de la antropología el territorio se comprende como una construcción cultural donde las prácticas sociales moldean la construcción de significados, estos procesos implican relaciones de apoyo, intercambio o incluso conflicto entre diversos actores. Dicha construcción no es estática, sino que puede cambiar a lo largo del tiempo y según las dinámicas sociales. Asimismo, el territorio tiene una doble naturaleza en el ámbito antropológico. Por un lado, es un tema de estudio en el contexto de una sociedad, entendido como un medio. Por otro lado, tiene una naturaleza más cosmogeográfica, donde el territorio se convierte en el objeto principal a investigar.

Por lo que asumimos que no existe un territorio en sí, sólo existe un territorio para alguien que puede ser un actor social, tanto individual como colectivo, que lo influye desde la planeación y el ordenamiento territorial, hasta el decoro del hogar o el acceso a los recursos. (Nates Cruz, 2011. p. 211)

Irigaray (2022) retoma la noción de dialéctica del espacio que componen el espacio social, propuesta por Adriana de Souza e Silva y Larissa Hjorth (2009): prácticas sociales, que construyen los espacios percibidos; representaciones del espacio, donde confluye el espacio concebido; y espacios de representación, que implica espacios vividos.

Si entendemos el espacio como un producto de las prácticas sociales y como algo construido por los movimientos de las personas y por el propio “uso” de este espacio, entonces, siguiendo a Lefebvre, podríamos concebir los espacios no sólo como sociales sino también como lúdicos, ya que el juego es un movimiento social intrínseco emergente por las relaciones entre las personas. En este sentido, sugerimos que los espacios lúdicos son una subcategoría de los espacios sociales en el ámbito de las prácticas sociales (espacios percibidos), ya que ponen de manifiesto la relación entre la rutina diaria y la realidad urbana. Los espacios lúdicos son, en su mayoría, espacios urbanos y son producidos por la movilidad y las interacciones de las personas que habitan estos espacios. (Souza e Silva & Hjorth, en Irigaray 2022, pp. 87-88)

Frente a estas definiciones ontológicas de la noción de territorio, encontramos tres ideas que resultan relevantes para el debate.

En primer lugar, es importante retomar el concepto de *topografías insurrectas* (Reguillo, 2017) que profundiza en la idea de territorio en función de las temáticas serias y las revueltas que los resignifican. Los paisajes insurrectos son un ejemplo de cómo una topografía se ve reinventada a raíz de una revuelta, cuando lo posible adquiere más fuerza que lo dado. Estos espacios comunes al ser ocupados por las subjetividades insurrectas que esbozan en conjunto nuevos mundos posibles, operan como *espacios intermedios*.

El espacio intermedio es el proceso abierto por la irrupción de un acontecimiento que genera sus propias coordenadas espacio-temporales; se caracteriza por la tensión entre un orden anterior y una nueva realidad, expresa la tensión política por el poder de conservar o transformar las categorías para pensar el mundo y actualiza la lucha tanto en la dimensión simbólica como en la potencia comunicativa que la co-presencia hace posible (Reguillo, 1995).” (en Reguillo, 2017, p. 69)

En efecto, el *locus* adquiere una relevancia mayor ya que admite el emplazamiento de ideas, un dotar de espacialidad física a algo abstracto. Al partir de un malestar que parece individual, «lo privado», para encontrarse en un lugar específico y reconocerse con otras personas que sienten igual, «lo común», el espacio se carga de nuevas posibilidades y se convierte en símbolo. La revuelta se convierte en fiesta y el

espacio físico (Reguillo lo llama plaza), es el lugar revitalizado para el encuentro, el debate y la acción colectiva.

También resulta relevante el concepto de *espacio público expandido*, siguiendo siempre con Reguillo (2017), que considera aquello que en cada lugar era tomado por cierto, hasta que la tecnología, la globalización y ubicuidad tuvieron la injerencia necesaria para impulsar cambios. “Esfera globalizada y multiescala del espacio público, propiciada por la aceleración tecnológica y mundialización de la cultura, que favorece la circulación constante de flujos informativos y de representación de imaginarios compartidos con potencia orientadora.” (Reguillo, 2017, p. 95)

La mundialización de la cultura propone nuevas formas de entender la política, la religión, la sexualidad, etc. Estos nuevos modos alteran la configuración del territorio y los relatos que de allí se desprenden.

Finalmente y en consonancia con lo anterior, Marc Augé (1992) propone el concepto de *no lugar*, en oposición a la idea de *lugar* según la postura de Mauss. Frente a la *sobremodernidad*, que la explica desde “la superabundancia de acontecimientos, la superabundancia espacial y la individualización de las referencias” (p. 112) entendidas las tres como figuras de exceso, emergen como causa y consecuencia los no lugares. Aeropuertos, estaciones de trenes, medios de transporte y hasta shoppings: espacios genéricos que se repiten hasta el cansancio y que habilitan un habitar más abarcativo y acelerado, pero que exceden a las narrativas locales o genuinas por no tener una retórica inherente, quedando al margen de la cultura y de la historia.

Mientras que la identidad de unos y otros constituía el “lugar antropológico”, a través de las complicidades del lenguaje, las referencias del paisaje, las reglas no formuladas del saber vivir, el no lugar es el que crea la identidad compartida de los pasajeros, de la clientela o de los conductores del domingo. (Augé, 1992, p. 104)

Es decir que, en contraposición con los *lugares*, espacios más tradicionales y con identidad propia que promueven interacciones profundas y socialización; en los no lugares las interacciones quedan limitadas a cuestiones funcionales, generalmente con un cartel o una pantalla que brinda la información necesaria para conocer el comportamiento esperable, lo que está permitido y lo que no. “(...) como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria.” (Augé, 1992, p. 84) En consecuencia, la definición de no lugar abarca tanto al espacio en sí, como a las relaciones que propone a los individuos que lo habitan.

2.1.2. Territorialidad Expandida.

En el entramado urbano residen relatos que se pueden descubrir a través de recorridos por sus esquinas, bifurcaciones y recovecos: una multiplicidad de tramas con el potencial de concebirse como relatos convergentes (Irigaray, 2014). Aparece aquí una nueva forma de entender los territorios, una que concibe una lógica de reconocimiento y apropiación de los espacios en el acto de recorrer, descubrir e intervenir en sus narrativas.

Las *narrativas espaciales* son interpretadas como la manifestación tridimensional y urbana de las estructuras hipertextuales. La ciudad es transformada en una plataforma narrativa transversal. Dichas narrativas (conocidas también como narrativas basadas en la ubicación o "location based storytelling") abarcan toda vivencia en la cual se teje una historia a partir de las conexiones tangibles con el entorno físico, pero posibilitando una pluralidad de puntos de vista. (Irigaray, 2017)

El espacio urbano no es solo un soporte físico o contenedor, es un lugar donde confluyen y articulan sujetos y prácticas sociales y formas de representación simbólica de la ciudad. Espacio transversal del relato (Irigaray, 2015a). Campo de disputa, pero también de desafío por el prevalecimiento y reconocimiento de determinadas formas de entender, ver, sentir, soñar, desear y vivir la ciudad. Una “extraña toponimia, desprendida de los lugares, que planea encima de la ciudad como una geografía de nubosidades de ‘sentidos’ a la espera, y que desde ahí conduce las deambulaciones físicas.” (de Certau, 2000: 117). (Irigaray, 2017, p. 42)

La ubicuidad y la movilidad que habilitan los nuevos dispositivos sumado a la impronta lúdica inherente a las personas, hacen mella para que los territorios se conviertan en relatos abordados desde la transmedialidad. En Irigaray (2014) encontramos que ésta puede ser interpretada como una dimensión transversal a nodos de información, plataformas y hasta acciones concretas en el mismo lugar; en función de un involucramiento de las audiencias desde una lógica lúdica, que promueve la participación a través de acciones de descubrimiento y búsqueda.

Los conceptos de territorialidad expandida, así como los sinónimos que podemos reconocer en diferentes autores, ponen en relevancia el espacio como capa de sentido a reconocer e incorporar en las narrativas. Se convierten en escenarios donde se entretejen vivencias interactivas y creativas, fusionando lo físico con lo virtual; siendo la idea central que el universo narrativo se expanda por un ecosistema tanto digital

como analógico. La narrativa se adapta y se construye a partir de lo situado, lo hiperlocal, para alcanzar su singularidad: la plaza/ciudad como espacio hipertextual.

En lugar de constituir una geografía imaginaria (como en la realidad virtual), en esta forma de digitalización los entornos urbanos parecen virtualmente expandirse y extenderse. “Entre el *espacio físico* y el *espacio virtual*, entre el *territorio* y la interfaz tecnológica se generan prácticas simbióticas e interacciones transformadoras y conforman un *habitar* inédito.” (Irigaray, 2022, p. 78)

En este sentido, Di Felice (en Irigaray 2022) propone algunos conceptos que son importantes retomar. Por un lado menciona la *metaterritorialidad* donde el espacio digital ya no se percibe como una imitación o un contrapunto al espacio real, sino como una prolongación del mismo; los territorios urbanos ven ampliados sus usos habituales mediante los territorios digitales que ofrecen información adicional.

Por el otro, la *postterritorialidad* que hace referencia a la metageografía que surge cuando los espacios *reales* o *presenciales* se extienden a través de uno digital. Como resultado, nos encontramos ante un territorio compuesto por espacios físicos, flujos de información y tipografías adaptables.

Esta definición de producción y de territorialidad expandida “transmuta a la ciudad como hipertexto orgánico, desde una perspectiva lúdica, de búsqueda y descubrimiento de historias urbanas empoderando a la ciudad como plataforma narrativa transversal” (Irigaray, 2015, p. 117), en la que coexisten múltiples dispositivos, géneros, lenguajes y soportes en un ecosistema multientramado de relatos convergentes. (Irigaray, 2022, p. 76)

Para Irigaray (2022), la territorialidad expandida consiste en una narrativa que nace de la relación entre territorio y los locative media; entendidos desde la perspectiva de Karlis Kalnins (2003), como el arte interactivo en los que se aúna tecnología y localización. La ciudad se transforma en una plataforma narrativa transversal, un hipertexto orgánico. En este contexto, las narrativas inmersivas adquieren una nueva complejidad al tomar al territorio como plataforma, pero también a la ciudad misma como tablero; las potencialidades expresivas y de interacción convergen en el postterritorio.

La territorialidad expandida es una propuesta que pone en relación narrativa, territorio y los denominados locative media, en un cruce entre la no ficción con las llamadas narrativas espaciales (Boj & Díaz, 2013; Cooley, 2014; Farman, 2015; Ruston, 2010), terratives (Epstein, 2009), navegación territorial (Renó, 2014) o narrativa híbrida (Ryan et al., 2016), donde el territorio es considerado como

plataforma y el espacio público de la ciudad su tablero de desarrollo, conformando una experiencia narrativa inmersiva, compleja y participativa, expandiendo las posibilidades expresivas de las historias a partir de las interacciones en el postterritorio (Di Felice, 2012). (Irigaray, 2022: 77).

Estas ideas son consecuentes con lo que ya postulaba Foucault en 1996 en relación al *espacio heterotópico*, donde visualiza una yuxtaposición de varios espacios que deberían ser incompatibles en un espacio real, un *contraespacio*. Sin embargo, aquí no hablamos de realidades contrapuestas, sino de un ensanchamiento, una continuidad: la percepción y la espacialidad tradicionales son intermediadas por un software que habilita la interacción. Irigaray (2022) propone una suerte de *nuevo espacio heterotópico*, donde el entorno cambia constantemente su apariencia, permitiendo interacciones creativas y modalidades de habitar novedosas. No se encuentra definido por lo físico ni por lo abstracto, sino que su habitabilidad es efímera, experimentable solo de manera temporal a través de interfaces.

En ese habitar *transorgánico*, la experiencia se vuelve interactiva. Concebida a nivel digital posibilita nuevas formas de actividades, prácticas y relaciones. La colaboración y la cocreación, son manifestaciones de esta forma de *habitar*. Los habitantes participantes a través de intercambios de informaciones y decisiones creativas de las narrativas como la generación de obras derivadas hace que no estén solamente modificando el *espacio del relato* sino están (re)construyendo el *territorio* mismo. (Irigaray, 2022: 78)

Es un *habitar transorgánico* (Di Felice, 2012) u *habitar de forma atópica* (Augé, 2000) (ambos en Irigaray, 2022), producto de las intervenciones y flujos dinámicos que son posibles únicamente en la postterritorialidad.

2.1.3 Narrativas Sociales Basadas En La Ubicación De Dispositivos Móviles.

Cabe señalar que, siendo esta investigación impulsada por un problemática local de interés social, resulta necesario profundizar en el concepto de *terrative* acuñado por Michael Epstein (2009), para referirse a los relatos basados en la ubicación de dispositivos que atienden a problemáticas sociales.

Así pues, *terrative* es una conjunción de *terrestrial narratives* (narrativas terrestres), que aprovecha la posibilidad de reconocimiento real de la ubicación de los dispositivos móviles como herramienta trascendental en las narrativas que buscan profundizar en el tejido social, (en entornos locales, regionales o globales), promoviendo un alto nivel de involucramiento por parte de las audiencias. La trilogía

que propone el autor es la de historias contadas a través de dispositivos móviles en consonancia con lugares y personas reales.

A pesar de las diferencias encontradas por Epstein en cuanto a las técnicas aplicadas, la característica ontológica de los terratives es la capacidad de iluminar a las personas usuarias acerca de temas/problemas sociales en geografías puntuales.

Además, es posible encontrar otros puntos en común, como el hecho de que en los cuatro casos que analiza en su investigación, existe una guía: uno o varios integrantes de la narrativa (generalmente actores) que guían a las personas usuarias a través de estas experiencias poco convencionales. Esto puede ser un arma de doble filo, ya que la conexión emocional con el relato se ve influenciado en gran medida con el vínculo que se logra crear con el/los narradores. En este punto Epstein confía que la voz que brinda instrucciones irá perdiendo presencia a medida que los terratives se vuelvan cada vez más comunes y las personas usuarias no necesiten de indicaciones previas.

En el caso del involucramiento de las personas usuarias, el autor considera que apelar a formas activas de presentación de la información es mucho más efectivo que las formas pasivas, entiéndase la visualización de medios masivos, principalmente debido a la naturaleza social de las temáticas abordadas. En este sentido, proponer búsquedas del tesoro, ofrecer instancias en las que se debe interactuar con desconocidos o impulsar el trabajo en equipo deriva en audiencias más comprometidas.

Epstein reconoce a la meditación reflexiva, el sondeo y el comercio como las tres formas más comunes de relacionar a los terratives con el activismo. La meditación hace referencia a la forma en que los dispositivos móviles tienen la capacidad de impulsar reflexiones sobre los espacios y los aspectos visuales de los entornos en los que estamos. Una tecnología tan simple como auriculares puede abstraer a las personas usuarias del caos que las rodea, para sumergirlas en un estado de contemplación y descubrimiento de pistas, señales del pasado, etc.

El escrutinio o sondeo hace referencia al uso de técnicas, generalmente ligadas a otros mundos como la campaña política, para que sean las personas usuarias quienes deben convencer en una junta de firmas, o realizar encuestas. El nivel de involucramiento en la problemática es indiscutiblemente alto, así como el sistema de recompensa posible. Por el contrario, Epstein considera que una competencia por sondeo puede desalentar el aspecto reflexivo.

Por último, el uso de dispositivos móviles inherentes en los terratives es, según el autor, una forma eficaz de fomentar el consumo y las donaciones a una causa. No solo por promover en las personas usuarias el conocer espacios desconocidos hasta el momento, y muchas veces desfavorecidos; sino también por la ubicuidad de los medios que permiten un aporte económico in situ, apelando a la impulsividad generada por la experiencia. Epstein considera que los terratives constituyen una herramienta muy poderosa para organizaciones sin fines de lucro.

Sin embargo, es importante mencionar que en todos los casos analizados se reconocen arcos narrativos. Estos permiten guiar la atención y mantener la tensión necesaria. Existen diversas maneras de abordar el arco narrativo en el desarrollo de un terrative, pero lo esencial es ser conscientes de lo que debe ser revelado en espacios particulares (escenas) o en la historia en general (camino), para mantener el interés de la audiencia. Algunas problemáticas reconocidas en este punto tienen que ver con que al estar los relatos guiados por el espacio algunas partes se pueden percibirse como forzadas o alargadas en relación a la narrativa. También, algunas técnicas pueden parecer novedosas pero que, en la realidad resultan poco efectivas o engañosas. Y, finalmente, que la incorporación de textos o nodos a los que se arriban en una búsqueda del tesoro muchas veces no son atractivos o no tiene una relación real con el lugar en el que se encuentra, sino que el espacio funciona únicamente como fondo.

2.1.4. El Tablero De Juego Urbano.

Como dijimos anteriormente, el territorio es un espacio de vastas narrativas convergentes que incorporan nuevas capas de significado a los relatos, pero aquí queremos profundizar en aquellas *narrativas espaciales* que permiten transmutar a la ciudad, plaza o territorio particular, en el tablero de juego en el que las personas usuarias participan de una narrativa transmedia. “Pensar a la ciudad como una plataforma narrativa transversal implica construir la historia en una territorialidad expandida. Múltiples lenguajes, soportes, dispositivos y géneros son puestos al servicio de un ecosistema de relatos convergentes.” (Irigaray, 2014: 116)

Para Boj y Díaz (2013) la territorialidad expandida logra vincular la narrativa y el espacio a través de los locative media, imponiendo un transitar por el entorno en la búsqueda de los diversos nodos. Este interactuar con el territorio como si se tratase de una plataforma o tablero, favorece la inmersión en el relato y las posibilidades de interacción. Por consiguiente, las narrativas espaciales deben considerar: “las temáticas

desarrolladas, los contenidos que construyen el relato, los espacios transitados y los itinerarios en relación con la estructura narrativa de la historia” (p. 142).

En este sentido aparecen diversas dimensiones que hacen posible la expansión entre las cuales, Canavilhas (2007), reconoce la hipertextualidad entendida como la capacidad de conectar nodos de información; la multimedialidad, haciendo referencia a las características puntuales de cada nodo y la interactividad, en relación a las personas usuarias. A estas dimensiones Irigaray (2014) incorpora la salvedad de que existe una notoria tendencia a la audiovisualidad, la documentalidad, la georeferenciabilidad y finalmente, la adicionalidad y adaptabilidad, entendidas como la capacidad de agregar capas de información en función del espacio.

Ahora bien, es interesante cuestionarse acerca del tiempo y el espacio. Frente a discursos audiovisuales tradicionales donde el tiempo es lineal, las narrativas espaciales incorporan diversos nodos audiovisuales en simultáneo en un mismo espacio, generando de esta forma la coexistencia de tiempos diversos. Es la mirada del espectador la que fragmenta los nodos y brinda un orden.

El tiempo deviene espacializado, distribuyéndose sobre la superficie de la pantalla. Nada se olvida, nada se borra. Del mismo modo que nosotros usamos los ordenadores para guardar textos incompletos, mensajes, notas, información (y al igual que una persona a lo largo de los años va acumulando recuerdos en su memoria que, progresivamente, van adquiriendo mayor peso que los acontecimientos futuros), el “montaje espacial” acumula hechos e imágenes a medida que la narración avanza. Al contrario que una pantalla de cine, que funciona principalmente como una grabación de la percepción, la pantalla del ordenador funciona como una grabación de la memoria. (Manovich, 1995/2008, p. 182)

En las narrativas espaciales convergen lo digital y lo físico abriendo el abanico de actividades posibles, el tablero urbano se vincula con el relato y con el momento preciso de visualizado y experimentación de cada persona usuaria. Es decir que, como menciona Irigaray (2022), este montaje espacial adquiere nuevas dimensiones al ser explorado desde una multiplicidad de plataformas, digitales y reales en conjunto.

Pero no solo el tiempo se ve reinventado, sino que el espacio sufre modificaciones ontológicas. Blanca Montalvo Gallego (2003) considera que dentro de las narrativas espaciales el espacio se constituye como un:

(...) territorio frágil y yuxtapuesto, en continuo cambio y movimiento, definido en cada caso por la estructura de la narración, y donde se encuentran tanto los espectadores como los contenidos (en ocasiones incluso los autores), relacionándose y modificándose constantemente, en una relación única de más de tres dimensiones, específica para cada usuario, íntimo casi siempre. (pp. 36-37 en Irigaray 2022, p.81)

2.2 Las Temáticas Serias Y Pensamiento De Juego

«Nuestros sueños no caben en sus urnas.»
(Reguillo, 2017: 12)

2.2.1 El Ciberactivismo.

Luego de hablar de narrativas sociales en función de problemáticas locales, considero relevante retomar algunas ideas trabajadas por Rossana Reguillo (2017), específicamente en relación a las nuevas formas que adquieren las movilizaciones. En efecto, surgen nuevas insurrecciones producto del otoño civilizatorio: otras formas de hacer activismo en pos de intentar cambiar el status quo. Los movimientos en red resignifican las formas de habitar políticamente los espacios públicos, principalmente por jóvenes, creando manifestaciones que evidencian la internalización de una connivencia de lo local o micro con un alcance global habilitado por la web.

Lo que llamo «paisajes insurrectos» es el espacio-tiempo del llamamiento a una revuelta de la imaginación en el que es posible pensar y sentir de otro modo, con otras y con otros, a través de la acción colectiva y conectiva. Un espacio-tiempo de revueltas de la imaginación que ha logrado cambiar la demanda por la entrega de un mensaje tan poderoso como generoso (...) (Reguillo, 2017: 11)

Frente a la noción de *hombres infames* de Foucault, (esas personas que encuentran el punto más álgido de sus vidas en el cruce con el poder, ya sea para escapar de éste o para luchar contra él), Reguillo (2017) propone las categorías de *endriagos* y *perseos*. Los primeros son entendidos como aquellos seres, generalmente masculinos, resultantes del sistema, la organización social y las instituciones, marcados por las carencias, la violencia y la precarización. Vidas sin valor dentro de estas lógicas capitalistas de excesos y escasez. Vidas que no estaban previstas para brillar.

La contracara o el alter ego del endriago es *perseo*. Definidos como:

(...) multitudes conectadas capaces de crear la situación para otros modos de imaginar la vida, de dar sentido a las relaciones sociales; prácticas de insurrección y resistencia que irrumpen en distintas partes configurando un paisaje insurrecto, (...) Estas insurgencias de nuevo cuño, como las llama Ardití (2013), son protagonizadas por ese sujeto político que metafóricamente aquí llamamos Perseo, que se caracteriza no solamente por su ligereza y su capacidad de enfrentar de manera oblicua a la bestia,

sino además porque estas subjetividades son capaces de hacer hablar la mutación, las transformaciones y los movimientos que se gestan como el murmullo de los estorninos en un vuelo sincronizado y magnífico. (2017: 45)

Para Badiou el acontecimiento “«Es una ruptura en el orden ordinario de las cosas» (2007: 6), o «suplemento azaroso, algo que frente a una figura instituida del ser, y que yo llamo situación, llega de más» (1998: 4)” (Reguillo, 2017: 22). Pero Reguillo dialoga con este concepto al proponer que en los casos analizados en su libro no es algo extraordinario lo que irrumpe y genera un cambio, sino un exceso de normalidad. “No hay ruptura, es un estallamiento en las arterias que no soportan más tanta acumulación de normalidad, y no su contrario.” (Reguillo, 2017: 23) La crisis, entonces, se deriva de un exceso de normalidad y no de un acontecimiento aislado.

Quizás lo más relevante en la relación entre el acontecimiento (la revuelta), el lugar (la plaza, la calle, ciertos espacios) y la performance (el despliegue de una episteme, un modo de transmisión, una realización y un medio de intervenir en el mundo) es tender un puente entre el tiempo extraordinario de la protesta y el tiempo ordinario de la vida cotidiana, entre lo estructural y lo coyuntural, que encuentra en el emplazamiento las condiciones para abrir una política del estar-ser-decir juntas y juntos de otro modo. Ésa es la experiencia telúrica de la plaza. (Reguillo, 2017, p. 76)

Este tiempo extraordinario tiene ciertas similitudes con el círculo mágico de Huizinga (1984), donde el juego sucede ajeno a la vida cotidiana en una suerte de mundo paralelo. Considero que es posible considerar la revuelta de Reguillo en términos de juego: personas unidas por el interés de resolver diferentes desafíos, acciones colectivas irruptivas, lo cual despierta sentimientos de alegría, furor y hasta sentimientos oscuros.

En tal sentido, Flanagan (2005) considera que al alejar las concepciones de juego de las reglas y dicotomías ganar/perder, para proponer nociones de pautas o procedimientos los juegos se convierten en una suerte de tecnología social, incluso aquellos en los que no interviene ningún tipo de aparato tecnológico. Al igual que los aparatos tecnológicos, los juegos son productores de relaciones dispuestos en función de reglas y patrones de comportamiento preestablecidos y estipuladas en un tiempo acotado. Y, al igual que las tecnologías, los juegos hacen eco del contexto histórico (y tecnológico) en el que fueron creados.

Los desarrolladores de juegos saben mejor que ninguna otra persona cómo suscitar un esfuerzo extremo y recompensar el esfuerzo. Saben cómo estimular la cooperación y colaboración a escalas antes inimaginables. Y constantemente buscan

nuevas formas de motivar a los jugadores para abordar desafíos cada vez más complejos, durante más tiempo y en grupos cada vez más numerosos. Estas habilidades cruciales para el siglo XXI pueden ayudar a todas las personas a descubrir nuevas formas de dejar huellas profundas y duraderas en el mundo que las rodea. El diseño de juegos no es sólo una habilidad tecnológica. Constituye un modo de pensamiento y liderazgo propio del siglo XXI. Y jugar no es sólo un pasatiempo. Es un modo de trabajar en conjunto para alcanzar cambios reales, propio del siglo XXI. (McGonigal, 2015, p. 20)

Con esto quiero decir que, el juego puede ser una alternativa a la revuelta para cambiar el status quo. Existen puntos en común entre la revuelta y el juego, no solo las similitudes entre tiempo extraordinario y círculo mágico; sino también en los sentimientos que despiertan. Ya que poder nombrar lo innombrable de manera colectiva, convierte los sentimientos negativos en una fiesta. Y se reconocen tres momentos que dan inicio a toda revuelta:

La capacidad de nominación colectiva y el encuentro o, en términos spinozianos, el occursus, esa alegría que viene de reconocer al «cualquiera» (quilibet, en latín), con el que ya puedo «durar», es decir, pasar de un estado de tristeza a uno de alegría, de potencia de actuar. (Reguillo, 2017: 58)

2.2.2 Game Thinking.

Con relación al potencial de los juegos para abordar temáticas serias, comenzaremos retomando algunas nociones referidas a la metodología Game Thinking o pensamiento del juego. Según la cual, situaciones aburridas o complejas de la vida diaria son convertidas en desafíos motivantes a través de las lógicas del juego. Este concepto abarca en su definición nociones de gamificación, de la cual hablaremos posteriormente, pero también contextos más amplios como los juegos serios o diseños y problemáticas completamente extraños al mundo del juego, pero que incorporan sus lógicas. “El proceso de usar el pensamiento de juego, consiste en aplicar mecánicas y dinámicas de los juegos para atraer a los usuarios y resolver problemas.” (Arias et al., 2019, p. 5) Pero no son solo los elementos del juego los que se adaptan a nuevos contextos, sino también sus efectos. En este sentido, Flanagan (2005) reconoce el valor de identidad grupal y de pertenencia que nace en los juegos grupales: los juegos conforman comunidades cercanas y ayudan a comprender mejor el yo. Desde el punto de vista de Marshall McLuhan (en Flanagan, 2005), los juegos funcionan también como una forma de arte popular, en tanto que se constituyen como un medio inmediato en que las personas pueden participar en la vida plena de una sociedad, con un

compromiso que resulta inalcanzable con ningún trabajo o forma de participación social. Esos valores son los que se intentan replicar en nuevos ámbitos, a través de la metodología Game Thinking.

Siguiendo siempre desde la perspectiva de Flanagan (2005), se observa un viraje en el diseño de juegos a raíz de la incorporación de profesionales de otras ramas como la educación, el arte o las ciencias. El juego se constituye como una manifestación de pensamiento crítico tan antigua y establecida que se pueden encontrar ejemplos en el psicoanálisis o las luchas sociales y medioambientales.

Sin embargo, la autora centra su análisis en artistas que buscan desafiar y provocar a través de propuestas lúdicas, en un contexto que reconoce como adverso. Por un lado, porque describe la industria de los juegos como gobernada por las lógicas del mercado, y por el otro, porque percibe un contexto social donde la falta de tiempo o sentimientos de pertenencia deriva en una disminución de movimientos civiles. En la perspectiva que ella adopta, los sistemas y mecánicas de representación propios de los juegos son plausibles de ser modelados como la materia prima de cualquier manifestación artística. Los artistas serían entonces, aquellas personas que se adaptan a los paradigmas del juego con sus limitaciones y sus posibilidades, pero se alejan de las lógicas comerciales para crear juegos impulsados por el anhelo de un impacto social alternativo.

Es decir que, frente a las primeras nociones de game thinking que se acercaban más a la noción de gamificación, empieza a vislumbrarse la noción de *juego crítico* o *con sentido*. Los artistas son las voces de un juego crítico, que tiene por objetivo impulsar un mensaje y no un fin lucrativo o comercial, un juego que busca o tiene el potencial de transformar la cultura popular a gran escala. Aquí se pone de manifiesto el potencial de los juegos como creadores de entornos cognitivos y epistemológicos, lo cual permite jugar de manera significativa o críticamente. Ahora son las temáticas serias las que empiezan a invadir los espacios antes “reservados” del juego o del ocio, para postular cuestionamientos más profundos. Los juegos críticos proponen nuevas formas de habitar el mundo, de pensar la humanidad, de vinculación social, etc. Operan como espacios que invitan a racionalizar lo dado y cuestionar el status quo, pero también como agentes de un cambio.

Cabe resaltar que el juego, al igual que las diferentes manifestaciones culturales, cuentan con estipulaciones previas que indican lo esperable, ya sea por la forma de los dispositivos implicados o por las costumbres socialmente construidas a su alrededor.

Sharp (2015) insiste en este sentido que lo que se pone de manifiesto es lo conceptual, lo formal y lo experiencial.

Importa, y por muchas razones, el análisis de Sharp (2015) en relación a su experiencia de haber jugado “The Night Journey” de Bill Viola en dos contextos diferentes. En un contexto propio del mundo gamer es un juego que sobresale por su lentitud y estética propia del videoarte; pero al tratarse de un videojuego que necesita de joysticks también desentona en un contexto de museo o galería de arte. Este ejemplo invita a pensar los contextos en que los juegos (al igual que todas las expresiones culturales) son consumidos; por otro lado nos plantea cómo el juego, en tanto arte, puede ser visto como cualidad performativa o funcionar como estética; pero también invita a reflexionar en cómo estos criterios estéticos (o la crítica que rigen las producciones) son en sí mismos producto de una comunidad.

En relación a las ideas anteriores, resulta interesante remarcar cómo los ejemplos y categorías propuestos por autores antes mencionados en relación a la metodología Game Thinking son comprensibles por y desde la tecnología digital. El juego es tan antiguo como la humanidad misma, sin embargo, el juego como metodología de pensamiento comienza a analizarse académicamente en textos relativamente recientes. Paula Sibilia (2008) sostiene que las tecnologías dominantes de cada era proponen y sostienen determinados modos de vivir y desalientan otros.

El mundo contemporáneo, así, sostenido sobre las bases aparentemente ilusorias de la cultura del espectáculo y de la visibilidad, ejerce una presión cotidiana sobre los cuerpos y las subjetividades para que éstos se proyecten según los nuevos códigos y reglas. Para que sean compatibles con los nuevos engranajes socioculturales, políticos y económicos. (Sibilia, 2008: p.279)

Podemos pensar, entonces, que la metodología Game Thinking se adecúa a esta sociedad específica, atravesada por la tecnología digital que la moldea. No solo encuentra su caldo de cultivo en una sociedad digital, sino que además se adapta a sus lógicas e incorpora su lenguaje.

2.2.3 Cruces Entre El Arte Y El Juego.

Los cruces entre juego y arte son analizados por muchos autores, entre los cuales podemos mencionar a Sharp (2015), quien propone categorías de análisis que nos permiten comprender mejor las diferentes manifestaciones.

Las tres categorías propuestas en “Work of Game. On the aesthetics of games and art” emulan niveles o grados. En primer lugar, Sharp propone el *game art* según el

cual, los artistas toman elementos de los juegos como materia prima para sus obras, de la misma forma que tomarían pintura, arcilla o cualquier otro material. En este nivel el juego es abordado como material o herramientas y no como un medio o un arte en sí mismos. Podemos pensar en ejemplos en los cuales una obra de arte incorpora la figura de Mario Bros o una torre de jenga.

Por el contrario, el término *artgames* acuñado por Jason Rohrer (en Sharp, 2015) categoriza aquellos juegos que se alejan de una lógica comercial para proponer experiencias más profundas. Experimentan con las posibilidades expresivas y los elementos propios de los juegos: la interactividad, los objetivos y obstáculos. El juego se vive como una actividad reflexiva.

Dentro de esta categoría podríamos mencionar algunos ensayos del uruguayo Gonzalo Frasca, por ejemplo su obra “September 12 th: A toy world” donde el artista propone un juego en el que solo hay perdedores. El objetivo es matar terroristas en una ciudad y la única acción posible para lograrlo es direccionar misiles que se disparan cada ciertos segundos. Pero a pesar de que la dirección al momento del disparo sea certera, cuando el misil impacta en la ciudad la situación cambió: tal vez el terrorista se movió y en su lugar hay un civil, o el impacto cobró más vidas de las esperadas. El conteo hacia atrás anunciando el misil a punto de dispararse, así como también las víctimas civiles resultantes de cada disparo generan estrés e indignación. Lejos de resultar en frustración, el juego invita a una reflexión política.

En el caso del *game art*, los juegos son el material a través del cual cuestionar, criticar y explorar; en cambio en los *artgames* los juegos son el medio para la expresión artística y para la comprensión experiencial.

La última categoría que propone Sharp es la de *artists' games*. Según esta, cada artista logra explotar las potencialidades del juego para proponer experiencias únicas. En estas formas, los artistas crean a partir de los juegos en tanto concepto y forma. El juego es una obra de arte en sí misma, donde las barreras entre lo real y lo digital se desdibujan, creando proyectos que lindan con lo performático.

2.3 Narrativas Gamificadas

*I know that the spades are the swords of a soldier
I know that the clubs are weapons of war
I know that diamonds mean money for this art
But that's not the shape of my heart
(Shape of my heart - Sting)*

2.3.1 Gamificación Y Narrativas Transmedia.

Las *narrativas transmedia* son la gran respuesta narrativa de la era de la convergencia y la conectividad. En ellas confluyen relatos que se expanden por diversos medios y plataformas a través de personas usuarias activas, consumidoras y productoras, que aportan a dicha expansión. Scolari (2013) enfatiza en su definición la utilización de “diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.).” (p. 10). Estas narrativas ofrecen la posibilidad de navegar por diferentes contenidos, complementarios entre sí, aunque en palabras de Jenkins, cada uno es lo suficientemente autónomo como para permitir un consumo aislado. (en Scolari, 2013).

Sin duda, nos alejamos de ese receptor pasivo para proponerle un lugar de participación activa: la experiencia final va a depender del nivel de apropiación y búsqueda de cada persona usuaria.

El transmedia storytelling necesita que los actores participantes estén dispuestos a interactuar y formar parte de la trama. Que tengan un pleno compromiso con la narración: ser ‘ciudadanos’ que habiten y recorran las historias que no solo se desarrollan en escenarios virtuales, sino en el territorio real. (Irigaray, 2015: 168. en Lovato 2015)

Siguiendo con Scolari, esta apropiación y participación implica una estrategia de gamificación en sí misma. Podemos inferir, entonces, que toda narrativa transmedia responde por su propia naturaleza a una lógica lúdica. Las personas usuarias deben explorar, cuál búsqueda del tesoro, y comprender la arquitectura de la propuesta en cuestión para obtener, compartir o producir información, lo cual implica per se un planteo lúdico.

Desde el punto de vista de Lovato (2021) existen dos dimensiones troncales que guían las nuevas experiencias transmediales de la no ficción: la territorialidad y la ludificación. “Estas dimensiones son grandes exponentes de este momento que, en ocasiones, incluso consiguen intersectarse, dando lugar al juego en entornos físicos significativos para el desarrollo de mundos transmediales.” (p. 46). Presentadas como

una de las dos coordenadas a explorar, la gamificación deja de ser algo inherente o dado, para convertirse en un elemento deseable en los nuevos proyectos transmedia.

Siendo las cosas así, Scolari (2013) propone que la *gamification* (también empleada como ludificación o juegoización) consiste en el uso de estrategias, dinámicas y arquitecturas propias del juego en otros ámbitos de la vida; y se entiende como narrativas gamificadas a aquellas que incluyen lógicas del juego ya sea en los contenidos o en las experiencias lúdico-inmersivas.

El análisis precedente de Zichermann y Cunningham explica la gamificación desde la invitación a personas usuarias a la resolución de determinadas tareas, a través de la conjunción de los procesos de pensamiento lúdico y de las mecánicas de juego. El desafío de descubrir torna más divertida cualquier tarea o contenido. “Los autores consideran que este marco de comprensión resulta *“potente y flexible”* y puede ser aplicado fácilmente *“a cualquier problema que pueda resolverse mediante la influencia humana, la motivación y el comportamiento”*” (Zichermann y Cunningham, en Lovato, 2021, p.48).

Del mismo modo, McGonigal (2015) vislumbra en los videojuegos un potencial para cambiar el mundo. La autora describe con optimismo el proceso migratorio que observa en la población: de una realidad rota hacia un mundo virtual con el potencial para repararla. A través de cifras precisas logra plasmar la imagen de un éxodo que se vive a nivel mundial, en el que cada vez más personas destinan su tiempo libre a vivir y crear en comunidades virtuales. Lejos de ver en ello un riesgo, McGonigal propone reconocer el potencial inherente a esta situación. Los saberes y habilidades desarrollados por comunidades de jugadores y programadores pueden reparar la realidad rota. Incorporar las lógicas del juego a cada ámbito de la vida puede ser la respuesta a problemáticas médicas, políticas, ambientales, etc.

Y esa verdad es la siguiente: en la sociedad de hoy, los videojuegos y juegos de computadora satisfacen necesidades humanas genuinas a las que el mundo real parece incapaz de dar respuesta. Los juegos brindan recompensas que la realidad no ofrece. Enseñan, inspiran y generan grados de compromiso que la realidad no despierta. Reúnen a las personas, algo que la realidad no logra hacer. (McGonigal, 2015, p.13)

Así pues, Lovato (2011) afirma que abordar los contenidos a través de propuestas lúdicas o de narrativas gamificadas, especialmente al tratarse de relatos de la no ficción, pone de manifiesto diversas y nuevas estrategias que permiten involucrar a las personas usuarias. A saber: ponerlas en el centro de la escena narrativa, otorgarles el

poder de expandir y dirigir el relato, ubicarlas en el rol protagónico, etc. En este sentido, las narrativas gamificadas estarían permitiendo ampliar o complementar los géneros tradicionales del periodismo, otorgando a los relatos de la no ficción herramientas más atrapantes y potentes. “los *newsgames* fijan algunas coordenadas y se presentan como una buena puerta de entrada a este fascinante mundo donde el juego se recombina con la información”. (Scolari en Lovato, 2021)

Por su parte, Sicart (2014) propone un concepto de *juego* que nos brinda nuevas perspectivas para pensar las narrativas gamificadas. El autor defiende que el juego es una forma de estar y vincularse con el mundo, es una forma de ser persona. Comprender esta diferencia nos abre dos caminos de análisis. Por un lado, aceptar que el juego está presente en toda actividad y forma de vinculación lo libera de la necesidad de elementos específicos o reglas. En efecto, el juego está garantizado en lo cotidiano.

Por otro lado, esta concepción de juego admite sentimientos más complejos que la diversión como objetivo último de la actividad. En este orden de ideas, el autor propone hablar de placer y no de diversión, entendiendo que el abanico de tipos de placer es amplio y aceptando, también, sentimientos negativos o destructivos como resultado del juego.

Parafraseando a Sicart (2014), el juego es una danza entre la creación y la destrucción, entre la creatividad y el nihilismo. Jugar es una actividad frágil y tensa, propensa a averías. La experiencia individual del juego supone un desafío personal, una manera de continuar participando. Por otro lado, el juego en grupo requiere un delicado equilibrio entre los egos y los intereses, entre los propósitos y las intenciones. Siempre al borde de la destrucción, tanto interna como de los propios jugadores, es precisamente esta fragilidad lo que lo convierte en algo significativo. El juego se desenvuelve entre el orden y el desorden, en un constante vaivén.

Aparece, entonces, un elemento “carnavalesco”. Una propiedad de los juegos que permite romper con el estatus quo, desafiarlo, subvertir las normas. El juego colectivo que genera caos es una forma de explorar libertades en un mundo invertido.

Dicho de otra manera, podemos pensar en las potencialidades de la gamificación como generadora de cambios y como creadora de comunidad. También, al alejarnos de la diversión para escudriñar elementos más complejos la idea de juego parece elevarse.

2.3.2 El Juego.

Comenzaremos a problematizar la noción de juego acudiendo en primera instancia a los clásicos: Suits, Huizinga y Caillois. En 1978, Bernard Suits afirmó: “Jugar un juego supone un intento voluntario de superar obstáculos innecesarios” (en McGonigal, 2015, p. 27). Por su parte, Huizinga (1984) describe el juego como una acción delimitada por ciertos límites temporales y espaciales, que ocurre en un tiempo y espacio estipulados. Destaca, además, la voluntad de quienes participan como un factor clave, así como el consenso respecto de las reglas a las que se someterán libremente. Por último, resalta la necesidad de que la actividad carezca de utilidad.

De modo similar, Caillois (1986) define el juego como una actividad libre y separada de la realidad, es ficticia, reglada, incierta e improductiva. Es decir, no existen mayores diferencias en la base con su predecesor. Sin embargo, al analizar la noción de juego que desarrolla Huizinga encontramos un lenguaje más “místico”, y un reconocimiento del impulso del juego en ámbitos de la vida como la cultura, los rituales o el arte. Asimismo, propone la idea del “círculo mágico”: un mundo paralelo donde el juego sucede ajeno a la realidad.

Por su parte, Caillois propone una clasificación según los modos de juegos: aquellos que están relacionados con la fantasía, juego de roles o la improvisación los denomina *paidia*, son juegos desestructurados y libres, que el autor relaciona principalmente con los niños. Mientras que los que implican la resolución de actividades a través del uso del ingenio, la destreza o cualquier habilidad los llama *ludus*.

El *ludus* da ocasión a un entrenamiento, y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría particular, en el manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional. (Caillois, 1986, p. 64)

Otro gran aporte de Caillois (1986) es su clasificación de los juegos según las categorías. *Agôn*, que responde a deportes generalmente reglados, en los que se enfrentan dos equipos o jugadores contrincantes, por ej.: fútbol. *Alea*, donde el desafío está representado por el azar o la suerte, por ej.: tragamonedas. *Mimicry*: que insta a imitar otras personalidades o simular otras realidades, por ej.: dígalo con mímica. Y *ilinx*, que buscan provocar vértigo, pánico, etc., por ej.: el zamba o la montaña rusa.

Por el contrario, Hunicke et al. (2004) definen al juego desde una perspectiva de mercado. En efecto, es un producto creado por diseñadores y consumido por jugadores,

que responde a las lógicas del mercado como cualquier otro. Pero, a diferencia de los demás productos del entretenimiento, el resultado en que deriva el consumo de los juegos no es completamente predecible al momento de su creación. De aquí se desprende una nueva diferenciación interna al juego: la noción de *game* es más cercana a la de artefacto, mientras que su contenido es el *behavior* (comportamiento). Los juegos son, entonces, sistemas que crean comportamientos a través de la interacción.

Del mismo modo, Salen y Zimmerman (2004, en Lovato, 2021) llaman *game* al sistema en sí y *gameplay* a la experiencia que deriva de éste. Ambos elementos están dentro del orden del sistema, de lo que viene dado. Por el contrario, el “*mundo del juego*” está compuesto por *play*, que hace referencia al abanico de experiencias que circunscriben en ese sistema; y por *culture*, entendida como el fenómeno que nace del cruce del juego con un contexto particular, en el que se ponen de manifiesto elementos económicos, sociales, etc.

2.3.3 Componentes Del Juego.

Como afirma McGonigal (2015): aún siendo tan diferentes los juegos entre sí, siempre reconocemos que estamos jugando. Pensemos en expresiones diversas como los videojuegos, el golf, los juegos de cartas, saltar la soga o caminar sin pisar las líneas de las baldosas. En apariencia no tienen nada en común, sin embargo todos son juegos y podemos reconocerlos fácilmente como tal. Para la autora esto se explica porque hay una única forma de estructurar la experiencia. “Despejados de sus diferencias de género y de cualquier complejidad tecnológica, todos los juegos comparten cuatro rasgos fundamentales: una meta, reglas, un sistema de feedback y la participación voluntaria.” (McGonigal, 2015, p.26)

La *meta*, desde la perspectiva de quienes juegan, adquiere un carácter de objetivo: es lo que esperan lograr. Pero al mismo tiempo y tal vez ajeno a la conciencia de los jugadores, es lo que mantiene la atención enfocada y encauza la participación.

Las *reglas* sirven para estimular la imaginación y el pensamiento estratégico. Generalmente, las formas más obvias de resolver los problemas o alcanzar las metas son prohibidas por las reglas, por lo tanto, quienes juegan deben desplegar nuevos modos más creativos.

El *sistema de feedback* es la métrica que permite identificar qué tan cerca está cada jugador de alcanzar la meta. Ayuda a mantener la motivación a lo largo del juego. Este sistema puede adoptar diferentes formas: niveles, puntos, etc. Zichermann y Cunningham (2011 en Lovato, 2021) también reconocen en los niveles el potencial de

guiar a los jugadores a través de experiencias sostenidas en el tiempo, permitiéndoles comprender dónde están en relación a las metas. Pero McGonigal (2015) defiende que incluso la sola postulación de “el juego termina cuando...” implica un sistema de feedback valedero.

Y la *participación voluntaria* hace referencia a la aceptación explícita de cada jugador, de atenerse a los demás elementos mientras dure la experiencia. Al ser una decisión consciente que se puede modificar en cualquier momento, se desprende que las sensaciones muchas veces estresantes que derivan de la acción de jugar son transitorias y pueden ser percibidas como placenteras.

Por su parte, Salen y Zimmerman (2014) describen los juegos como sistemas que proveen contextos de interacción donde los jugadores se involucran en un conflicto artificial definido por reglas con un resultado cuantificable. Esta definición vuelve a proponer una cierta distancia entre el juego y los demás ámbitos de la vida, e incorpora diversos componentes constitutivos del juego en los que podemos profundizar.

Al desmenuzar la definición encontramos, en primer lugar, que habla de *sistemas* que pueden ser espacios, objetos o comportamientos, y pueden tomar forma mecánica, matemática, conceptual o cultural. Lo más importante de los sistemas es que se constituyen como contextos de interacción. Luego, aparecen los *jugadores*, quienes interactúan (habitan, manipulan, exploran) con el sistema para poder vivenciar una experiencia lúdica. La definición también retoma el concepto de *artificial*, ya que estos autores conciben el juego como aislado en tanto tiempo y espacio de la vida real, algo similar al “círculo mágico”. El *conflicto* es el elemento central, ya que todos los juegos incorporan la competencia de poderes: entre jugadores (promoviendo la competencia), siendo equipo (promoviendo la cooperación) contra un otro o una máquina, etc. Las *reglas* estructuran los juegos, estipulando lo que está permitido y lo que no. Y el *resultado cuantificable*, es lo que diferencia al juego de otro tipo de actividades lúdicas. Sin un puntaje o un resultado “ganó/perdió”, para estos autores el juego carece de sentido.

Encontramos así una diferencia de base, al momento de concebir la idea de juego, a pesar de sus similitudes. En primer lugar, hablar de *meta* o de *conflicto* abre dos caminos diferentes. El abanico de posibilidades que abren las *metas* incluye experiencias cercanas a *paidia* que parecieran verse descartadas en la noción de *conflicto*. Por otro lado, poner el foco en el resultado cuantificable limita la experiencia y las expresiones particulares que son reconocidas como *juego*. La idea de meta, unida

a los sistemas de feedback habilita nuevas experiencias lúdicas en las que los objetivos pueden ser diferentes a la noción de victoria o a la acumulación de puntaje como fin último de la actividad.

Siguiendo esta línea, las categorías de Carse (en McGonigal, 2015) resultan relevantes. Los *juegos finitos* son aquellos que responden a un objetivo alcanzable, en los que la motivación primera que invita a jugarlos es ganar. En cambio, los *juegos infinitos* responden a otra motivación, ya que se sabe de antemano que ganar es imposible. Esta distinción, si bien fue postulada en 1986, puede invitarnos a pensar ¿qué otras motivaciones movilizan a los jugadores a participar de una experiencia que no pueden ganar? Carse hablaba de juegos como el Tetris, en los que perder está garantizado pero se busca alcanzar el mayor puntaje posible, o mantenerse en la experiencia agradable y desafiante del juego.

En otro orden de ideas, diversos autores, entre los que podemos mencionar a Salen y Zimmerman (2004) y a Flanagan (2005), coinciden en que el *sentido* del juego radica en la posibilidad real de toma de decisiones que tiene la persona que juega: la capacidad o agencia del jugador. En la medida que las dinámicas o las reglas propias del juego no habiliten una libertad real u opciones igualmente atractivas y viables, la única opción real está siendo inducida por el juego y, por lo tanto, no es una decisión.

El enfoque de Salen y Zimmerman (2004) se basa en el diseño de *juego significativo*, que propone crear experiencias de juego que tengan sentido o sean significativas para las personas que juegan. El juego significativo surge de la interacción entre jugadores, con el sistema y sus componentes y hasta con el contexto en que el juego se da. Pero lo más importante es que el juego significativo rompe la linealidad a través de opciones reales al momento de la toma de decisión. Es decir, el juego significativo implica que la interacción se convierta en una toma de decisiones real, y estas decisiones terminan por provocar nuevos significados, reacciones o respuestas dentro del sistema de juego. El significado, en última instancia, es generado por esta relación entre accionar o tomar decisiones por quienes juegan, con la respuesta provista por el sistema de juego.

2.3.4 Tipologías De Juegos Y Jugadores.

Hay muchos autores que han estudiado las diversas motivaciones que llevan a las personas a jugar. Huizinga (1984), por ejemplo, reconoce en el juego de las personas adultas una forma superior. Las personas adultas juegan con una búsqueda de la libertad asociada a la idea de ocio, a diferencia del juego de niños donde la

experiencia aporta al desarrollo corporal de las infancias. Sin embargo, al pensar en las narrativas gamificadas de la no ficción, las ideas de Gonzalo Frasca que reconoce la primera forma de aprendizaje en el juego (en Lovato, 2021); o las ideas de Salen y Zimmerman (2004) que ponen el foco en la interacción, parecen más adecuadas.

Un punto en que muchos autores coinciden es que existen diferentes formas de interpelar a los jugadores, lo cual permite dividir a estos últimos en diferentes categorías. Zichermann y Cunningham (en Lovato, 2021) proponen cuatro motivaciones principales a la hora de adentrarse en un juego, que pueden presentarse de manera aislada o en conjunto: *for mastery* (el fin último del juego es adquirir habilidades), para paliar el estrés, por diversión o como forma de socializar.

Por su parte, Sutton-Smith (en Flanagan, 2005) propone que los juegos se dividen en cuatro categorías según las actividades que priorizan: el juego como aprendizaje; juego como intercambio de poder, que promueve la competencia y, generalmente, un cierto grado de agresividad. El juego como fantasía, el “hacer como”, una suerte de práctica de funciones de la vida real; y juego como “diversión” que promueven la vinculación o la pertenencia, entre los que podemos mencionar simplemente estar con amigos.

Richard Bartle (1996) por el contrario, analiza específicamente los MUD (del inglés Multi-User Dungeon, entendidos como los videojuegos de rol en línea ejecutado en un servidor). Él reconoce cuatro categorías y, para poder recordarlas mejor, les adjudica a cada una un palo del mazo de cartas francesas.

Los *triunfadores* son los *diamonds* (diamantes): estos jugadores se fijan metas relacionadas con el juego, por ejemplo, acumular grandes cantidades de tesoros o elementos de valor. Los *exploradores* son las *spades* (picas): ellos cavan y exploran el juego en busca de información. Investigan a fondo el mundo virtual, desde su topología hasta las posibilidades físicas. Los *socializadores* son los *hearts* (corazones): ellos usan las facilidades comunicativas del juego y sus juegos de roles como un contexto de interacción. Finalmente, los *asesinos* son los *clubs* (garrotes o tréboles): estos jugadores buscan dañar a otros jugadores o imponerse sobre ellos, ya sea a través del uso de armas o lo que permite el mundo en el que están inmersos.

Obviamente, cada jugador suele responder a más de una de estas categorías o incluso puede moverse de una a otra dependiendo del estado de ánimo. Pero lo que sí afirma Bartle es que generalmente hay un estilo que prima por sobre los demás.

Otro punto importante es que estas categorías se desprenden de dos dimensiones primarias: la relación de cada jugador con el universo del juego o demás personas, y la actitud que se adopta frente a éstos: acción o interacción. En este sentido, los triunfadores buscan actuar sobre el mundo; los exploradores por el contrario, buscan interactuar con este; los socializadores interactúan con otros jugadores; y los asesinos actúan sobre los demás jugadores.

También es interesante cómo estas cuatro categorías se complementan y conforman un ecosistema que funciona, gracias a la presencia de todas las categorías. Parafraseando a Bartle (1996), las relaciones entre los diversos estilos de juego son más complejas de lo que parecen a simple vista: una disminución significativa en el número de exploradores, por cualquier motivo, podría ocasionar una disminución gradual en la cantidad de triunfadores. Estos últimos se aburren si no se les proporciona constantemente nuevos desafíos para superar, lo que a su vez podría afectar la cantidad de socializadores (ya que habría menos jugadores con quienes interactuar) y, por supuesto, disminuiría la presencia de asesinos (debido a la falta general de objetivos adecuados).

Desde el punto de vista de McGonigal (2015) las personas juegan para superar obstáculos innecesarios, lo cual la lleva a intentar explicar por qué las personas ponen tanto empeño, tiempo y esfuerzo en resolver dichos obstáculos. “El juego ofrece oportunidades de concentrar la energía personal, con incesante optimismo, en algo en lo que uno es bueno (o puede mejorar) y que uno disfruta. En otras palabras, jugar es el exacto opuesto emocional de la depresión.” (McGonigal, 2015, p. 32) Es válida la salvedad de que aquí se habla de depresión y no del trabajo como antónimo de jugar, como generalmente se cree. Teniendo esto en cuenta, la autora propone modos de trabajo que incentivan los videojuegos, pero que considero pueden encontrarse en juegos analógicos también: un trabajo demandante como Call of Duty, un trabajo para mantenerse ocupado como Candy Crush, trabajo mental como el Sudoku, trabajo físico como la danza, trabajo de descubrimiento como la búsqueda del tesoro o una Scape Room, trabajo en equipo como el vóley y trabajo creativo como dígalo con mímica.

La resolución de estos trabajos - juegos - superación de obstáculos, traen como consecuencia una sensación de felicidad, lo que la autora llama *recompensas intrínsecas*. Estas pueden tomar diferentes formas. *Trabajo satisfactorio*: este puede variar de persona a persona, pero lo que lo define es el nivel de demanda y el resultado que proviene del esfuerzo. *La experiencia o la esperanza de éxito*: una recompensa

intrínseca a los juegos en tanto trabajos es la posibilidad de éxito y de mostrarlo ante los demás. *El contacto social*: la relación con otras personas, los vínculos significativos. *El sentido*: hace referencia al tipo de recompensa que las personas pueden sentir al participar de algo significativo y mayor que uno mismo.

Volviendo a las variables específicas de esta investigación es sumamente interesante los aportes que realizan Acuña y Caloguerea al analizar la participación de las audiencias en narrativas transmedia de corte lúdico. Ellos consideran que “el volumen de la audiencia disminuye a medida que su nivel de compromiso aumenta.” (Acuña & Caloguerea en Lovato, 2021, p. 47). Pero al mismo tiempo, el aumento de compromiso se traduce en mayor consumo y aportes. Ellos proponen que el 75% de las audiencias son *pasivas*, el 20% responden a una lógica de *jugadores* y solo un 5% se convierten en *productores*.

Estos usuarios “jugadores” asumen una actitud lúdica frente al universo narrativo. Entre ellos se distribuye el conocimiento profundo y significativo de la historia, con mayores demandas de contenido, mayor grado de interacción con la propuesta y un gran potencial de circulación en la trama. (Lovato, 2021, p 47)

2.3.5 El Diseño Del Juego.

El modelo MDA trae nuevas herramientas de análisis, ya que permiten abordar los juegos desde dos perspectivas muchas veces vistas como opuestas: la de los creadores de juegos y la de los jugadores. Descarta el análisis dividido en Reglas - Sistemas - Diversión, para contraponer la opción Mecánicas - Dinámicas - Estéticas (en inglés Mechanics, Dynamics, and Aesthetics).

Dentro de este marco, las *mecánicas* describen los componentes particulares del juego, a nivel de representación de datos y los algoritmos. Las *dinámicas* describen el comportamiento en tiempo de ejecución de las mecánicas que actúan sobre las entradas del jugador y las salidas de cada uno a lo largo del tiempo; éstas pueden ser medibles y analizables, habilitando la *corrección*. Y las *estéticas* describen las respuestas emocionales deseables evocadas en el jugador, cuando interactúa con el sistema de juego. (Hunicke et al. 2004)

Para poder comprender mejor la utilidad de este modelo, vamos a comenzar por las estéticas. El modelo reconoce que el vocabulario disponible para describir juegos es demasiado acotado, por lo que proponen la siguiente taxonomía:

1. Sensación: El juego como placer sensorial
2. Fantasía: Juego como fantasía

3. Narrativa: Juego como drama
4. Desafío: Juego como carrera de obstáculos
5. Compañerismo: El juego como marco social
6. Descubrimiento: El juego como territorio desconocido
7. Expresión: El juego como autodescubrimiento
8. Sumisión: Juego como pasatiempo (Hunicke et al. 2004)

Ahora bien, ¿cómo logra un juego despertar esas emociones en los jugadores? A través de las dinámicas. Pensemos en un juego como “T.E.G.” el cual consiste en alcanzar objetivos secretos a través de ir a la guerra contra otros jugadores. Seguramente, la estética dominante es la del desafío, la cual se alcanza a través de una dinámica de todos contra todos. Otro ejemplo puede ser el juego de cartas “Truco”, en este caso, al jugar en equipos (dinámica), se está impulsando la estética del compañerismo. Es decir, las estéticas son generadas a través de las dinámicas, que a su vez son reflejo de las mecánicas.

Dentro de las mecánicas podemos pensar en las acciones y comportamientos posibles para interactuar dentro del juego, los mecanismos de control, así como también el contenido propio del juego (niveles, recursos, etc.). Volvamos al ejemplo del “Truco”: la mecánica incluye barajar y apostar, en este juego la dinámica de la mentira es un resultado común, que despierta sentimientos como compañerismo y desafío. Por el contrario, en el “T.E.G.”, la mecánica incluye repartir objetivos secretos, tirar los dados, atacar a un contrincante, etc. por lo que las dinámicas y estéticas resultantes son completamente diferentes.

De este modo el juego al ser un sistema dinámico, se constituye como una herramienta que habilita el desarrollo de técnicas de diseño iterativo; es decir, admite un proceso de control y mejoras a lo largo del tiempo. Entender que las decisiones respecto de la forma tienen implicaciones directas en la experiencia de usuario es una puerta de entrada para el diseño y la investigación.

Por consiguiente, MDA se presenta como un modelo con dos vías de ingreso: las perspectivas de diseñadores y jugadores serían dos puntos de partida diferentes y hasta opuestos, desde los cuales abordar el diseño de un juego. En el primer caso, el diseño del juego está muy centrado en las mecánicas y guiado por las funciones que lo componen. Por el contrario, un diseño que mira desde la perspectiva de los jugadores está guiado por la experiencia de usuario; es decir que la estética se traduce en dinámicas y, por ende, en mecánicas operables.

Pensar el diseño del juego desde esta última perspectiva los orienta hacia la experiencia de las personas usuarias y convierte a las estéticas en objetivos. Reconocer cuáles son los sentimientos que se quiere despertar en quienes juegan es una invitación a afinar las dinámicas y, en última instancia, las mecánicas.

En Pratten (en Lovato, 2021) el diseño de experiencias transmediáticas está guiado por su *radar transmedia* compuesto por cuatro ejes que exploran las coordenadas juego y territorio.

- La narrativa: ¿Qué importancia tiene la historia para la experiencia transmedia que se está diseñando? ¿Qué grado de control autoral hay?
- La co-creación: ¿Es importante que la audiencia contribuya en el desarrollo de la historia? ¿Cómo?
- El mundo real: ¿Qué importancia tiene que la experiencia narrativa impregne escenarios físicos, ubicaciones, lugares, eventos y personas reales?
- El juego: ¿Es importante que la audiencia tenga objetivos, desafíos o elementos que recolectar? (Lovato, 2021, p 46)

El juego en el diagrama de Pratten hace alusión a las recompensas y los desafíos que, como mencionamos anteriormente, logran motivar de un modo único. El juego asociado a la idea de ocio y por ende, de libertad. La perspectiva lúdica interpela a ese *homo ludens* (Huizinga, 1984) para quien el juego puede satisfacer necesidades de tipo inspiracional, socialización e interacción, compromiso y aprendizaje.

2.4. Consumos Digitales De Adolescentes

Y antes de que un contemporáneo llegue a abrir un libro caerá sobre sus ojos un denso torbellino de letras tan cambiantes, coloridas, conflictuantes, que las posibilidades de su penetración en la arcaica quietud del libro serán mínimas.
(Benjamín en Machado, 2000)

2.4.1. Dispositivos.

En 2008 Paula Sibilia postula que las tecnologías no son neutras ni neutrales, son históricas. Propician un modo de vivir, en detrimento de otros. Y al mirar la sociedad actual, no caben dudas que la tecnología digital logró moldear nuestros modos de habitar el mundo, afectando las prácticas de producción y distribución de contenido.

Históricamente hubo un salto sustancial cuando las tecnologías de producción de contenido audiovisual se volvieron de uso casero. La irrupción de la tecnología del vídeo significó un acceso generalizado a la imagen. Pero esas producciones seguían siendo consumidas en el ámbito privado, generalmente al interior de la misma familia que las producía. El verdadero salto lo dan las tecnologías digitales: de uso ya no

familiar, sino personal y con una impronta de producción para consumo por fuera de los círculos más íntimos.

Como adorno indispensable de los objetos hoy producidos, como exponente general de la racionalidad del sistema, y como sector económico avanzado que da forma directamente a una multitud creciente de imágenes- objetos, el espectáculo es la principal producción de la sociedad actual. (Debord, 1995, p. 28)

A esta producción masiva de contenido le urgen reglas. Si todos somos potenciales productores y consumidores de contenido, ¿cómo organizamos la magnitud de volumen de material producido y aseguramos que lo encuentren las personas que comparten el mismo interés? Cambiando las lógicas de distribución.

(...) Cuando las redes digitales de comunicación tejieron sus hilos alrededor del planeta, todo cambió raudamente, y el futuro aún promete otras metamorfosis. En los meandros de ese ciberespacio a escala global germinan nuevas prácticas difíciles de catalogar, inscriptas en el naciente ámbito de la comunicación mediada por computadora. Son rituales bastante variados, que brotan en todos los rincones del mundo y no cesan de ganar nuevos adeptos día tras día. (Sibilia, 2008, p. 15)

Por otra parte, retomando nuevamente el concepto de "paisajes insurrectos" (Reguillo, 2017), definido como construcciones colectivas de jóvenes que, impulsados por una utopía, expresan su descontento mediante configuraciones políticas en red con una lógica hacker, los dispositivos móviles alteran los modos de resistencia.

En primer lugar el término "hacker" muta para incluir prácticas de resistencia de culturas subalternas explotadas por culturas metropolitanas. Un ejemplo destacado es Greta Thunberg, quien en 2018 comenzó su "Huelga escolar por el clima". Una acción solitaria que derivó en el movimiento global "Fridays For Future", movilizando a miles de estudiantes en todo el mundo: un ejemplo de perseo (acorde a la definición de Reguillo) que cree posible otra configuración del mundo y logra movilizar desde el ideal. Este fenómeno, aunque posterior a la publicación de Reguillo, puede analizarse desde su perspectiva sobre la transición de lo individual a lo colectivo, ajeno a la lógica de afiliación pero organizado orgánicamente como un movimiento-red.

El movimiento @fridayforfuture ha generado iniciativas regionales como @jóvenesporclimaargentina, que impulsa la agenda climática en Argentina a través de debates y formación en redes sociales. Utilizan plataformas como Instagram, Spotify y Change.org para promover causas ambientales y educar sobre temas fuera de la agenda mediática, destacando comparaciones como la huella hídrica de la producción

de jeans. También producen el podcast “Qué mundo nos dejaron”, que comparte parcialmente su contenido con Radio Rock Nacional; y promueven peticiones como #LeyDeHumedalesYA y #VidaDeCarpinchos con UNICEF.

En efecto, cada plataforma tiene sus propias reglas, pero lo que aparece como un punto en común es un panorama en el que cada palabra cuenta. En nuestra realidad no da igual usar una palabra u otra, aún si son sinónimos que significan prácticamente lo mismo. La palabra errada puede resultar en un engagement completamente diferente. “El lenguaje espectacular está constituido por signos de la producción reinante, que son al mismo tiempo la finalidad última de esta producción.” (Debord, 1995, p.26)

Las viejas formas inspiradas en medios masivos, en las que el rating y el perfil de cada medio cumplían un rol protagonista, dio lugar a nuevas lógicas basadas en palabras claves, etiquetas o hashtags. Los dispositivos móviles conectados en redes irrumpen como medios de comunicación que no logran ser catalogados según las categorías tradicionales: son ajenos a los sistemas broadcast, pero difieren al mismo tiempo de las formas low-tech de comunicación tradicional.

Pero estos dispositivos móviles merecen una mención desde las perspectiva de las narrativas transmedia. Mencionamos la ubicuidad y sus potencialidades en terratives y narrativas basadas en la ubicación, pero no es la única particularidad.

Para recrear una comunidad ubicua de fans, las diversas plataformas intentan captar la atención de distintos perfiles de usuarios prosumidores en contextos y tiempos diferentes. (Irigaray, 2014, p.119)

Igarza (2009) propone la noción de *burbuja de ocio* como forma de consumo resultante, en la que los consumos de los contenidos se distribuyen en pequeñas unidades de tiempo distribuídas a lo largo del día: tal vez en el traslado en un transporte público o esperando en la fila del banco.

Por su parte, Rey Lennon (2013) puntualiza algunas características para su *homo digitalis*. Entre las que se observa el crecimiento de hogares unipersonales, resultante en la necesidad cada vez mayor de disponer de dispositivos móviles como modo primario de socialización. Así como también, el aumento de la población urbana, lo cual trae aparejado un traslado prolongado cada día y la aparición de burbujas de ocio, según los términos de Igarza.

En relación a las generaciones Y y Z, Rey Lennon reconoce vínculos más profundos con los dispositivos móviles.

Son parte integrante de sus vidas. Los medios sociales son, parafraseando a McLuhan, verdaderas extensiones de nuestras relaciones sociales y por ello son espontáneos y muchas veces nos empujan a decir cosas de las cuales nos arrepentiremos en el corto plazo. (Rey Lennon, 2013: 16)

2.4.2. Redes Sociales Y Plataformas.

En 2006 Jenkins nos daba la bienvenida a la cultura de la convergencia, esa que permite convivir a medios nuevos y viejos, populares y corporativos, y que cambia las lógicas de interacción entre generadores y consumidores de contenido. Esto no es novedad, vivimos atravesados por la convergencia mediática en nuestra vida cotidiana: profundizando en la web en los detalles de un caso que conocimos por la radio o la televisión, buscando en YouTube un vídeo explicativo, haciendo comentarios o compartiendo contenido. En este sentido, Adriana Moreno Acosta (2010) nos invita a pensar las claves que conforman las nuevas maneras de estar: reconociendo que las tecnologías que conforman el nuevo espacio proponen relaciones mediadas lo cual implica, necesariamente, nuevos órdenes.

La televisión tradicional, con sus prácticas inherentes, daba lugar a un espacio en común donde la familia se reunía para el visionado. Ocupaba un rol central. Las nuevas formas de “ver televisión” proponen experiencias cada vez más individualistas en relación a la familia. Cada miembro dispone de un dispositivo o cuenta para realizar sus consumos audiovisuales individuales. Pero no son prácticas solitarias ya que los consumos en general, y los consumos de adolescentes en particular, buscan generar comunidad. Esta interacción que despertaba el consumo televisivo en el seno de una familia se ve trasladada a interacciones de diversa índole acorde a cada contenido, dentro de comunidades de gustos.

También hay una cuestión relacionada con las costumbres. Las generaciones más jóvenes convivieron más tiempo con la televisión online, siendo cada televidente quien elige qué ver, cuándo y en qué momento parar o retroceder. Para estas audiencias la televisión tradicional resulta limitada, por lo que el consumo digital se torna mayor. Los nuevos medios abren el juego a nuevos productores de contenido, cambiando radicalmente la forma en que las personas usuarias se relacionan con los contenidos visuales y audiovisuales. Lo cotidiano, lo que aparenta carecer de una puesta en escena, se torna deseado.

Hablar de consumos digitales en audiencias adolescentes nos lleva, necesariamente, a realizar un recorrido por diversas plataformas, intentando identificar

prácticas, usos y costumbres que podamos reconocer. En primer lugar, vamos a hablar de Twitch, la plataforma de streaming de gameplays que pertenece a Amazon, que se encuentra en auge actualmente. Autores como Gutiérrez Lozano y Cuartero (2020) atribuyen el éxito de la plataforma a su ecosistema interactivo: la posibilidad que brinda a las audiencias de participar en un chat abierto IRC (“Internet Relay Chat”), mientras se emite en directo el juego, a la vez que se ve al streamer reaccionando e interactuando a través de una cámara en vivo. Esto posibilita la participación de las audiencias y promueve la construcción de comunidad.

La plataforma revolucionó la forma en que las personas se relacionan con los videojuegos, al punto que se puede pertenecer a esta comunidad sin ser jugador. Gutiérrez Lozano y Cuartero reconocen en estas audiencias *pasivas*, intereses que pueden ser de mero entretenimiento, de carácter social o educacional. En este último podemos pensar que el grado de pasividad es menor, ya que hay una atención necesaria al buscar aprender algo de la partida de otra persona. Ellos retoman a Spilker, Ask y Hansen quienes se asombran de que emisiones de tan larga duración, obtengan un alto grado de atención por parte de las audiencias. Apreciación que puede ser explicada, en mi opinión, desde una tradición televisiva que no es menor, ya que cada nuevo medio tomó atributos de los que le precedieron antes de hacerse con un lenguaje y función propias.

Al hablar de la televisión, Varela (2014) reconoce como una característica importante el ser de *flujo continuo*, lo cual sería similar a abrir una canilla y no cerrarla. La televisión, una vez establecida, pasó a convivir con la cotidianeidad de las personas, ya no como una actividad diferenciada, sino superpuesta. Lo opuesto serían actividades culturales con *características rituales* y un tiempo estipulado o *discontinuo*, a las que se les destina una completa atención, como el teatro o el cine. Esta característica de flujo continuo impuso dos consecuencias: por un lado, la atención *desatenta* de las audiencias que no pueden mantenerse alertas todo el día, y por el otro (tal vez, en consecuencia) el contenido se volvió cada vez más banal y, de nuevo, más cotidiano. Flujo continuo y atención intermitente.

Volviendo a Twitch, podemos entender las transmisiones de jugadas de larga duración como un *flujo continuo*, pero ante la cual la atención de las audiencias es superior al que se supone en una transmisión similar televisiva. Aquí es donde las propuestas de interactividad toman relevancia, logrando explicar ese alto grado de atención que han alcanzado.

Asimismo, las comunidades adolescentes tienen un vínculo muy fuerte con las “estrellas” de estos nuevos medios. El efecto de arrastre que logran estas personalidades es una razón que permite explicar en gran medida la popularidad de determinada plataforma. Resulta importante considerar las formas en que cada plataforma permite ganar dinero a quienes crean contenido, además de las posibilidades de generar un sentimiento de comunidad, a través de los canales de interacción que habilitan, para explicar la preferencia por una u otra plataforma o incluso las migraciones que algunas veces se producen.

Por otro lado, Renó (2007) encuentra en YouTube la respuesta a la promesa incumplida de la aldea global, aquella en la que todos tendríamos la posibilidad de encontrar una voz. *Broadcast Yourself*. Considerando los inicios de Internet donde todavía eran las clases dominantes las que tenían la batuta y marcaban las tendencias del consumo, esta red se presenta como una propuesta disruptiva. Toda persona con la tecnología necesaria para producir un contenido audiovisual puede ponerlo a disposición de una audiencia global.

Pero, además, contribuye a una “nivelación” de estas clases, un espacio de unión y de identificación. Ya no son las clases dominantes las únicas capacitadas para producir mensajes: la cultura popular se convierte en un mensaje que puede ser consumido incluso por esas clases dominantes. Esta red, creada en 2005, se constituyó como el primer espacio audiovisual masivo y democrático: permite una democratización de la distribución a la vez que aporta a un hibridismo cultural, contrario al proceso de homogeneización impulsado por la lógica neoliberal. (Renó, 2007)

Otra consecuencia cultural que presenta la irrupción de YouTube, es a nivel estético. En este nuevo contexto en el que ya no son necesarios equipamientos profesionales para la producción de contenido, lo cotidiano se torna relevante. Los videos caseros, llenos de errores técnicos, se vuelven sinónimo de autenticidad. Ya no se pone el foco en la destreza técnica o la capacidad profesional, comienza a ser relevante la vida cotidiana registrada con la tecnología disponible, sin importar si es de baja calidad. Para Lipovetsky (en Moreno Acosta, 2010) la seducción es inherente a nuestras sociedades contemporáneas: donde la respuesta emocional que producen imágenes de la vida real “*tal cual es*” lo convierte en un producto del *feeling*. “Información, comunicación, de eso va la seducción, allí radica tal vez, mucho de la imposibilidad de asirla, de entenderla, en la medida en que atañe y da valor a procesos

más personales, o en apariencia más propios, triunfo de la racionalidad psicológica en términos de Lipovetsky (1986).” (Moreno Acosta, 2010)

En esas imágenes de lo cotidiano, producidas con tecnología disponible para todos, existe un potencial ontológico: cualquiera de nosotros se convierte en protagonista. Para Moreno Acosta no se trata de una intimidad expuesta, sino que propone la idea de *intimidad pública*, adaptada a los consensos sociales que rigen las normas de comportamiento en estos espacios: acuerdos tácitos contruidos colectivamente que conocemos y respetamos.

De la misma manera, Sibilia (2008) explora las diferencias entre los diarios íntimos de antaño y los blogs. En el primero, la persona escribía encerrada para hacer un ejercicio introspectivo teniendo en mente un lector implícito, que en la mayoría de los casos no llegaba a ser real. Pero con la práctica de los blogs irrumpe la figura de los otros. Estos diarios íntimos que no solo pueden ser leídos por otros, sino que completan su sentido en esa lectura. La presencia de un otro cambia el tono, el discurso y hasta el contenido.

Es similar a la novela “Kagi” publicada en 1956 por Junichiro Tanizaki, en la que marido y mujer escriben cada uno un diario íntimo, en apariencias para sí mismos; pero lentamente los escritos comienzan a parecerse más a un diálogo. Como lectores nos preguntamos ¿qué ocultan a su diario/a sí mismos por saber que están siendo leídos por un otro?

Considero que hoy habría que dar un paso más en la propuesta analizada. La intimidad ya no solo es expuesta a través de medios sociales, percibiendo una mirada activa de otro: hoy lo que se cuenta empieza a ser dictado en cierta medida por la plataforma. El relato íntimo e introspectivo en el cual encuentra los orígenes Sibila, comienza a ser modelado por palabras claves que son tendencia, por audios de Tik Tok que van a garantizar una mayor visibilidad o por etiquetas de youtube que recomiendan contar algo completamente diferente a lo que se estaba por decir. En esta *posverdad*, son los likes, los clicks y los algoritmos los que comienzan a dictar la intimidad que se cuenta.

Volviendo a YouTube, esta plataforma fue de las primeras que obligó a repensar los conceptos de derecho de autor o *piratería*, tema sobre el que ahondan diversos autores y que volverán a reflotar conforme la *cultura remix* (Lessig, 2008) encuentra su hábitat en nuevas redes y prácticas sociales. Sobre este punto, De Cicco (2008) sostiene que los remakes o remixes tienen como resultado un efecto de homogeneización de

comportamientos y los factores culturales, pero como contracara, refuerzan el sentimiento de comunidad. Por otro lado, resalta por sobre todo la capacidad de YouTube de constituirse como archivo cultural e histórico; convirtiéndose en un receptáculo de todo el material audiovisual generado.

Dentro de esa “estructura caótica de la que todos participan y a la que todos pertenecen en condiciones de igualdad” (Himanen, 2001) que es la web, YouTube empieza a posicionarse como único receptor del material audiovisual que generan millones de usuarios; motivo por el cual éstos -casi en forma inconsciente- construyen segundo a segundo un archivo de características monumentales comparable en volumen a la Antigua Biblioteca de Alejandría pero con una diferencia sustancial: la participación colaborativa. (De Cicco, 2008: 32)

Sin embargo, Gutiérrez Lozano y Cuartero (2020) comienzan a reconocer deficiencias en esta tierra prometida. Trece años después, la misma red social ya no es este espacio alternativo de antes, y comienza poco a poco a quedar relegada al lugar de videoteca universal, reservorio de contenido producido para otros espacios.

Aquí podemos retomar a Varela (2014), quien postula que, si bien a lo largo de su historia cada medio puede ir presentando cambios, en cuanto a su función, contenido, audiencias, etc.; una vez establecido pasa a formar parte de lo que llama “*extenso sistema de opciones comunicativas*” (p.269). En otras palabras, las tecnologías pueden volverse obsoletas e incluso ser desplazadas por otras nuevas, pero los medios no.

Resulta importante retomar la definición que la autora propone de *medio*: “En primer lugar, un medio es una tecnología que habilita la comunicación. En segundo lugar, un medio es un conjunto de prácticas sociales y culturales que han crecido alrededor de esa tecnología.” (Varela, 2014 p.268). Esta definición se contrapone a la idea de que la técnica viene a dar respuesta a necesidades sociales: la evolución tecnológica deriva en invenciones concretas a las que la sociedad termina adjudicando funciones, pero que no son estipuladas a priori. Existe una disociación entre el cambio técnico y el cambio cultural. Por ejemplo: el desarrollo técnico que permitía un alto grado de interactividad antecede a la plataforma Twitch, pero fue necesaria la conformación del conjunto de prácticas sociales de esta comunidad para que se convirtiera en la plataforma de referencia de este nicho en particular. El desarrollo tecnológico digital interactivo estuvo en condiciones de permitir determinadas prácticas, aún antes de que la cultura o la sociedad se encontrara preparada.

Algo similar ocurre con Instagram. Las formas de consumir y producir imágenes se vieron transformadas desde la irrupción y estallido de popularidad de dicha red social. El consumo visual estaba presente en redes que le antecedieron, pero el efecto que logró Instagram es visiblemente mayor. Lev Manovich (2020) propone como punto de quiebre los comienzos del 2015, momento en que la cuenta alcanza los quinientos mil millones de usuarios activos a nivel mundial. Para este momento, Instagram ya había sido comprada por Facebook hacía tres años y había introducido cambios significativos a los que debe en parte su popularidad y su lado más comercial.

Sin embargo, en sus orígenes Instagram fue concebida como una red para consumo y producción de fotografías por gente “normal”, ajena a una formación profesional. Esta característica se vio reforzada por el alto porcentaje de usuarios activos en nivel escolar, que obviamente no podía haber alcanzado un nivel de educación superior y su posible profesionalismo en fotografía. En el momento en que se desarrolla la investigación de Manovich muchos de los perfiles analizados, debido a su calidad y desarrollo estético, pertenecían a personas usuarias de entre 13 y 16 años que habitaban ciudades pequeñas en diversas partes del mundo. En estos inicios se comienza a germinar lo que el autor llama *Instagramismo*. Esta estética desarrollada en el seno de la red, por personas que tienen desarrollada una mirada sensible al estilo, en la que no se aplican las normas tradicionales de la fotografía profesional.

Hablar de instagramismo atribuye a la estética propiedades que refieren a las vanguardias artísticas del siglo XX, y un poco verdad hay en ello. Frente a paisajes con mucha profundidad y retratos en los que prima la simetría, la estética de esta red vino a presentar cuerpos recortados por el encuadre, elementos dispuestos sobre fondos planos y errores conscientes: se revoluciona la estética dominante de una época. Pero lejos de romper con lo establecido, las personas usuarias que habitan esta red buscan mezclar y combinar elementos culturales que podrían parecer incluso contradictorios. “Las redes sociales alientan el conformismo grupal con sus “botones de like” y sus “retuits”.” (Manovich, 2020: 116) No existe inconveniente para estas comunidades en aceptar a las marcas, una vez que se suman al juego, sin perder la lógica y estética que se había desarrollado hasta el momento.

Desde mi punto de vista, los instagrameros no son ni la vanguardia al crear algo completamente nuevo, ni son subculturas que se definen en oposición al gusto general, ni las masas consumiendo versiones mercantilizadas de las estéticas desarrolladas antes por otras subculturas. Son más similares a las tribus de Maffesoli,

pero existen en una “ciudad” digital global (Instagram), en vez de “poblados” en una ciudad física. (Manovich, 2020: 148)

El autor logra identificar que algunas imágenes, como la taza de capuchino en un rincón perfectamente diseñado, incluso los cuerpos de hipsters que describe a la perfección, se ven reproducidos casi sin variaciones en diferentes partes del globo. Lo cual refuerza la idea de que, en cierta medida, esta red logró unificar y achatar los gustos y proyecciones culturales. Se vislumbra una suerte de norma cultural hegemónica en la que ya no se logra entrever los rasgos culturales que identifican a distintas sociedades.

Esto se condice con lo expuesto por Beltrão (en Renó, 2007), quien teme que la aldea global de McLuhan termine por neutralizar la diversidad cultural de los pueblos latinoamericanos. Según su razonamiento, la homogeneización cultural es funcional al consumo: si todos pensamos igual, consumimos igual y los consumos son incentivados por los mismos mensajes. Para Beltrão, estos esquemas comunicacionales potencian receptores pasivos y manipulables que son alcanzados por emisores que no son cuestionados. En este sentido, las identidades culturales diversas se diluyen en una única, acorde a los rasgos dominantes de esta aldea global.

Pero a pesar de ser Instagram una red que contribuye a esta homogeneización cultural, Manovich logra identificar algunas variaciones a la hora de analizar las producciones generadas en diversas ciudades importantes del mundo, e incluso, un mismo lugar geográfico, pero en diversos cortes temporales. Podríamos relacionar esto con Renó (2007), quien afirma junto a Canclini que la aldea global puede conducir, de producirse la llamada democratización, a un fortalecimiento cultural que pueda ampliar el hibridismo cultural existente en las sociedades latinoamericanas. Sin embargo, no deja de reconocer la alternativa más negativa de esta aldea global: el riesgo de convertirnos en rehenes de las elites dominantes generadoras de consumo.

2.4.3. El Homo Ludens Y El Homo Mobilis.

Dado que el territorio se conforma como una importante alternativa de expansión narrativa, que invita a repensar las ciudades y los espacios que, a través de géneros, lenguajes, dispositivos y soportes, se constituyen en grandes hipertextos orgánicos (Lovato, 2021); no podemos dejar de hablar de las subjetividades que habitan transorgánicamente estos territorios expandidos.

Al complejo entramado de medios digitales y medios analógicos que pueden resignificarse en las producciones transmedia, se agregan también los espacios urbanos,

escenarios reales y envolventes de gran valor narrativo, que multiplican sus posibilidades a partir de la conectividad, la movilidad y la ubicuidad (Lovato, 2019). (Lovato, 2021, p. 47)

La movilidad que habilita la ubicuidad de los medios valoriza y resignifica los espacios y cambia nuestra percepción del tiempo. Los tiempos de recreación y de descanso se ven modificados, y los de espera acelerados o reducidos. “La ubicuidad como dimensión omnipresente implica la posibilidad de estar “presentes” en diferentes lugares al mismo tiempo o de tener acceso a contenidos desde cualquier lugar, desde diversos dispositivos, a todas las horas del día. El paradigma 24x7x30” (Igarza en Irigaray, 2014).

Una forma de movilidad será rica en religancia (o religante) cuando permite la unión -las redes sociales a las cuales pertenece; cuando se hacen legibles y accesibles los territorios urbanos y los recursos o los servicios que necesita; y cuando multiplica las actividades en movimiento, las oportunidades de todo orden, los encuentros felices, los potenciales de serendipidad (Amar en Irigaray, 2014: 118).

El postterritorio es habitado por un nuevo ciudadano-móvil, que tiene capacidades para innovar, crear y coproducir por lo que el cruce con la gamificación es esencial. Irigaray retoma las ideas de Amar en función del carácter activo inherente a la persona móvil.

Este concepto contempla las necesidades y capacidades socioeconómicas, físicas y cognitivas del individuo, de la oferta disponible y de los servicios que le son propuestos y su capacidad de intervenir en el sistema de movilidad que elige. La noción misma de persona o existencia personal se ve afectada hoy por la movilidad. La movilidad no es más un atributo accidental o circunstancial sino más bien un atributo esencial. Somos *homo mobilis* (Irigaray, 2014: 118).

La conjunción de *homo mobilis* y *homo ludens* desemboca en en propuestas lúdicas desarrolladas para dispositivos móviles, que convierten al territorio en tablero urbano, las cuáles pueden adquirir tres formas: los *juegos urbanos* (UG), los *juegos móviles basados en localización* (LBMG) y los *juegos de realidad híbrida* (HRG) (Souza e Silva y Hjorth en Irigaray 2022).

Los primeros utilizan la ciudad como tablero para actividades lúdicas, transformando la movilidad cotidiana y permitiendo a los participantes redescubrir el tejido social del juego, y tienen la particularidad de ser generalmente multijugador. En 2005, se presentó en Seúl "Shoot Me If You Can", un UG de disparos en primera persona con smartphones. La mecánica era sencilla: cada jugador tenía un color y

número distintivo y debía tomar una foto de un miembro del equipo contrario para subir la imagen a Flickr vía MMS, y de esta forma actualizar el marcador.

En cambio, los LBMG requieren un smartphone con GPS e Internet y utilizan la ciudad como entorno lúdico, vinculando información a lugares y participantes mediante geolocalización. El Geocaching es un ejemplo destacado, introducido en 2000 por Dave Ulmer. En este juego, los jugadores buscan "tesoros" usando GPS, con las coordenadas publicadas en Geocaching.com. Al encontrar un caché, los jugadores registran su hallazgo en un logbook físico y de manera online. El geocaching implica una interacción asincrónica, diferenciándose de otros juegos locativos. Los jugadores interactúan con el espacio a través de la "semiótica propioceptiva", integrando movimiento, tecnología y percepción del entorno; aunque no es tan común la interacción entre participantes.

Finalmente, los HRG transforman la ciudad en un tablero de juego, combinando espacios físicos y digitales mediante tecnología móvil y geolocalización. Los jugadores interactúan según su posición relativa y participan en un entorno que mezcla la realidad aumentada y un mundo virtual en 3D. Adriana de Souza e Silva y Larissa Hjorth (2009) destacan tres características de estos juegos: son móviles, multiusuario y definen una nueva lógica espacial. Un ejemplo de HRG que se evidenció en Villa Mercedes es "Pokémon Go". Lanzado en 2016, utiliza mapas de Google y puntos de referencia de Ingress (otro ejemplo de HRG) para crear una experiencia de captura de criaturas en el mundo real. HRG fomenta la exploración y el movimiento físico, potenciando la interacción social cara a cara y transformando la percepción del espacio urbano. La experiencia de juego híbrida compartida redefine la relación de los jugadores con el entorno y destaca la importancia de la tecnología en la creación de espacios postterritoriales.

2.5 Análisis De Caso. Llum BCN 2024

Considerando que existen múltiples ejemplos de cruces entre narrativas gamificadas y la territorialidad expandida, aquí se propone el recorrido por una experiencia reciente que permite identificar algunos de los conceptos trabajados. En la edición Llum BCN 2024, el barrio Poblenou y sus alrededores se convirtieron en la *tablero interactivo* (Irigaray, 2014) sobre la que transitaban 240,000 personas usuarias, guiadas por sus dispositivos móviles en la búsqueda de diferentes intervenciones e instalaciones lumínicas desparramadas en el tablero urbano barcelonés.

Algunas de estas instalaciones estaban en diálogo directo con el espacio en el que estaban insertas. Historias de manos curiosas que salen de una ventana para escudriñar en la de al lado, proyectadas sobre la fachada de un edificio abandonado. Instalaciones con sirenas y cintas de peligro frente a una torre para alertar la acelerada desaparición de los monumentos históricos del barrio frente al avance del desarrollo inmobiliario, etc. Pero también, la experiencia adentraba a las personas usuarias en importantes museos, escuelas de diseño y universidad de cine, entre otros. Algunos de estos espacios funcionaron como sala de exposición, en los que la obra no dialogaba ni era resignificada en el espacio en que se encontraba, pero sí estos espacios elevan a la obra que allí se presenta.

La experiencia intervino con pantallas, luces y demás acciones territoriales a espacios cotidianos como plazas, mercados y vidrieras de negocios.

2.5.1 Territorialidad Expandida Llum BCN.

El barrio convertido en tablero era inabarcable en un solo día, por lo que se ofrecían tres itinerarios diseñados con el fin de favorecer la movilidad en la zona, facilitando la visita a todas las instalaciones. Estos itinerarios se identificaron por colores: azul, lila y naranja, abarcando diferentes zonas de la ciudad y presentando una variedad de propuestas artísticas.

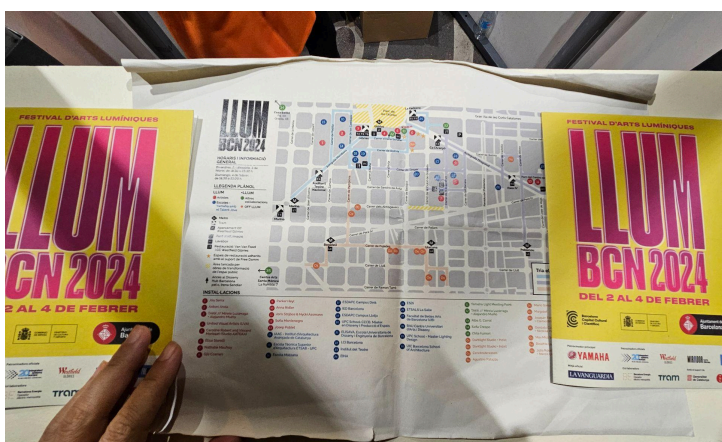


Figura 14- Captura de pantalla de mapa interactivo disponible en la app Llum BCN 2024.

Figura 15- Fotografía del mapa físico disponible para ser retirado en los puntos de información. Fuente propia.

Para conocer los diversos recorridos se podía acudir a un mapa impreso en papel, disponible en dos puntos de información ubicados estratégicamente; o descargar una aplicación móvil que proporcionaba información detallada sobre horarios, instalaciones y opciones de recorrido personalizado. De este modo, si se disponía de la

aplicación móvil, se podía acceder a información específica de la obra, biografía del/la artista, marcar la obra como visitada e incluso valorarla según la apreciación personal.

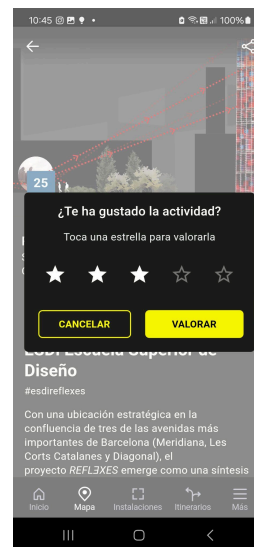
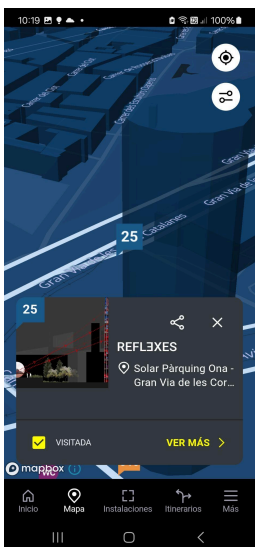


Figura 16- Captura de pantalla de la ventana que se despliega en el mapa interactivo de la app Llum BCN 2024, al seleccionar un nodo.

Figura 17- Captura de pantalla de la ventana que se despliega al seleccionar “Ver más”, en la app Llum BCN 2024.

Figura 18- Captura de pantalla de la ventana para valorar una actividad en la app Llum BCN 2024.

Otra opción de recorrido personalizado estaba marcada por la posibilidad de elegir las escuelas o artistas que se quería visitar. De este modo, en las pestañas *Inicio* e *Instalaciones* se accedía a toda la información necesaria para decidir qué nodos visitar.

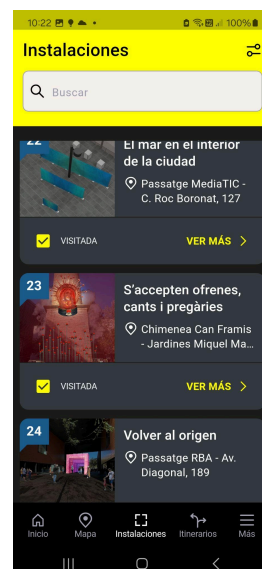
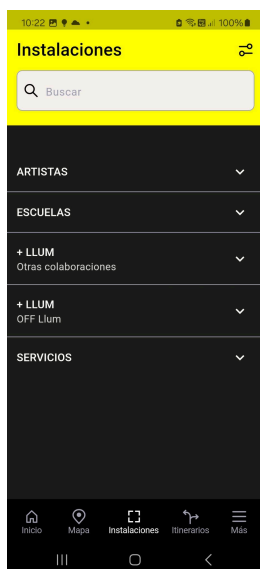
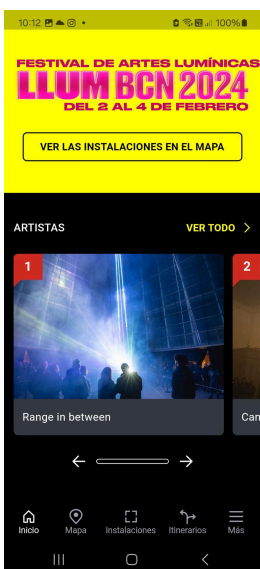


Figura 19- Captura de pantalla de la landing page de Llum BCN 2024.

Figura 20- Captura de pantalla de la página *Instalaciones* la app Llum BCN 2024.

Figura 21- Captura de pantalla de la ventana que se despliega al seleccionar uno de los menús de la página instalaciones, en la app Llum BCN 2024.

Finalmente, existía una opción completamente libre en la que las personas usuarias recorrían el barrio por instinto, encontrándose azarosamente con instalaciones para visitar o interactuar. Cada punto físico al que se llegaba estaba notablemente identificado con un globo luminoso blanco, y la numeración que le correspondía según el mapa.



Figura 22- Fotografía de uno de los globos que permitieron ubicar en el barrio Pobleu, los espacios donde ocurría cada experiencia de Llum BCN 2024. Fuente propia.

Figura 23- Fotografía de la entrada de FX Barcelona Film School con el globo indicador de que en su interior se encuentran los puntos 4 y 5 de Llum BCN 2024. Fuente propia.

2.5.2 Narrativa Gamificada En Llum BCN.

Si analizamos esta experiencia desde la perspectiva de Souza e Silva y Larissa Hjorth (en Irigaray 2022), se constituye como un Urban Game. Ya que, si bien la geolocalización era determinante en la experiencia, la aplicación no tenía información de la posición exacta de cada participante, por lo que el reconocimiento de la ubicación era producto de un proceso humano y no de la conexión GPS. Asimismo, la propuesta era contraria a algunas de las características más importantes de los LBMG (Juegos Móviles Basados en Localización), tales como el secretismo inherente que intenta que los *geomuggles* no perciban que se está llevando a cabo un juego ante sus ojos desprevenidos. Al mismo tiempo que, si bien podía mantenerse una *crónica online* de los espacios hallados, no existió un *logbook* ya que la actividad no fue secreta.

Por el contrario, considero que la propuesta en su conjunto exploró las capacidades de los UG (Juegos Urbanos) ya que no hubo *adicionalidad* a través de los dispositivos móviles, sino que se generó un registro particular e individual del trayecto personal. La propuesta podría haberse vivido aún sin los dispositivos móviles.

Esta propuesta gamificada de corte artístico tuvo una impronta lúdica muy marcada, que puede ser reconocida en tres niveles diferentes. Por un lado, el rol de espectador de arte que busca interpretar el mensaje de cada artista; por el otro, la lógica de la experiencia que emulaba una búsqueda del tesoro extendida; finalmente, muchas de las obras estaban pensadas desde una mirada lúdica.

En este sentido, la propuesta se incorpora dentro de la categoría de *artists' games* (Sharp, 2015) ya que toma elementos del juego, desde lo conceptual y lo formal, erigiéndose como una experiencia única e intransferible, sólo posible en ese espacio y en ese tiempo. Asimismo, es interesante cómo cada experiencia resulta única también, constituyéndose la experiencia en un *texto-permutativo* (Machado, 2000) donde la inmensidad de “posibles” toman mil formas diferentes, acorde al recorrido de cada persona usuaria, tanto al interior de cada obra, como al abordaje del barrio-tablero.

A propósito del arte como juego, Gadamer (1991) destaca la importancia del componente lúdico en la experiencia. Para él, el arte es un espacio de co-creación donde artistas y espectadores participan activamente en un proceso interpretativo continuo. Cada obra incluye guiños o pistas que el espectador debe desandar para interpretar el mensaje oculto. Esta visión desafía la idea de que la percepción estética es pasiva, invitando a una apreciación más dinámica y reflexiva.

2.5.3 Participación De Personas Usuarías En Llum BCN.

Desde su organización, el festival proponía un lugar para la interacción con las obras, pero que estaba limitado a la valoración, la cual no influía en absoluto en la experiencia final. Dicha valoración no se compartía con otras personas usuarias, ni alentaba a recomendaciones de alguna obra similar, tampoco existía un “promedio” visible a todas las personas usuarias. Tanto la opción de tildar una instalación como “visitada”, así como puntuar la experiencia no ofrecían ningún tipo de reacción por parte del sistema.

Sin embargo, el festival contaba con creaciones de artistas lo cual, como vimos al hablar de los cruces entre arte y juego, es terreno fértil para obras que promueven la interacción. Es decir que la *interactividad* era una posibilidad a ser explorada por cada obra en particular.

Considero que el *feedback* invertido, ya que éramos las personas usuarias quienes proveíamos de esas métricas o valoraciones, brindaron el potencial de mantener un interés sostenido en el tiempo, similar a como ocurre en los *juegos infinitos*.

Para concluir con la experiencia Llum BCN 2024 quisiera mencionar la apreciación de que las personas usuarias eran en su mayoría personas adultas. La propuesta artística, el horario nocturno en época invernal y de clases, así como las acciones requeridas a las personas usuarias (deambular por horas en un barrio de la ciudad guiadas por mapas o dispositivos móviles), pueden ser algunas de las causales. Igualmente, creo que en la *dinámica* de tipo “búsqueda de tesoro” reside una lógica de *paidia* según la clasificación de Caillois. No había un mínimo de obras a recorrer ni puntaje acumulable por hacerlo, pero la *meta* de visitar, así como la *recompensa* en forma de la experiencia de ser co-creador de cada obra convierte a la propuesta en un juego desestructurado y libre.

Recordemos asimismo, que Huizinga (1984) considera que las personas adultas juegan con una búsqueda de la libertad asociada a la idea de ocio, y eso constituye una forma superior de juego.

Capítulo 3. Apartado Metodológico

3.1 Objetivo Y Metodología

Este trabajo estudia el cruce entre la gamificación y la territorialidad expandida, implementadas en función de narrativas que abordan temáticas medioambientales en la zona de la rivera del Río V en la localidad de Villa Mercedes, San Luis.

La unidad de análisis son los adolescentes de la ciudad de Villa Mercedes, por lo tanto, es necesario recabar información respecto de sus consumos digitales, así como también reconocer sus saberes y prácticas en relación al Río V. En concreto, se partió de un sondeo exploratorio para obtener la opinión de adolescentes que viven en diversos puntos de la ciudad de Villa Mercedes, sobre sus consumos digitales generales y sus prácticas en relación al espacio en cuestión.

Para comprender las prácticas más comunes de adolescentes en redes sociales a nivel macro, podemos encontrar bibliografía específica. Sin embargo, esta investigación busca estudiar las prácticas y los consumos digitales a nivel local: observar si se condicen con las tendencias a nivel global o si aparecen experiencias diferentes. El objetivo, entonces, era comprender los lenguajes, narrativas y prácticas más atractivas para el universo de estudio. El entrecruzamiento de estos datos, con las nociones de narrativas gamificadas y la territorialidad expandida, facilitó herramientas que permiten abordar temáticas medioambientales, desde una perspectiva juvenil y acorde a las formas digitales más populares.

3.2 Abordaje Del Objeto De Estudio

Para el abordaje del objeto de estudio se realizó una investigación por logro de objetivos, aplicando una metodología mixta, en la que confluyen enfoques cualitativos y cuantitativos. Para analizar los estudios cualitativos, se utilizaron registros fotográficos, técnicas descriptivas y entrevistas en profundidad; y para los estudios cuantitativos se realizó un sondeo exploratorio que, si bien no es representativo, permitió dar resultados precisos para luego poder interpretar estos datos primarios junto a los secundarios trabajados desde la teoría.

Siguiendo con esta línea, el diseño no experimental de corte transversal resultó ser el más apropiado para esta propuesta. Se buscó describir, analizar y comprender las características y relaciones entre las variables: narrativas gamificadas y territorialidad expandida en función de las temáticas medioambientales locales, sin intervenir directamente en ellas. Asimismo, el diseño transversal se consideró adecuado porque proporciona una visión instantánea de la situación actual, lo cual implicó una

recolección de datos eficiente y comparativa en un único momento temporal, como una fotografía de la situación.

La dimensión espacial del estudio estuvo delimitado a la ciudad de Villa Mercedes como espacio empírico. Considerando que la investigación está estipulada dentro de los límites de una ciudad, se buscó reconocer prácticas que, si bien no son generalizables en una dimensión macro, sí podemos inferir que pueden generalizarse dentro de la población de Villa Mercedes.

En otro orden esta investigación es de tipo exploratoria, puesto que permitió brindar información sobre los modos de vinculación de los adolescentes de Villa Mercedes, con las temáticas medioambientales, y los consumos digitales más populares en este universo de estudio.

Todo lo expuesto condice con los objetivos específicos diseñados para este trabajo: determinar cuáles son las redes más utilizadas y qué tipo de consumo digital realizan los adolescentes de la ciudad de Villa Mercedes. Releva qué conocen los adolescentes de Villa Mercedes acerca del Río V y cuál es el uso real que hacen del mismo. Descubrir las prácticas de vinculación de los adolescentes con las temáticas ambientales.

La relevancia de estos objetivos reside en que es necesario comprender los consumos digitales de los adolescentes y su relación con narrativas medioambientales, para poder vincular estas manifestaciones de nivel micro social con textos académicos que analizan expresiones similares en contextos diferentes o a nivel macro. Si bien se trabajó desde una metodología cualitativa que incluye técnicas descriptivas, registros fotográficos y entrevistas en profundidad, se incluyó una técnica de recolección de datos cuantitativa, acorde a las necesidades de este objeto de estudio, que es el sondeo exploratorio.

Simultáneamente, es una investigación de tipo empírica aplicada porque se abordó un estudio de campo para poder llegar a un diagnóstico, que permitiera brindar información sobre la situación actual en la que se encuentra el uso recreativo de la rivera del Río V en la ciudad. Para luego del diagnóstico diseñar un proyecto de aplicación transmediático de corte lúdico, que busca generar cambios positivos a la situación diagnosticada.

3.3 Estudios Cuantitativos

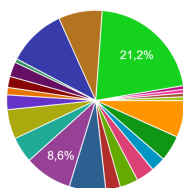
3.3.1 Sondeo Exploratorio.

La herramienta indagatoria preliminar fue la de un cuestionario sobre los consumos de plataformas y redes sociales, y los usos recreativos que hacen ellos y sus familias del río. Las preguntas fueron formuladas principalmente con respuestas cerradas, con la intención inicial de sondear de manera aproximada los patrones generales de uso. Esto allanaría el camino para interrogar posteriormente a informantes claves específicos. Cabe destacar que se privilegiaron los datos cualitativos; los datos cuantitativos constituyeron un primer acercamiento que además brindaron hallazgos que permitieron orientar el curso de las entrevistas.

Previo a la implementación, el cuestionario fue probado con cinco adolescentes desconocidos entre sí para identificar posibles mejoras. Tras las modificaciones necesarias, el cuestionario se aplicó a 151 estudiantes de 16 a 18 años, pertenecientes a los dos últimos años del Centro Educativo N°9 Escuela Nacional. Este muestreo, realizado en octubre de 2023, abarcó estudiantes de diversas zonas de la ciudad, lo que permitió obtener una visión amplia aunque no completamente representativa de la población adolescente de Villa Mercedes.

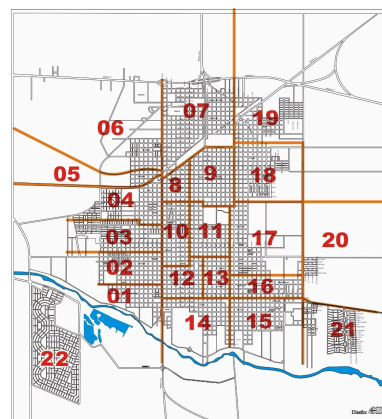
En efecto, esta unidad de análisis abarca bastantes características del universo bajo estudio. Al tratarse de una escuela normal, nacional y debido a su ubicación, contiene adolescentes de diversos sectores sociales y es ajena a la lógica barrial que se observa en otras escuelas. La muestra constituyó informantes de todas las zonas en las que estaba dividida la ciudad, según el mapa que se utilizó para tal fin. Resultó curioso observar cómo la mayoría de los estudiantes pertenecen al barrio La Ribera, identificado con el número 22, con el 21,2%; en segundo lugar el N° 20, con el 10,6%; y en tercer lugar el N° 11 con el 8,6%; por el contrario, la opción N° 12 en la que se ubica la escuela, solo alcanzó el 4,6%. Esta diversidad habilitó una generalización de los hallazgos.

¿En qué zona de la ciudad vivís?
151 respuestas



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3
- Opción 4
- Opción 5
- Opción 6
- Opción 7
- Opción 8

▲ 1/4 ▼



Cuadro 3- Gráfico que representa la pertenencia a cada una de las 22 zonas en que se dividió la ciudad, para conocer donde viven los 151 adolescentes que respondieron el cuestionario.

Cuadro 4- Mapa de la ciudad dividido en 22 zonas. Si bien las áreas 20 y 06 no incluyen los barrios actuales, la división permitió reconocerlos.

El cuestionario se constituyó en torno a 20 preguntas divididas en tres bloques: el Río V, los usos recreativos y las frecuencias; el uso de redes sociales con fines de acceso a información específica y como herramienta de politización y apoyo a causas afines; por último, los consumos digitales, los dispositivos y las prácticas más frecuentes. Es importante aclarar que muchas de las preguntas habilitaban seleccionar más de una opción, por lo que la suma de los porcentajes supera generalmente el 100%. Naturalmente, los datos obtenidos fueron sometidos a un análisis estadístico.

Los hallazgos que se pretendía obtener están relacionados con conocer qué porcentaje de los adolescentes de la ciudad de Villa Mercedes hacen un uso recreativo del Río V, con qué frecuencia, y las creencias y mitos vinculados a la práctica de bañarse en el río. Asimismo, se indagó en las temáticas serias con las que sienten más afinidad, cómo se informan de las mismas y cómo se reconoce esto en sus perfiles digitales. Otro punto importante son las redes sociales más populares en el universo de análisis, los llamados a la acción más notorios y los consumos digitales en general.

3.4 Estudios Cualitativos

3.4.1 Entrevista En Profundidad.

En función de los resultados obtenidos en el primer sondeo, y de repetidas expresiones de asco en relación a la pregunta *¿te bañás en el Río V?* se decidió buscar un especialista que permitiera comprender el estado del río, específicamente en relación a su calidad de agua y el cómo se llegó a esta situación.

Por lo tanto se realizó una entrevista en profundidad con Francisco Hipólito Barrera, quien fue representante de la provincia de San Luis ante los comité de cuenca

del río Desaguadero; del Comité Interjurisdiccional de la llanura pampeana; representante ante el Consejo Hídrico Federal y por elección del mismo, Vicepresidente del Consejo Hídrico Federal. También fue representante argentino ante las discusiones de la Cuenca del Plata en el estado de Foz do Iguazú en Brasil. Y se constituyó como la autoridad hídrica provincial desde 2003 hasta 2008.

Durante la entrevista que tuvo lugar en noviembre de 2023 en la ciudad de La Toma, donde habita actualmente Barrera, el especialista proporcionó información respecto del estado del río previo a la sanción de la ley de promoción industrial y del asentamiento de las principales industrias. Barrera proporcionó datos muy precisos y desalentadores acerca del estado del agua, proporcionando datos precisos e informes que elaboró personalmente o a los que tuvo acceso durante sus años de ejercicio de la profesión. Incluso, a través de su relato, permitió comprender que la historia tiene un hito anterior mucho más importante: los años 1933 y 1934, años en los que se registraron dos sismos en Caucete, San Juan.

3.4.2 Entrevista A Informantes Clave.

Posteriormente se entabló una reunión con Diego Odorico, Subsecretario de Comunicación y Prensa de la Municipalidad en busca de información relacionada con el abordaje de campañas medioambientales destinadas a adolescentes en la ciudad. Dicha entrevista no brindó muchos hallazgos ya que Diego se centra en la prensa política pero fue un disparador, no sólo para una entrevista con la persona idónea dentro de la municipalidad, sino también para comprender que existe otra realidad en relación al estado del agua del Río V que toma como punto de partida el año 2012.

También, en mayo de 2024 se realizó una entrevista en profundidad con Carla Morales Godoy, Jefa de Prensa y Certificación de la Municipalidad de Villa Mercedes, quien pudo brindar información respecto de las campañas más recientes que tratan temáticas ambientales destinadas a adolescentes de la ciudad. Se indagó en las estrategias comunicativas tanto digitales como no, en los llamados a la acción y las recompensas proporcionadas.

Ambas entrevistas en la municipalidad permitieron comprender que el estado del agua había cambiado en el último tiempo, por lo que se entabló una entrevista en profundidad con Silvia Tuozzo. Ella es integrante del área de medio ambiente de OSVM y una de las responsables de los monitoreos que se realizan desde el año 2012 en siete puntos estratégicos a lo largo del recorrido del cauce del Río V.

Finalmente, se entabló una entrevista con Fabio Márquez, Licenciado en Diseño del Paisaje y director de la Comisión de Participación Social de la Autoridad de Cuenca Matanza Riachuelo (Acumar) entre febrero de 2020 y diciembre de 2023. Este es un organismo estatal conformado en 2006, con participación de los tres niveles de gobierno (nacional, provincial y municipal) y de 14 municipios, con el objeto de sanear el río Matanza Riachuelo. El trabajo realizado por el equipo de Acumar presenta experiencias únicas por la complejidad y por ser un caso en que las políticas de gobierno ponen en jaque a las políticas de estado; y la experiencia de Fabio Márquez en procesos de comunicación participativa como parte del proceso de saneamiento de la cuenca Matanza Riachuelo es sumamente valiosa.

3.4.3 Observación No Participante.

Una mirada en distintos contextos a través de la cual observé el estado actual de los márgenes del Río V desde una observación no participante, ya que no pertenezco al grupo etéreo con el que se trabajó. Esto permitió reconocer una ausencia de prácticas recreativas en el río lo cual explica en gran medida los resultados obtenidos en los cuestionarios respondidos por adolescentes de la ciudad. Este proceso fue registrado a través de técnicas descriptivas y registros fotográficos que, contrariamente a lo estipulado en las pautas de investigación, fue utilizado en el capítulo 1, ya que se consideró que permitía reconocer el objeto de estudio en mayor profundidad.

3.4.4 Análisis De Información Emitida Y Soportes Utilizados.

A raíz de los hallazgos en relación a la calidad del cauce del Río V, se analizaron las comunicaciones de las dos instituciones gubernamentales responsables de los monitoreos, destinadas a públicos externos: tanto de la municipalidad de Villa Mercedes como de Obras Sanitarias Villa Mercedes (OSVM). Ya que los resultados de los mismos, tal como indica la normativa local, son públicos para la sociedad.

Teniendo en cuenta el recorrido de los canales digitales de cada institución se pudo comprobar que el estado actual de *no contaminación* del río, es un tema ajeno a los discursos cotidianos. De esta manera los datos obtenidos del chequeo de estos canales de comunicación con la población no responden al prejuicio que tiene la población respecto de la calidad del cauce del agua del río, que como se mencionó anteriormente, consideran que la calidad del agua del río es muy mala.

3.4.5 Observación Participante.

Durante el transcurso de la investigación, se presentó una oportunidad inesperada para observar y experimentar Llum BCN 2024. Aunque no se había

planificado inicialmente, el involucramiento activo en esta situación proporcionó información relevante y significativa que enriquece el estudio, por lo que se procedió a la recopilación de datos y registro fotográfico. La exploración en primera persona de una narrativa transmedia de corte artístico con territorialidad expandida permite observar cómo se desarrolla, experimenta y percibe esta narrativa basada en el territorio, que se configura en el uso de acciones territoriales y una plataforma digital.

La espontaneidad y el contexto natural de esta observación permite captar detalles y comportamientos auténticos que no habrían sido posibles en un entorno más controlado o estructurado, al tiempo que los hallazgos complementan y enriquecen la comprensión del objeto de estudio.

Capítulo 4. Análisis Y Ponderación De Los Resultados Del Trabajo

*«¡Si no ardemos juntos, quién iluminará esta oscuridad!»
(Manta en UNAM en Reguillo, 2017: 16)*

4.1 Adolescentes De Villa Mercedes

4.1.1. Adolescentes Villamercedinos Y Temáticas Medioambientales.

A raíz de las entrevistas entabladas con Carla Morales Godoy, Jefa de Prensa y Certificación de la Municipalidad de Villa Mercedes, se pudo dar cuenta de algunas experiencias locales que impulsan la vinculación de la población de análisis con las temáticas medioambientales en la ciudad. En 2020 el Subprograma Disposición Final de Residuos, que pertenece a la Secretaría de Producción Tecnología y Medio Ambiente lanza “Somos Eco” para englobar las actividades ambientales que impulsa la Secretaría, aunque en la actualidad forma parte del organigrama municipal como Subprograma.

Del eje principal “Somos Eco” derivan diversas iniciativas tales como: Villa Mercedes Recicla, Corazón tapitero, Brigada ecológica, Botellas ecológicas, Punto móvil y Yo Reciclo. Cada una de estas iniciativas busca generar acciones de reciclaje en diversas instituciones y grupos poblacionales, entre las que podemos reconocer a la población de análisis de esta investigación.

En este sentido, desde el año 2021 en adelante se llevan a cabo los concursos anuales “Yo reciclo”, que consisten en que los alumnos del penúltimo año del primario y secundario junten de manera grupal tapitas de gaseosa y envases PET, para presentarlos mensualmente en una fecha pactada y cambiarlos por una cantidad de estampillas equivalente. Al final de cada año desde la Municipalidad se organiza un evento en el que se premia al curso que más estampillas juntó con un viaje grupal a Merlo, que realizan en abril del siguiente año, y al segundo puesto con un buzo para cada alumno; ambos premios serían aprovechados en el último año del primario y secundario.

Si bien se carece de métricas precisas, tanto Carla Godoy Morales como Diego Odorico coinciden en que las versiones 2021 y 2022 fueron más populares que la del último año. Al consultar el porqué de esta disminución en el interés, hicieron hincapié en el cambio vivenciado en las prácticas de socialización de adolescentes en una época más cercana a la pandemia, donde la dificultad de llevar una vida “normal” desencadenan en reuniones en hogares privados entre pares. Ambos consideran que la vuelta a la “normalidad” implicó un regreso a obligaciones escolares y prácticas deportivas o recreativas, que tal vez movieron el foco de atención.

En función de lo planteado, es interesante cuestionarnos si la participación en las tres ediciones mencionadas anteriormente fue impulsada por un interés genuino en las temáticas medioambientales, que podríamos considerar temas serios; o si responde a la propuesta lúdica que tuvo la propuesta. Morales Godoy considera que el premio fue el factor principal que derivó en la inscripción de más de 300 representantes (tanto de escuelas como de otras instituciones) en las dos primeras ediciones y aproximadamente 250 en la del año 2023.

Del mismo modo, las encuestas realizadas a estudiantes del Centro Educativo N°9 Escuela Nacional arrojan datos similares. Al consultar respecto de cómo demuestran su apoyo a causas sociales el 47% de los encuestados aseguró no demostrarlo, mientras que el 37,7% optó por intentar convencer a través de charlas informales con sus pares, antes que hacerlo de manera virtual. Las demás opciones, un tanto más activas, alcanzaron porcentajes mucho menores: seguir un hashtag específico 18,5%, la militancia 12,6%, participación en movilizaciones 9,9%, manifestarse a través de la vestimenta, tatuajes, avatar, etc. alcanzó un 7,3%; participación o asistencia a debates 5,3% y a talleres (4%).

Considero que es importante volver a pensar en las subjetividades insurrectas, lo que las moviliza no es un hecho disruptivo, sino un exceso de normalidad. Ahora bien, ¿cuál es el termómetro que indica que las arterias están a punto de estallar? Los encuestados afirman interés en diversas causas, pero no la suficiente para pasar a la acción. Siguiendo con esta línea, se consultó respecto de la forma en que se manifiestan sus ideas e inquietudes políticas específicamente en la virtualidad, buscando reconocer si existe una vinculación con la *tecnopolítica* según el paradigma de Reguillo.

La mayoría de los encuestados, un 82,1%, opta por expresar su apoyo mediante la función de "Me gusta". Seguido por un 27,2% que comparte publicaciones de terceros en sus propias redes sociales, y un 17,9% de los participantes que directamente optan por no opinar en redes sociales acerca de las temáticas serias. Por el contrario, un 9,3% las comparte a través de mensajes directos, un 7,9% elige comentar en publicaciones de terceros como una forma de demostrar su compromiso con la causa, y un 4,6% responde a los comentarios de otros usuarios en las mismas publicaciones. Solo un pequeño porcentaje, el 1,3%, crea sus propias publicaciones.

Ahora bien, al consultar respecto de la disposición de la población para participar en propuestas lúdicas relacionadas con una causa que apoyan en redes sociales, el 56,3%, indica que solo les gusta ver este tipo de contenido, pero no

participar activamente. En consonancia, un 25,2% declara que no estaría dispuesta a participar en ninguna actividad lúdica propuesta por la causa que apoyan. Entre aquellos dispuestos a participar, un 19,2% estaría interesado en la producción de fotografías o vídeos relacionados con la causa. Los challenges también tienen cierto atractivo, con un 15,9% de disposición a participar. Las coreografías y skits tienen una menor aceptación, con un 10,6% y un 5,3% respectivamente. La producción de podcasts también tiene cierto interés, siendo elegida por el 8,6% de los encuestados.

Estos hallazgos están en línea con los datos presentados por Acuña y Calogueria al examinar la participación de las audiencias en narrativas transmedia con un enfoque lúdico. Según su análisis, discutido en el capítulo 2, aproximadamente el 75% de las audiencias adoptan un rol pasivo, el 20% se involucra en el juego y solo el 5% se convierte en productor activo. La conclusión de los autores es que el tamaño de la audiencia tiende a disminuir a medida que aumenta su nivel de compromiso; pero que un mayor grado de compromiso se correlaciona con un aumento en el consumo y la contribución por parte de la audiencia.

En vista de los hallazgos podemos coincidir con Carla que es efectivamente el premio lo que motivó a que los adolescentes participantes a realizar todas estas tareas requeridas en ellos: buscar las tapitas de manera individual, almacenarlas de manera grupal por el plazo de 30 días, presentarlas en un lugar determinado una vez al mes, acumular estampillas a lo largo de 12 meses y presentarse a la ceremonia final para ver si eran ganadores.

Evidentemente, aquí operan las dinámicas del juego, siendo el elemento principal la recompensa (viaje o buzos) como respuesta inmediata a la victoria. Pero también es interesante el sistema de feedback ya que las estampillas tienen un peso importante en la provincia puntana para los adolescentes; quienes con cada año escolar aprobado reciben una estampilla que, al finalizar sus estudios secundarios, pueden cambiar por un monto de 1200 dólares. La propuesta local retoma este elemento que es tradicional y, para los estudiantes de San Luis, cotidiano: es un elemento tangible, frágil y coleccionable. Cada curso puede llevar su propio registro y al mismo tiempo estar enterado de las cantidades alcanzadas por cursos contrincantes.

El próximo punto sería cuestionarnos si estos concursos logran interpelar y motivar a los tipos de jugadores de Bartle: los asesinos quieren que los otros cursos pierdan, los socializadores pueden encontrar aquí un espacio para el intercambio, los

triunfadores buscan juntar más tapitas que los demás y los exploradores pueden interesarse por la utilidad de las tapitas desde una mirada ecológica.

Sin embargo, no podemos disminuir la participación de adolescentes al premio como único factor. Tal es así que Carla Morales Godoy asegura que la mayoría de las instituciones a las que pertenecen los cursos que participaron de ediciones anteriores de los concursos se constituyeron como *brigadas ecológicas*, posteriormente con el único fin de ser espacios atentos al reciclaje y ya no con el propósito de ganar algo.

Por tal razón podemos pensar que no es solo el aspecto lúdico lo que motiva la participación de la población analizada, sino que hay una conciencia que moviliza más allá de los premios. Si recordamos al *homo ludens* de Rey Lenon proponía dentro de la caracterización de la generación Z una mixtura de valores y un cyber-activismo, algo similar a las revueltas de las que habla Reguillo. Si bien en ambos casos los autores ponen el foco en movilizaciones o protestas, la esencia del ser político movilizado por intereses ulteriores y de ser parte de algo más grande que uno mismo se reconocen en acciones de este tipo.

Dentro de este orden de ideas podemos pensar que la temática abordada en este concurso no es necesariamente la que más interpela adolescentes de la ciudad. En las encuestas realizadas se destacan temáticas como educación, economía, salud y medio ambiente como las principales preocupaciones de los encuestados. En este sentido, un 62,9% de los encuestados identificó a la educación como la cuestión que más les inquieta. La economía y la salud también surgen como dos factores de considerable importancia, siendo seleccionada por el 55% y el 54,3% de los participantes. Mientras que las temáticas medioambientales ocupan recién el cuarto lugar con un 37,7% de los votos, seguidos por: la alimentación, las luchas sociales, la equidad de género y la discapacidad. Aunque es relevante destacar que en la opción "otras", se reportó la inclusión del maltrato animal, que no estuvo incluida como una de las opciones, ni tampoco se dio como opción cuestiones culturales: estas dos temáticas son, a los ojos de Carla Morales Godoy, las que más convocan a adolescentes en Villa Mercedes.

Según su experiencia como jefa de prensa, las temáticas culturales y relacionadas con animales son las que despiertan un interés y una participación genuina en la población de análisis. Propuestas relacionadas con el refugio canino y campañas de castración gratuitas traccionan a voluntarios que, no solo se movilizan hacia el refugio (que se encuentra alejado de la ciudad), sino que también traccionan a sus

familias y sus grupos más íntimos, se constituyen en padrinos o madrinas de algunos de los perros albergados en el lugar.

4.1.2. Adolescentes Villamercedinos Y El Río V.

Conviene subrayar que el Río V como temática no subyace en primera instancia, entre las que mencionan nuestra población de análisis. Incluso resulta interesante que al preguntar respecto de las razones por las que eligen un espacio para sus prácticas recreativas el 44,4% de los encuestados prioriza el contacto con la naturaleza; pero al preguntar cuál es ese espacio el río no se considera como una opción, sino que la idea de naturaleza se acota a una plaza o un parque (57,6%).

Al indagar específicamente acerca del Río V las respuestas fueron acorde a lo que se esperaba. El 41,1% aseguró haber ido alguna vez en su vida, el 24,5% sí lo visita varias veces, pero solo en época estival; el 21,9% visita el río aproximadamente una vez al año, el 8,6% lo visita regularmente o una vez al mes; y el restante 4% no lo ha visitado nunca. Incluso, al explorar las prácticas familiares relacionadas con el río el 62,9% indicó que tampoco es una práctica común en su familia. Vale la pena enfatizar que es un río que atraviesa la ciudad de oeste a este, y que se encuentra a cinco cuadras del centro de la misma.

Asimismo, resulta sumamente llamativo que solo el 35,1% de los encuestados lo haya visitado por primera vez el Río V entre los 0 y 4 años. El 26,5% lo conoció entre los 5 y 8 años, el 15,2% entre 9 y 13 años, y el 11,9% entre 14 y 18 años; un 7,3% no recuerda la edad de su primera visita y un 4% que, nuevamente, afirma no haberlo visitado todavía.

Ahora bien, de entre quienes sí tienen como práctica común visitar el río el 68,9% prefiere no bañarse en sus aguas; la razón más elegida fue la contaminación con un 58,3%, mientras que ninguna de las demás opciones superó el 15%. En la casilla “Otra” se observó repetidamente *no me gusta, prefiero no hacerlo, tengo pileta* o respuestas similares.

Es importante recalcar que, si bien el sondeo fue completado de manera individual a través de Google Forms, estuve presente durante el llenado y pude escuchar en repetidas ocasiones las expresiones de asco al hablar sobre la posibilidad de bañarse en el río. Por consiguiente, considero que es importante atender a las historias latentes que suben a la superficie cuando hablamos de este territorio: reconocer las narrativas presentes en los imaginarios individuales y colectivos que convergen en el Río V en tanto *locus*.

4.2 El Río V

4.2.1 El Río V Como Recurso.

Este trabajo de investigación parte de una inquietud personal que parte del supuesto que el acceso al río para usos recreativos fue una práctica común hace aproximadamente 40 años, que se vió reducida y desmotivada desde la implementación de la promoción industrial, impulsada a través de diversas leyes desde el año 1973 en la provincia de San Luis.

Esta suerte de idea inicial tenía su fundamento en charlas informales con personas de aproximadamente 50 o 60 años que me narran sus veranos en la ribera del río; y de una observación participante, ya que mi casa es colindante con la ribera lo cual me permite observar cierta actividad o tener conversaciones habitualmente en relación con este tema, principalmente con visitas que son de Villa Mercedes y se “asombran cuando conocen por primera vez el río al venir a mi casa”.

Sin embargo, al preguntar en las encuestas si visitar el Río V era una práctica común en la familia anteriormente solo el 33,8% aseguró que lo fue durante la juventud de los padres y el 7,3% durante la de los abuelos, mientras que el 26,5% no sabía.

En virtud de los resultados de las encuestas, se realizó una entrevista a Francisco Hipólito Barrera, especialista en recursos hídricos de la provincia de San Luis y autoridad hídrica provincial entre los años 2003 y 2008, para esclarecer la historia.

Barrera propone ubicar como punto de partida los años 1933 y 1934, años en los que se registraron dos sismos en Caucete, San Juan, que conllevaron importantes efectos sobre el Río V que solo fueron reconocidos y estudiados tiempo después. En los años posteriores a estos sismos el Río V en la zona de influencia de Villa Mercedes era conocido como el río seco, y en la década del 60 se elaboraron diversos estudios para poder explicar por qué el agua que salía del Dique La Florida no llegaba a la ciudad de Villa Mercedes, ubicada a 100 km de distancia. A raíz de los mismos se pudo afirmar que el agua desaparecía producto de una falla o grieta geológica, resultante del acomodamiento de placas tectónicas, en la zona entre Fraga y Granville.

Como respuesta a esta problemática, en 1983 se inaugura un canal revestido desde el Dique Paso de las Carretas, con descarga en la zona conocida como Los Filtros, con la que se logra encauzar el 90% del agua saliente del Dique La Florida hasta la ciudad de Villa Mercedes, pero esta obra tiene por objetivo dar respuesta a las necesidades de consumos domésticos, industriales, agrícolas y ganaderos, y no los usos

recreativos. Recordemos también que la llamada Ley de Promoción Industrial ya se encontraba vigente.

Si bien al conseguirse que el agua llegue a Villa Mercedes comienza a evidenciarse un cierto uso recreativo, desde sus inicios se vio desmotivado principalmente porque muchas fábricas ya estaban instaladas y era de público conocimiento que los códigos de agua no eran respetados. (Ver antecedentes técnicos)

En consecuencia, el Río V parece conformarse como un espacio ajeno a la narrativa de la ciudad. “(...) un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico” (Augé, 1992, p. 83). Un *no lugar*.

Pero también eleva la pregunta de qué tipo de no lugar es el Río V en la zona de influencia de la ciudad de Villa Mercedes ya que, como vimos en el capítulo 2, Augé lo describe como espacios contruidos con un fin determinado, en los que está preestablecido la relación que los individuos entablan con ellos. El Río V se aleja de esta descripción taxativa, ya que no se trata de un lugar genérico que se repite incansablemente de ciudad a ciudad sin vestigios de identidad, historia o cultura, como podría ser un aeropuerto; sino que por el contrario podemos reconocer aspectos de lugares desde una concepción más tradicional. En definitiva, se logran entrever aspectos tanto de *lugar* como de *no lugar* en el relato. El canal revestido permitió al agua del río llegar a la ciudad, pero tanto la finalidad como las interacciones (o no interacciones) de las personas fueron determinadas de antemano. “El no lugar es lo contrario de la utopía: existe y no postula ninguna sociedad orgánica.” (Augé, 1992, p. 114) Lejos de promover lo social y lo orgánico, los no lugares generan interacciones individualistas y funcionales.

4.2.2 Controles En El Río V.

Sin duda, el imaginario social continúa perpetuando esta realidad de antaño en la que las fábricas vertían sus desechos a un río caudaloso que se autolimpiaba en su trayecto. Sin embargo, en los últimos doce años se ha ido trabajando en un proceso de saneamiento del Río V que arroja datos sumamente alentadores.

Así pues, en el diálogo entablado con Silvia Tuozzo, Especialista en Tratamientos de Efluentes Cloacales Domiciliarios e Industriales, se pudo constatar que desde el año 2012 la Unidad Interna de Monitoreo Bromatológico y Ambiental (U.I.M.B.A.) perteneciente a la Secretaría de Ecología y Medio Ambiente, Obras Sanitarias Villa Mercedes y la Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias de la Universidad Nacional de San Luis realizan un monitoreo continuo en el Río V.

Se trabaja con un muestreo de siete puntos estratégicos a lo largo del recorrido del cauce del río V en el ejido municipal, ejecutando distintos tipos de análisis físicos, químicos, bacteriológicos, plaguicidas y presencia de algas. Con una frecuencia aproximada de dos estudios anuales. Dichos puntos coinciden en gran medida con los testeados en el año 2006, en el informe presentado como antecedente técnico. Asimismo, Obras Sanitarias Villa Mercedes realiza un control bacteriológico independiente para corroborar el estado del agua y controlar que los desechos industriales se encuadren dentro de la legislación vigente para el vuelco a la colectora de residuos domiciliarios o, en el caso de Cargil S.A. (la única planta que vuelca el río), para que sus valores sean los adecuados.

Lo que quiere decir que desde el año 2012, y de manera ininterrumpida, se ha llevado a cabo un trabajo de asesoramiento, control y seguimiento a cada una de las industrias, promoviendo por ley la conformación de una planta de efluentes interna para cada industria, acorde a las especificidades de la actividad que realizan; y además se las instó para que se conectaran a la colectora de desechos cloacales domiciliarios.

Todo lo expuesto se esclarece en que ya no se vuelcan residuos industriales al Río V, a excepción de Cargill S.A. (ex Glucovil S.A.). Pero además, que al estar conectadas a la colectora, se realizan controles en los valores de los desechos que vuelcan las fábricas a la misma, y que cada industria aporta un canon por el costo que está trasladando a Obras Sanitarias Villa Mercedes. Estas medidas son temporales hasta tanto se termine la Colectora Industrial y Planta de Tratamiento de Efluentes de lodos activos, que busca beneficiar a 60 plantas industriales y 35.000 vecinos y que comenzó a ser construida en el año 2021.

Es decir que, contrario a la creencia popular, las muestras que se extraen permiten afirmar que el Río V ya no está contaminado, y que es apto para un uso recreativo.

4.2.3 El Río V Como Símbolo.

En virtud de los resultados anteriores surge un nuevo interrogante y es por qué esta información no llega a la sociedad. Si bien los resultados de estos estudios son públicos, no son publicados en ningún canal de comunicación tanto de Obras Sanitarias como de la Municipalidad de Villa Mercedes. Retomando nuevamente el concepto de no lugares encontramos que:

Tampoco le da lugar a la historia, eventualmente transformada en elemento de espectáculo, es decir, por lo general, en textos alusivos. Allí reinan la actualidad y la urgencia del momento presente. (Augé, 1992, p. 107)

El Río V no tiene presencia en el discurso cotidiano de la ciudad. No se menciona, no existe. Tanto los medios de comunicación privados como los espacios públicos no cuentan noticias de su día a día, a excepción de algunas publicaciones ocasionales en las que se busca incentivar el turismo y se utiliza una foto como atractivo turístico.

Se optó por acudir a los canales de instituciones específicas: la cuenta de Instagram @obrassanitarias_vm y la web de la Municipalidad, en el área de Producción Medio Ambiente y Tecnología (<https://villamercedes.gov.ar/mvm/ejes-de-gobierno/produccion-medio-ambiente-y-tecnologia>). Al observar tanto la cuenta de Instagram como la web municipal se encontró que la última noticia específica sobre el Río V fue un vídeo publicado el 17 de noviembre de 2022 por Obras Sanitarias de Villa Mercedes en el que se alerta sobre un descenso en el caudal con el objetivo de promover una disminución en el consumo de agua en los hogares particulares. (Consultado el 11 de mayo de 2024: <https://www.instagram.com/reel/CIESIibg04o/>)

Por su parte, las publicaciones del área de Producción Medio Ambiente y Tecnología pueden rastrearse hasta el 20 de junio del 2020 y el río no aparece mencionado en ninguna. Los temas que se repiten tienen que ver con campañas y concursos de reciclaje, la limpieza y forestación de espacios verdes en diversos barrios, campañas contra el dengue, campañas de castración gratuitas para mascotas, análisis de triquinosis y en las publicaciones más cercanas a la pandemia aparece información específica como el uso de espacios verdes con distanciamiento social.

Teniendo en cuenta que el Río V no aparece en la cotidianeidad de las comunicaciones de medios privados o públicos locales, se buscó indagar cuál es el lugar que se le da en la gestión actual. Los dos entrevistados pertenecientes al gobierno municipal, Diego Odorico y Carla Morales Godoy, coincidieron en que la gestión actual (que transita su segundo mandato) reconoce que los ciudadanos de Villa Mercedes ven al Río V como un símbolo identitario, por lo tanto en los diferentes discursos que brinda el intendente se insiste en esa idea, obteniendo una respuesta social positiva.

Nuestros padres y abuelos nos heredaron símbolos que nos forjan arraigo de identidad y sentido de pertenencia por la ciudad, nuestra responsabilidad es mantenerlos vigentes. Estamos felices y orgullosos, ellos, nuestros ancestros estarán contentos y orgullosos, pero ahora nos toca a nosotros. Tenemos la responsabilidad de crear nuevos símbolos en nuestro paso por la vida para que nuestros hijos y nietos de Villa Mercedes reconozcan nuestras vivencias. Quiero pedirles a todos los mercedinos que soñemos juntos por la creación de un nuevo símbolo que nos una a todos, tanto a los mercedinos nativos como a los mercedinos por adopción, la historia nos marca un punto de un nuevo encuentro y ese punto debe ser nuestro Río Quinto. Villa Mercedes es la ciudad de la Calle Angosta y el Río Quinto también. Les propongo trabajar entre todos para lograr la creación de La Fiesta Nacional del Río Quinto, un nuevo espacio de identidad que nos identifique como nueva generación abrazando los valores de los nuevos tiempos que nos demanda reconocernos todos como iguales. (discurso del Intendente Maximiliano Frontera en la apertura de las Sesiones Ordinarias del Concejo Deliberante del año 2024)

4.2.4 Comunicar El Río V.

Fabio Márquez, en su rol como Director de la Comisión de Participación Social de ACUMAR, sostiene que “todo lo que puede ser participativo, debe ser participativo”. Este principio, basado en su vasta experiencia, subraya la importancia de la participación social en las políticas públicas. Aplicando este enfoque a la situación del Río V, se revela una problemática más profunda que simplemente una cuestión de comunicación y transparencia sobre el estado del río. La verdadera cuestión radica en la valorización, la pertenencia, la sensibilización y la construcción de colectivos capaces de desarrollar una mirada crítica.

Es esencial, según Márquez, definir los mecanismos de participación social para aquellos que se beneficiarán de las políticas públicas. En el contexto del siglo XXI, caracterizado por sociedades complejas y un individualismo exacerbado, es crucial emplear nuevos recursos para promover la interacción de las personas con su entorno. Márquez enfatiza que cualquier política pública debe incorporar procesos participativos, siendo la excepción aquella que no lo haga.

Es válido aclarar que la categoría de "gente" no existe como tal, sino que se compone de individuos con intereses y particularidades diversas. La convocatoria de estas personas es fundamental para construir espacios de comunidad, alcanzar consensos y plantear a los gobernantes las acciones necesarias. En este proceso, el territorio se convierte en un espacio visible y disputado, transformándose en una

cuestión político-humana. Las personas ya no necesitan incentivos externos para movilizarse; su interés en ocupar y definir el espacio surge naturalmente, influenciando la política pública.

La participación social va más allá de mejorar los canales de comunicación; implica que las personas dejen de ser espectadores pasivos y se sientan parte del proceso al incidir en las decisiones. Es crucial construir una mirada crítica y un deseo de habitar el espacio, no basado en las acciones actuales, sino en lo que las personas desean que sea. Sin embargo, la transparencia resultante de la participación social puede desincentivar a los gobernantes a fomentar estos procesos, debido a la exposición completa de información.

El primer paso en un proceso participativo es captar el interés de las personas para que deseen incidir en realidades nuevas. Una vez logrado esto, la participación se vuelve imparable, generando "problemas positivos" producto de personas diferentes que buscan activamente involucrarse.

Márquez recuerda que, al inicio de ACUMAR, uno de los primeros desafíos fue definir qué significa sanear el río. ¿Significa eliminar la basura? ¿Significa liberar los márgenes de los emprendimientos privados? ¿Otorgar vivienda a personas que habitan en asentamientos colindantes? ¿Cuál es el alcance? Preguntas que provocaron debates políticos y técnicos sobre cómo abordar estos problemas complejos.

Finalmente, Márquez considera que es posible iniciar procesos de recuperación de espacios públicos sin la intervención estatal directa. Se puede construir un espacio de participación para generar demanda colectiva, aún si quienes convocan no tienen poder de decisión, presupuesto o jurisdicción. Este espacio social permite construir una agenda compartida y fomentar la militancia urbana para impulsar cambios deseados, aunque no estén inicialmente en la agenda estatal.

4.3 Consumos Digitales En Adolescentes Villamercedinos

Por lo que se refiere a los consumos digitales de adolescentes, en la última sección del capítulo 2 mencionamos algunas tendencias analizadas en investigaciones anteriores, en países diferentes a la Argentina. En este apartado vamos a intentar identificar algunas prácticas a nivel local, dentro de nuestra población de análisis y buscar reconocer si las mismas se condicen con lo observado en dichas publicaciones.

En términos de consumo digital Instagram es la plataforma más popular entre los encuestados, ya que un abrumador 91,4% afirmó tener un perfil activo. Le sigue TikTok con un 75,5%, mientras que Twitter y YouTube tienen una penetración del

40,4% y 41,7%. Las plataformas menos utilizadas son Facebook y Twitch, con un 9,9% cada una. Snapchat, BeReal y Threads tienen una participación marginal, con un 1,3%, 4% y 0,7% respectivamente.

En vista de los resultados obtenidos por Gutiérrez Lozano y Cuartero (2020) esperaba una posición mayor de la plataforma Twitch, aún salvando las distancias de la población de análisis, que en el caso de ellos abarcaba estudiantes de nivel universitario entre los 19 y 21 años de la Universidad de Málaga. También me sorprende el porcentaje de 1,3% en Snapchat, ya que a priori la consideraba una plataforma popular.

4.3.1. Tecnopolítica Y Propuestas Lúdicas.

Por otra parte, al preguntar acerca de las redes sociales como forma de informarse acerca de temáticas serias tanto Instagram como TikTok aparecen como las principales fuentes de información para la población encuestada. Los resultados muestran que una considerable proporción, el 59,6%, recurre a cuentas relacionadas en Instagram como fuente de información primaria acerca de los temas serios de su interés, seguida por TikTok, con un 47,7%. Twitter es utilizado por el 30,5% de los encuestados, mientras que el 27,2% busca vídeos en YouTube para informarse. Facebook es menos popular, con solo el 6% de preferencia. Y finalmente Twitch es elegida como fuente de información por el 1,3% de la población encuestada. Las demás plataformas no merecen mención en este aspecto.

En relación a las prácticas, el 49% realiza búsquedas específicas en Google y, como mencionamos anteriormente, el 27,2% busca vídeos en YouTube; el seguimiento a influencers representativos en la temática en alguna de las plataformas mencionadas constituye una práctica para el 20,5% de los participantes. Sin embargo, también se observa una relevancia significativa de medios tradicionales como la televisión y la radio. La televisión sigue siendo una fuente relevante de información, con un 51% de preferencia, seguida por la radio, con el 13,2%.

La mayoría de los encuestados utiliza sus smartphones (95,4%) como principal dispositivo para acceder a la información, seguido por el televisor (44,4%) y las computadoras portátiles (29,8%). La computadora de escritorio también mantiene una relevancia significativa, siendo utilizada por el 18,5% de los participantes. Por otro lado, el 10,6% recurre a la radio como medio para informarse, y solo el 2,6% utiliza tablets. Los libros representan un medio menos común, siendo utilizados por solo el 1,4% de la población para obtener información sobre temáticas serias. Estos resultados

destacan la predominancia de dispositivos móviles en la vida cotidiana de la población estudiada, lo cual no supone ningún tipo de sorpresa.

Siguiendo con esta línea, la encuesta muestra que la mayoría de los encuestados pasan una cantidad significativa de tiempo en línea. Un 27,8% indicó que dedican entre 5 y 7 horas al día a sus actividades digitales, mientras que otro 27,2% admitió pasar más de 8 horas al día en línea. El 24,5% de los encuestados destinan entre 3 y 5 horas al día a sus consumos digitales, y el 18,5% entre 1 y 3 horas. Solo un pequeño porcentaje, el 2%, pasa menos de 1 hora al día en actividades digitales.

Otro punto importante de las encuestas realizadas a adolescentes de Villa Mercedes fueron preguntas relacionadas con propuestas o movilizaciones donde el espacio público y digital se complementan, siempre en relación a las temáticas sociales que interesan a las personas encuestadas. La búsqueda y seguimiento de cuentas en redes sociales como Instagram y TikTok son las opciones preferidas, con un 51% y un 11,9% . Una minoría del 10,6% elegiría buscar una página web como vía de acceso al material virtual. Leer un código QR es la elección de un 7,3% de los encuestados, seguir un hashtag en redes sociales es la opción de un 3,3% de los participantes, y sólo un 0,7% estaría dispuesto a descargar una aplicación para acceder al contenido digital. Por el contrario, un 15,2% de los consultados indican que es poco probable que accedan a la parte digital en una propuesta híbrida.

En tal sentido, Carla Morales Godoy confirma parcialmente estos resultados. Según su experiencia la estrategia más efectiva para motivar la participación adolescente en campañas sociales es a través de historias de Instagram: mensajes escuetos, llamativos, fáciles de interpretar y donde el premio tiene una presencia importante. No obstante, al momento de explicar los detalles de cada concurso el municipio opta por convocar a un representante de cada institución a una reunión presencial. En definitiva, la instancia presencial está complementando a la virtual.

Los resultados en general son un tanto desalentadores a la hora de pensar una propuesta transmedia, ya que la población encuestada presenta una cierta apatía como primera barrera para la participación y el involucramiento; además de que, como vimos al comienzo de este capítulo, las temáticas medioambientales no son las que más interesan y que el Río V en particular no solo genera apatía sino que también se relaciona con sentimientos más negativos como el asco.

Capítulo 5. Conclusiones

*'Un acto de amor verdadero
siempre descongelará un corazón congelado'.
(Frozen)*

Al comienzo de esta investigación suponía que el uso recreativo de los márgenes del Río V en la zona de influencia de Villa Mercedes se había visto desmotivado desde la implementación de la ley de promoción industrial. Este hito parecía haber convertido el espacio en un *no lugar*, sin interacciones reales posibles.

A través de un relevamiento en el territorio y del análisis discursivo de propuestas políticas se pudo determinar que el espacio costero desalienta un uso recreativo casual y cotidiano. Por el contrario, las soluciones faraónicas practicadas en los últimos años han terminado por alejar un río que pasa a solo cinco cuadras del centro municipal, pero al que el acceso se ve limitado por vallas, calles sin abrir y basureros clandestinos.

También se pudo demostrar una creencia popular, arraigada en el imaginario a costa de años de contaminación industrial, agrícola y domiciliaria, de que el Río V no es un espacio habitable ni deseable. Su valor reside únicamente en su potencial en tanto recurso natural y símbolo identitario de la ciudad.

Contrario a lo que se creía, los análisis demuestran que el estado del agua ha cambiado lo suficiente en los últimos 12 años, al punto de que el uso recreativo podría comenzar a ser incentivado. Aunque siguen persistiendo dos barreras reales: la poca accesibilidad libre que admite el espacio y el bajo caudal de agua, como consecuencia del control a través de diques y embalses.

Sin embargo, si pensamos en adolescentes de la ciudad encontramos que la principal barrera para que se cuenten nuevas historias que renueven la vida en el río es cultural: el desinterés y la desinformación. Agravada por la falta de comunicación institucional de los resultados de los monitoreos, que hasta el momento indican que el cauce del río no tiene contaminación.

Es por esto que la metodología del juego, inmiscuyéndose en otros ámbitos, surge como una posible vía de aproximación ya que otorga a los relatos de la no ficción herramientas más atrapantes y potentes. El abordaje lúdico desencadena efectos fundamentales para las personas usuarias: logra ubicar a cada persona usuaria en el centro de la escena y hasta hacerla protagonista del relato, puede permitir a cada quien guiar y expandir la experiencia desde la toma de decisiones y promueven un alto grado involucramiento en la temática abordada, gracias a las interacciones que habilita.

Las narrativas gamificadas proponen una vinculación con contenidos o experiencias lúdico-inmersivas que incluyen lógicas del juego. Invitan a explorar libertades y empujar los límites marcados por la sociedad en mundos de fantasía que invierten la realidad. Aquí priman los desafíos y el espíritu de comunidad. Las victorias deben tener su recompensa y las derrotas su enseñanza. Los juegos vuelven soportables las dimensiones más oscuras de la vida, permiten olvidarse de las necesidades, dificultades o de las insatisfacciones en general, despertando sentimientos complejos.

La contraparte es que las interacciones y el involucramiento de las personas usuarias se tornan imprescindibles para que el relato avance. Lovato (2021) llama *ciudadanos* a las personas participantes de estas historias que se desarrollan en entornos tanto virtuales como reales, y aboga por un compromiso pleno por parte ellos para que la narrativa sea viable. Del mismo modo, Acuña & Caloguerea (en Lovato, 2021) creen que a mayor grado de compromiso menor será el volumen de la audiencia, pero también aumenta el grado de aportes y el consumo. En este sentido es interesante la clasificación de las audiencias en *pasivas* (75%), *jugadores* (20%) y *productores* (5%); lo cual deriva en que el conocimiento más significativo del relato en relación a la interacción, la demanda y la circulación de contenido se dé en ese 25%, que representan las audiencias más comprometidas.

Los juegos inspiran, enseñan y movilizan. Además generan compromiso y unión de las personas, los juegos grupales promueven el valor de la identidad grupal y de pertenencia (Flanagan, 2005). Pero también, su valor reside en que constituyen una forma de arte popular, aportando a la vida plena de una sociedad.

En relación al juego de personas adultas algunos autores proponen que es una de las formas más elevadas; otros que está asociado a una búsqueda de libertad, que se encuentra en el ocio. Pero todos coinciden en el potencial que tiene el juego en relación al aprendizaje y la interacción social.

El juego aparece como la contracara de la depresión, porque despierta entusiasmo y optimismo en acciones que son plausibles de ser consideradas como modos de trabajo. Puede tratarse de un trabajo mental, físico, uno que busca mantenernos ocupados, uno demandante, de descubrimiento o creativo. La resolución de estos trabajos, que en el juego son llamados objetivos, da lugar a una sensación de alegría o euforia; experimentada como satisfacción, esperanza de éxito, contacto social o gratificación por pertenecer a algo mayor que uno mismo. *Recompensas intrínsecas* que impulsan a participar voluntariamente de la actividad (Flanagan, 2005).

Los juegos críticos, donde ya no es el valor comercial el que impulsa su creación sino mensajes más profundos, plantean nuevos modos de habitar el mundo al presentar otras realidades posibles e impulsar transformaciones culturales. Son agentes de cambio que invitan a racionalizar y cuestionar todo. En este y otros sentidos, el juego y las movilizaciones sociales comparten algunas características ontológicas entre las que destaca su potencial movilizador como impulsores de cambio: generan furor, alegría y hasta sentimientos oscuros.

Tanto en el juego como en la revuelta se despiertan sentimientos de comunidad, al ser un grupo de personas unidas por un mismo objetivo o fin. Personas imaginando otras realidades y enfrentando desafíos que ponen de manifiesto las habilidades de los individuos y su capacidad de interactuar. Esa sensación de comunidad constituye una fuente de alegría en sí misma.

Siguiendo con la comparativa, algunos teóricos proponen que el tiempo del juego sucede ajeno al resto de los aspectos de la vida, Huizinga (1984) incluso propone el concepto de *círculo mágico*. De igual modo, la revuelta en términos de Reguillo (2017) opera como un tiempo extraordinario, un espacio intermedio.

De manera similar, Sharp (2015) analiza los cruces entre juego y arte en productos que, nuevamente, se alejan de la lógica comercial. Pensar el juego como un producto cultural y hasta artístico permite provocar experiencias más profundas; explorando las potencialidades expresivas del juego en actividades reflexivas y experienciales. En la categoría más elevada de Sharp, *artists' games*, cada artista logra proyectos que lindan con lo performático, donde el concepto y la forma del juego son reinventados en experiencias únicas del campo del arte.

Ahora bien, la ludificación es solo una de las dos dimensiones que se tornan troncales en narrativas transmedias de la no ficción. El territorio también adquiere relevancia al permitir que ideas abstractas se localicen físicamente y que las historias inherentes a los espacios lleguen a ser narradas. El juego y el territorio tienen el potencial de intersectarse, derivando en universos transmedia contruídos por juegos en espacios reales que resultan significativos.

La unión entre la movilidad y ubicuidad que habilitan los dispositivos actuales y la naturaleza lúdica propia de los humanos deriva en diversas propuestas. Por un lado, encontramos los *juegos urbanos* (UG): la ciudad se convierte en un tablero de juego dando lugar a experiencias en que la movilidad cotidiana se reinventa para promover el redescubrimiento del espacio. Generalmente son multijugador y el aporte de las

tecnologías móviles no genera adicionalidad. Por otro lado, los *juegos basados en la localización* (LBMG) donde la vinculación entre lugares reales específicos y los nodos de información de la narrativa se da mediante la geolocalización; éstos tienen la particularidad de tener interacciones asincrónicas entre jugadores. Por último, en los *juegos de realidad híbrida* (HRG) se combinan espacios reales y virtuales a través del uso tanto de geolocalización como de tecnología móvil: aquí toma relevancia la posición relativa de cada jugador, que explora un entorno de realidad aumentada y virtual. En los HRG se fomenta tanto el descubrimiento del espacio como la interacción sincrónica con otros. (Souza e Silva y Hjorth en Irigaray 2022)

Una movilidad rica en religancia es aquella con el potencial de conectar o unir diversos elementos. Ya sea la unión entre personas, la unión de personas con áreas urbanas y los recursos, facilitando la comprensión o acceso; el incremento de las oportunidades de realizar diversas actividades mientras se está en movimiento; y el florecimiento de interacciones fortuitas, donde las personas pueden encontrar algo valioso de manera inesperada. (Amar en Irigaray, 2014)

En las narrativas espaciales los relatos se manifiestan a través de conexiones con el espacio físico, permitiendo diversos puntos de vista y resignificando las nociones de tiempo y espacio narrativo. El tiempo deviene espacializado, distribuido en una multiplicidad de pantallas y acciones territoriales donde el montaje se genera a raíz del visualizado individual, único y particular de cada vivencia. Cada experiencia de usuario deriva en un orden y fragmentado de los nodos completamente único, lo cual puede percibirse como un cambio constante. La infinidad de “posibles” que ofrece un *texto-permutativo* se traduce en experiencias únicas y reales de cada persona usuaria en relación a la obra en sí y al recorrido de la ciudad-tablero (Machado, 2000).

Dentro de las narrativas basadas en la ubicación encontramos los *terratives* (Epstein, 2009) que tienen la particularidad de abordar temas sociales. Aquí nuevamente es indispensable la movilidad, conectividad y ubicuidad de los medios para abarcar territorios desde temáticas serias que alcanzan un alto grado de participación en una geografía específica, logrando llevar a las personas a los territorios en disputa.

Lo físico y lo virtual conforman al territorio como una nueva capa de sentido, plausible de ser leído como una dimensión que atraviesa todos los nodos, plataformas y acciones que conforman el universo narrativo. Donde la interacción y la creatividad realza la singularidad del locus: aquí la lógica que prima es la de la búsqueda y el descubrimiento en un espacio que se vivencia como un hipertexto urbano.

Irigaray (2022) considera que el postterritorio habilita nuevos modos de habitar los espacios y los relatos que subyacen. En la territorialidad expandida la ciudad, en tanto plataforma narrativa transversal, propone un *habitar transorgánico* (Di Felice, 2012) habilitado en la interacción y las intervenciones posibles. La adicionalidad de información a la que se accede a través de flujos dinámicos promueve experiencias participativas e inmersivas, y aúna territorios reales y digitales. Este modo de habitar se expande al incorporar prácticas de lo digital y habilita nuevos modos de participación en los relatos, como la cocreación y la colaboración, que trae implicancias para el territorio en sí mismo, excediendo el universo narrativo.

Del mismo modo, Reguillo reconoce que las revueltas actuales alcanzan mayores niveles de vinculación al ser potenciadas por las redes sociales. Permiten transmutar la *plaza* en un espacio simultáneamente virtual y real, donde la tecnopolítica adquiere nuevas fuerzas y lo local procura relevancia global.

Pero para impulsar un cambio se necesita de personas atravesadas por una misma afectación: un mismo dolor que se transforma en fiesta en el reconocimiento de otros seres que sienten igual. Mientras el Río V siga invisible para la sociedad villamercedina no van a surgir esos *perseos* necesarios que impulsen y exijan un cambio real; por el contrario, continuará esa farsa donde cada año electoral los candidatos de turno vuelven a prometer costaneras que nunca se concretan.

El desafío que se presenta, en consecuencia, es cómo lograr que adolescentes de la ciudad transiten un lugar por el que sienten asco o desdén, para visibilizar una temática que no les despierta interés. Desafío necesario para que la información referida al estado actual del agua pueda mermar los miedos anclados en el inconsciente colectivo. Para que el río se convierta en un *lugar*, con entidad y presencia en la cotidianidad, y no un mero símbolo para nombrar en discursos.

Más aún, es necesario generar espacios de discusión para que la misma sociedad pueda imaginar las historias posibles. Crear proyectos que promuevan la comunicación participativa que, si no surgen desde instancias estatales, puedan generarse desde organizaciones sociales (*perseos* de la militancia urbana) hasta que se forme una masa crítica dispuesta a disputar este espacio público y natural, a imaginar lugares accesibles y habitables en los márgenes del río y con el peso necesario para poder influir en las políticas de estado.

Los juegos son una forma de vinculación humana con otros y el mundo, y tienen el potencial de transformar realidades. Su capacidad de incentivar voluntades a

traspasar obstáculos inútiles generan sentimientos de comunidad, habilitan el aprendizaje y movilizan a espacios desconocidos. El juego puede ser un impulso para que, a través de la ubicuidad que habilitan los dispositivos móviles, adolescentes de la ciudad vuelvan recorrer los márgenes del río en tanto tablero de juego urbano, e inmiscuirse en sus rincones ocultos.

En cuanto a los objetivos específicos, podemos concluir que sí se logró identificar algunos de los consumos digitales en redes sociales más comunes de adolescentes de Villa Mercedes, pero a medida que se avanzó en la investigación se comenzó a dudar sobre si realmente los consumos digitales eran el punto sobre el cual hacer foco. Tal como se observó al analizar los paisajes insurrectos de Reguillo, las redes sociales son un impulso importante para los movimientos en red que movilizan cambios. La clave de la tecnopolítica no es el dispositivo o el tipo de consumo actual, sino los modos que adquieren en el tiempo de revuelta; los consumos como herramienta o medio para generar un cambio.

En cuanto a qué conocen los estudiantes del Colegio Nacional acerca del Río V y cuál es el uso real que hacen del mismo, podemos concluir que los hallazgos fueron en tono con lo que se esperaba antes de empezar. La apatía y el rechazo que se observó parecieron justificados desde la narrativa de contaminación y la no visibilidad que tiene el río; pero frente al último hallazgo que presenta que el agua ya no está contaminada la desinformación y el desinterés se tornan carentes de sustento.

Retomando nuevamente el objetivo general de esta investigación: reconocer si se pueden establecer relaciones entre las narrativas gamificadas y la territorialidad expandida en función de temáticas medioambientales, dirigidas a adolescentes de la ciudad de Villa Mercedes: considero son el punto de partida para una reconstrucción de la relación que como sociedad entablamos con el Río V. Conocerlo, recorrerlo y habitarlo puede derivar en sentimientos de apropiación y protección.

Las narrativas basadas en el territorio con una impronta lúdica pueden constituirse como el primer acercamiento de la sociedad a los espacios a disputar: el primer paso para poder conformar una masa crítica dispuesta a habitar, pensar y defender estos lugares. Sin embargo, esta investigación deja la puerta abierta para seguir entrecruzando otras miradas desde otros paradigmas, como puede ser el de la comunicación participativa, para enriquecer el estudio y darle más sentido a un proyecto de acción.

Sección B

A continuación se proponen algunas reflexiones a considerar en el diseño de la sección B: la maqueta de una narrativa gamificada con territorialidad expandida que explora temáticas relacionadas con el Río V, destinada a una audiencia adolescente dentro de la ciudad de Villa Mercedes.

Se propone desarrollar una propuesta lúdica que permita transmutar al río y su ribera en la plataforma transversal de una narrativa en la que confluyen acciones territoriales y virtuales con una lógica georeferencial. El río como hipertexto orgánico se irá descubriendo a través de una experiencia lúdico-inmersiva, que cobra sentido en la participación y la co-creación, y que se conforma por diversas acciones y lenguajes, tanto en el territorio como en la virtualidad.

El principal desafío al que se enfrenta este proyecto es el de convocar a adolescentes a un espacio que les produce asco, para introducirse en un tema que no les interesa. La experiencia narrada por Carla Morales en relación a “Caneritos” pone en evidencia que cuando se trata de adolescentes de la ciudad, la posibilidad de generar un cambio significativo en la sociedad genera un interés genuino y una participación mayor; pero al tratar temáticas ambientales desde la misma municipalidad se acude a grandes premios como fuente de motivación.

Por consiguiente, para garantizar una cantidad mínima de personas participantes desde el comienzo de la narrativa, considero que la puerta de entrada principal al universo del relato deben ser las escuelas. Si bien insistimos en que una de las características esenciales del juego es la participación voluntaria y la posibilidad de dejar de hacerlo en cualquier momento, creo que la escuela puede facilitar la participación a la vez que se habilita una relación de articulación entre la universidad nacional a la que pertenezco y algunas escuelas secundarias de la ciudad.

Sin embargo, a pesar de apelar a la “obligatoriedad” que embebe la participación desde la articulación escolar, se propone apelar a las estrategias vistas en el marco teórico como forma de mantener un interés activo y promover un entusiasmo genuino. Es por esto que, por un lado, retomamos las ideas de Epstein al analizar el involucramiento de las personas usuarias en los terratives, donde las formas activas de presentar la información resultan efectivas. El autor propone búsquedas del tesoro, o instancias que inviten a quienes participan a interactuar y convencer a desconocidos,

por ejemplo para juntar firmas. Las tres estrategias que logran derivar a los terratives en activismo, según el autor, son la meditación reflexiva, el sondeo y el comercio.

Entendiendo que los juegos son sistemas que crean comportamientos a través de la interacción, la propuesta que se diseñe debe incluir actividades libres y desestructuradas, acorde a la definición de paidia de Callois, que estimulen la participación y permitan conocer el lugar, recorrerlo y generar un diagnóstico colectivo. Pero también, es importante incluir propuestas más cercanas al ludus, que impliquen enfrentamientos o una puesta a prueba de habilidades físicas y mentales, que generen adrenalina y concentración, y que deriven en aprendizajes.

En lo que refiere al juego en sí, se propone tomar como elementos del juego la meta, reglas, un sistema de feedback y la participación voluntaria. Lo que refiere al último punto ya tuvo su mención más arriba, pero es importante aclarar que optamos por esta definición y no otras similares ya que la idea de meta, unida a los sistemas de feedback admite experiencias lúdicas en las que los objetivos pueden ser diferentes a la noción de victoria y habilita acciones del orden de paidia.

El diseño de las reglas debe tomar como base las estéticas que se buscan despertar, entendidas como objetivos, para que sean las que definan las dinámicas y, en consecuencia, las mecánicas: una perspectiva orientada hacia la experiencia de las personas usuarias. Como la duración va a ser delimitada en función de los tiempos del año escolar, deberá reconocerse diversos arcos narrativos que permitan guiar la atención y mantener la tensión necesaria. Por consiguiente, cada propuesta individual puede tratarse como una escena o arco, y trabajarse con una estética en particular.

Las primeras escenas pueden impulsar estéticas de descubrimiento y fantasía, promoviendo la excursión en lugares desconocidos y la imaginación, las acciones desestructuradas que mencionamos. En el segundo momento es importante generar estéticas de desafío y compañerismo e incluso el drama; aquí se busca generar adrenalina y trabajo en equipo intentando generar un involucramiento genuino en la narrativa. Finalmente, el cierre del proyecto debe impulsar una estética de sensación y sumisión, promoviendo un placer sensorial y una actitud de pasatiempo, nuevamente cercana a paidia. Las dinámicas serán definidas en el desarrollo del proyecto.

Un elemento central que debe guiar el diseño de las dinámicas, además de las estéticas que se buscan despertar, son las tipologías de jugadores. Se intentará estimular a triunfadores, exploradores, socializadores y asesinos, proponiendo metas que interpelen a cada uno, según los momentos del relato. Se van a fijar metas relacionadas

con el juego, con explorar el tablero/río en busca de información, se impulsará por momentos contextos de interacción, y se crearán instancias de competencia que invite a las personas participantes a imponerse sobre otros jugadores.

Si bien en este proyecto no propone una narrativa transmedia, sino una narrativa gamificada o juego, considero que es importante considerar el radar transmedia (Lovato, 2021) que pone el foco en la narrativa y el control autoral por un lado; la co-creación como elemento esencial para fomentar la participación; el mundo real, para que el Río V opere como materia prima para el relato; y el juego, proponiendo objetivos y desafíos. También es importante reconocer algunas dimensiones que comienzan a considerarse como características constitutivas de las narrativas transmedia: la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad (Canavilhas, 2007); así como también la tendencia al audiovisual, la documentalidad, la georeferenciabilidad, la adicionalidad y adaptabilidad (Irigaray, 2014).

Pero además, al hablar específicamente de los *terratives* Epstein menciona la particularidad del uso de personas guías, ya que generalmente las personas usuarias no están acostumbradas a este tipo de experiencias. De modo similar, al preguntar en las experiencias locales de “*Yo reciclo*” la interacción cara a cara entre representantes municipales y escolares fue necesaria para explicar los pormenores de los concursos. Por consiguiente, aquí también se creen necesarias y positivas las instancias de acercamiento y explicación con los adolescentes participantes de la propuesta.

En cuanto a las plataformas que se va a utilizar considero que es importante tener en consideración dos cuestiones centrales. En primer lugar, la propuesta digital debe buscar generar comunidad y promover la co-creación, se debe pensar en un ecosistema interactivo acorde a las particularidades del proyecto y de las audiencias que se busca interpelar. Por otro lado, considero que muchos de los proyectos transmedia analizados en la investigación no parecieran prever cómo será el consumo una vez finalizado el proyecto. En este sentido, es necesario generar un espacio virtual que funcione como reservorio o receptor de todo el material que se genere, pero que además logre visibilizar lo que el proyecto en sí fue.

Río/Mío debe ser un proyecto que acerque a adolescentes al Río V y promueva resignificar el espacio. El río merece nuevas historias y la intención de esta narrativa gamificada con territorialidad expandida es impulsarlas.

Río/Mío. Recuperando El Río V

Justificación

En la ciudad de Villa Mercedes se observa un escaso uso de los márgenes del Río V para prácticas recreativas por parte de la comunidad en general. En cuanto a los adolescentes en particular, los mitos históricos en relación a la contaminación calaron tan profundo que la idea de ir al río produce desinterés, rechazo y asco. Sin embargo, la implementación de medidas de saneamiento llevadas a cabo por Obras Sanitarias Villa Mercedes, el área U.I.M.B.A. perteneciente a la municipalidad y la Universidad Nacional de San Luis desde el año 2012 hasta la actualidad, han derivado en que los resultados obtenidos en los monitoreos que se realizan regularmente sean los óptimos. El problema es que estos informes no son publicados a pesar de ser públicos.

Asimismo, el espacio costero desalienta y dificulta el acceso al río: la presencia de basurales clandestinos, calles sin abrir y la ausencia de accesos reales desmotivan cualquier atisbo de uso recreativo. Al mismo tiempo que el control de sus aguas a través de diques y embalses ha disminuído considerablemente las características del río en cuanto a caudal y profundidad.

Como consecuencia, se percibe una apatía generalizada y desinterés en relación al Río V que da origen a este proyecto: un juego urbano basado en la localización que utiliza la ribera como tablero, con estrategias de participación y propuestas de interacción, diseñadas para estimular una intervención activa de los adolescentes en la recuperación y disfrute del río. Asimismo se aboga por una conexión más profunda con el medio ambiente, fomentando una cultura de cuidado ambiental y participación comunitaria. El objetivo final es promover una apropiación ciudadana y cultural, poniendo de manifiesto las ausencias del Estado y ejerciendo una presión social para que se haga presente.

Objetivos

El objetivo principal es involucrar a grupos de estudiantes del secundario de la ciudad de Villa Mercedes, en un juego urbano dividido en etapas que los lleve por rincones de la ribera del Río V. Con la excusa de la competencia con otros cursos, cada instancia lúdica permitirá conocer un espacio nuevo (generalmente desconocido) y resolver diferentes desafíos a través de dinámicas que interpelan a un tipo de jugador.

Un juego urbano pensado para impulsarse desde la Licenciatura en Diseño en Comunicación y la Licenciatura en Gestión Ambiental, ambas pertenecientes a la

Universidad Nacional de Villa Mercedes, para ser implementado a través de una articulación con cuatro colegios secundarios públicos de la ciudad.

Definición de las audiencias

Usuarios Jugadores

La audiencia principal son los estudiantes de los cuatro cursos de quinto año participantes: adolescentes de entre 16 y 18 años de la ciudad de Villa Mercedes que acuden a cuatro colegios secundarios públicos diferentes. Pertenecen a diversos puntos geográficos de la ciudad y tienen un acceso generalizado a tecnologías móviles. Además de ser una audiencia hipermedial, en la que prevalecen los consumos no lineales, se percibe una tendencia muy marcada hacia Instagram como la principal plataforma tanto para consumo como para producción propia.

Usuarios Ciudadanos

También, a través de los estudiantes se busca interpelar a su entorno más cercano: habitantes de Villa Mercedes de todas las edades y estratos socioeconómicos, pero poniendo siempre el foco en las audiencias jóvenes y de mediana edad. Este enfoque va a guiar el estilo y el tono del proyecto.

Tratamiento

Título Y Lema Del Proyecto

Río/Mío. Recuperando el Río V.

Storyline

Río/Mío es un juego urbano dividido en etapas que toma por tablero la ribera del Río V. Su objetivo es promover la apropiación del río por parte de audiencias adolescentes, como espacio público y habitable, visibilizando la problemática en torno a su poca accesibilidad y caudal, pero dejando de manifiesto que ya no está contaminado. Se construye a partir de la participación de los jugadores.

Sinopsis Narrativa

A través de diversas propuestas lúdicas el proyecto Río/Mío invita a adolescentes de la ciudad de Villa Mercedes a pensar/recorrer/apropiarse del río. Los usuarios jugadores serán quienes ayuden a mostrar el Río V al resto de la sociedad, en experiencias que parten del espacio real y se completan en el virtual. Pero también se les exhorta a estos últimos, usuarios ciudadanos, a la exploración de rincones ocultos en la ribera del Río V y a ser parte del proyecto, a través de llamados a la acción.

Río/Mío se constituye como un juego urbano que retoma algunos elementos de la narrativa transmedia. Desde un abordaje lúdico, el proyecto que aquí se impulsa está destinado a interpelar a estudiantes y docentes del penúltimo año de cuatro escuelas secundarias de la ciudad, a través de diversas acciones territoriales para que se acerquen, conozcan y habiten el Río V. Una gran experiencia lúdica a desarrollarse en cinco etapas a lo largo de cinco meses, partiendo de acciones territoriales en rincones diferentes de la ribera y expandiéndose en redes sociales.

Cada instancia está enfocada en un tipo de jugador al que interpela de manera directa y las estéticas que se intentan generar. El proyecto Río/Mío fomenta el trabajo en equipo a través de diferentes desafíos o tareas que invitan a reflexionar sobre diversos aspectos de la problemática. En cada una de las fases habrá una actividad principal, algunas para realizarse con cada curso por separado y otras en conjunto.

Las personas participantes comenzarán recorriendo en bicicleta una bici senda que atraviesa lugares olvidados, para pensar en usos posibles del espacio público urbano. Esas propuestas serán publicadas, en la segunda etapa, para que la gente pueda votar a través de Instagram en una competencia virtual con formato de play off. La tercera etapa consiste en el juego “Capturar la bandera”, donde diez representantes de cada curso deberán enfrentarse en una *arena* junto al río, hasta que solo un equipo tenga en su posesión las cuatro banderas. La cuarta instancia consiste en que sean los adolescentes guiados por profesionales, quienes realicen los estudios de análisis de calidad de agua del río en los puntos de monitoreo históricos. La última fase consiste en un fogón artístico, donde todos los cursos participantes podrán compartir una tarde junto al fuego y el río con música en vivo.

Sinopsis Funcional

La estructura del universo de Río/Mío contempla diversos soportes, plataformas y recursos, sin embargo la plataforma principal es el territorio, incluso devenido en tablero en una de las etapas. La puerta de ingreso a este universo para los usuarios jugadores son las acciones territoriales, de las cuales se enteran a través de la articulación con las escuelas. Las acciones que deben completar los usuarios jugadores les obliga tanto a explorar diferentes áreas de la ribera del río, que toman relevancia en cada momento del proyecto, como a tener una participación activa en Instagram. Algunas etapas del juego parten del recorrido y acción en un espacio concreto en la ribera del Río V, para luego realizar acciones en la virtualidad, mientras que otras tareas se completan en el espacio y son transmitidas en vivo.

Todo el contenido generado a lo largo de la narrativa es procesado y publicado con una lógica tanto georreferencial como por categoría en la página web del proyecto. Además, esta web ofrece píldoras de videos que retoman y expanden los Reels publicados en Instagram. Aquí se podrá acceder a la totalidad de la información aún una vez finalizado el proyecto.

Para los usuarios no jugadores la principal puerta de ingreso al universo será Instagram y los recorridos posibles pueden guiarlos a la web. Además, garantizan y facilitan el acceso a los materiales y recursos de una manera más cercana y amigable. Si bien se intenta motivar que se acerquen al río, para estas audiencias la ribera en tanto territorio no se configura como una plataforma.

Cada plataforma contribuye a construir comunidad, fortalecer la interacción y multiplicar la participación.

Plot Points

El arco narrativo de Río/Mío tiene una duración programada de cinco meses. El primer acercamiento a cada curso será en la escuela respectiva, previo al inicio de la fase 1, para anticipar algunos de los temas a tratar.

La experiencia de usuario a través de los elementos centrales de la historia es diseñada en las siguientes fases:

Fase 1. BiciCreativa.

A través de una bicicleada de interpretación se invitará a cada curso de manera individual a realizar un paseo por una parte de la bisisenda que colinda con el río. A lo largo de ese paseo que comienza en el Parque Espejos de Agua y termina en el Puente de Madera, nos encontraremos con dificultades en la circulación, basurales clandestinos e irregularidades. En tres de los puntos más álgidos (basural, descampado y el final sin terminar de la ciclovía) se invitará a frenar para realizar registros fotográficos e imaginar otros usos y realidades posibles. Estas acciones tendrán lugar cuatro viernes por la mañana, una vez con cada grupo, y será una instancia de descubrimiento, escucha y reflexión.

Esta propuesta interpela a jugadores exploradores, ya que las mecánicas promueven dinámicas de investigar lugares, descubrir recovecos e imaginar otras realidades posibles.

Fase 2. Mundialito de Visiones.

A raíz de las ideas desarrolladas de manera grupal en la fase anterior, se instará a cada grupo a expresarlas en propuestas visuales, ya sea a través de IA o alguna

herramienta de preferencia. En la Fase 2 las diferentes propuestas visuales resultantes irán compitiendo entre sí en historias de Instagram, en un formato de playoffs.

Esta fase interpela a jugadores triunfadores, que buscan motivar a familia y amigos a que voten su propuesta, pero además constituye un primer acercamiento para las audiencias que no son jugadores.

Asimismo, se comenzará a promover la participación de los usuarios ciudadanos con preguntas acerca del río a través de historias. Estas comunicaciones serán ajenas a *Mundialito*, pertenecen a la línea institucional.

Fase 3. Duelo en La Barranca.

En esta etapa se buscará generar un juego en conjunto con los cuatro cursos, en una propuesta que interpela a jugadores asesinos y triunfadores. Cada curso deberá elegir a diez representantes para que se enfrenten en una batalla de todos contra todos en un espacio muy poco conocido de la ciudad, al que la comunidad de Middle Line llama “La Barranca”. La *arena* será dividida en cuatro zonas, una para cada equipo, donde deberán proteger su bandera de quienes se adentran en su territorio para robarla. A medida que alguien se adentre en el área de un equipo, éste tiene la posibilidad de atraparlo y llevarlo a una de las *cárceles*. La realidad aumentada va a interpelar al resto del curso que no participa en la contienda: ellos pueden encontrar *easter eggs* en diferentes árboles a través de sus dispositivos móviles para que su equipo pueda sacar a un jugador de la *cárcel*. Gana el equipo que consiga tener en su poder las cuatro banderas. Este evento será transmitido en vivo.

Durante esta fase se comenzará a pedir a los usuarios ciudadanos que envíen la fotografía más antigua que tengan en el río, y que a través de mensajes directos o respondiendo al sticker “pregunta” cuenten alguna anécdota en el río.

Fase 4. LabTest.

Se buscará brindar a los jugadores exploradores la oportunidad de que realicen ellos mismos los análisis de laboratorio en relación al estado del agua, tomando cada viernes un punto de muestreo diferente al anterior, siempre en base a los que se trabajaron en el informe incorporado como antecedente de la investigación. Las muestras serán tomadas cada viernes con un curso y un organismo diferente: un viernes Obras Sanitarias Mercedes, el siguiente U.I.M.B.A., UNSL y UNViMe. Los grupos de cada viernes, conformados por el curso y los profesionales pertenecientes al organismo en cuestión estarán a cargo de la toma de la muestra y del análisis en laboratorio.

Simultáneamente, desde Instagram se irán postulando trivias acerca de los posibles resultados. Se buscará que quede de manifiesto en las preguntas, que el río ya no está contaminado. También, a los usuarios ciudadanos se les pedirá que compartan fotos actuales en el Río V como historias, mencionando a la cuenta @riomio.vm.

Fase 5. VibraFest.

Como cierre del proyecto se organizará una fogata cultural en el área del río cercana a la rotonda del Puente Nuevo, para todos los cursos participantes y con invitación extensiva a la comunidad. Allí se premiará a los ganadores de las fases dos y tres, se realizará un picnic comunitario y se invitará a bandas locales. Esta actividad interpela a jugadores socializadores.

Descripción De Personajes Y Protagonistas

Este proyecto carece de *personajes* ya que es una narrativa lúdica. Son los usuarios jugadores quienes protagonizan el relato transitando esta narrativa en un PoV en primera persona, que se irá generando y completando a través de su participación. Podemos dividir sus perfiles según las categorías de jugadores con la que pueden sentirse más identificados, ya que las dinámicas de juego están pensadas para interpelar a cada categoría de jugador de Bartle (1996).

Si bien todas las fases tienen aspectos que pueden resultar atractivos para cada tipología, hay un tipo de jugador específico que se tuvo en mente en el diseño.

Exploradores.

Son las personas participantes que se interesan por interactuar con el universo. Son curiosos, entusiastas y comprometidos con la causa ambiental. A través de sus ojos, la comunidad redescubre el Río V y sus alrededores, identificando problemas y proponiendo soluciones. Esta tipología de jugador es interpelada en la primera fase del proyecto y cuando se les propone realizar los análisis del estado del agua.

Triunfadores.

Los triunfadores buscan actuar sobre el mundo. Son competitivos, innovadores y trabajan en equipo para destacar sus ideas y ganar el apoyo de la comunidad. Son los estudiantes que participan en la segunda y tercera fase del proyecto: deben interpelar a familiares y amigos para poder tener más “me gusta” que sus contrincantes en sus propuestas visuales, y quieren ganar el Duelo en la Barranca.

Asesinos.

Los asesinos actúan sobre los demás jugadores. Si bien la dinámica de “Duelo en La Barranca” interpela a todos los tipos de jugadores, esta fase fue pensada

especialmente para ellos. Son estratégicos, valientes y destacan por su interés en anular a sus contrincantes.

Socializadores.

Los socializadores interactúan con otros jugadores, son interpelados especialmente en el fogón: se reúnen en la fase final del proyecto para celebrar y socializar. Son inclusivos, festivos y buscan fortalecer los lazos comunitarios.

Especificaciones funcionales y diseño visual del proyectos

Formulario multiplataforma

El universo de Río/Mío contempla tres plataformas diferentes, cada una con su propio rol en la narrativa del proyecto y en la experiencia del usuario. A continuación se completa el formulario de cada plataforma¹.

Territorio.

Plataforma: Territorio, ribera del río.

Tipo: Analógica.

Funcionamiento: Offline.

Función Narrativa Principal: Experimentación y detonación/lanzamiento.

Elementos De La Historia: Acciones territoriales que dan origen a cada fase.

Personajes Involucrados: Usuarios jugadores.

Incluye Contenido Generado Por El Usuario: Sí.

Experiencia De Usuario: Observación, exploración, producción de contenido y juego. En equipo, en comunidad, en competencia, en colaboración. Acciones públicas.

Formas De Recompensa Y/O Valoración De La Participación Del Usuario: Las fases que implican competencia suman puntos como forma de valoración de la participación. Las recompensas, por el contrario, son principalmente intrínsecas: euforia y alegría, el contacto social, el sentimiento de comunidad o de pertenecer a algo importante. Es decir, se brindan oportunidades para que la audiencia experimente logros. Sin embargo, se prevé la opción de conseguir sponsors y con ellos dinero para premios materiales para las etapas competitivas, estos premios son remeras y merchandising de Río/Mío.

Instagram

Plataforma: Instagram.

¹ Se toma como modelo el formulario elaborado por Anahí Lovato (2018) en función de las experiencias de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario, sumado a los aportes de los modelos propuestos por Gary P. Hayes (2012), Robert Pratten (2001 y 2015), Fernando Acuña y Alejandro Calogueria (2012), Carlos Scolari (2014) y Max Giovagnoli (2017).

Tipo: Digital.

Funcionamiento: Online.

Función Narrativa Principal: Detonación/lanzamiento (solo en relación a las audiencias ciudadanas) y descubrimiento.

Elementos De La Historia: Interacción y participación usuaria.

Personajes Involucrados: Usuarios jugadores en tanto personajes, en esta plataforma hablamos de ellos y de lo que están haciendo.

Incluye Contenido Generado Por El Usuario: Sí, por las audiencias ciudadanas principalmente.

Experiencia De Usuario: Observación, exploración, producción de contenido y juego. De forma solitaria. Acciones privadas.

Formas De Recompensa Y/O Valoración De La Participación Del Usuario: La participación de los usuarios no jugadores tendrán una valoración al compartir desde el proyecto sus aportes. Incorporar sus opiniones, fotografías y anécdotas como material documental relevado en las publicaciones propias y en la web, puede permitir a la audiencia sentirse especial o importante.

Web Institucional

Plataforma: Web institucional.

Tipo: Digital.

Funcionamiento: Online.

Función Narrativa Principal: Exploración.

Elementos De La Historia: Aquí se dispone de lo que *fue* la implementación del juego urbano. Todas las líneas de juego, así como el mapa interactivo que funciona como *foto* del río.

Personajes Involucrados: Usuarios jugadores en tanto personajes.

Incluye Contenido Generado Por El Usuario: Sí, se incluye todo el material relevado en las acciones territoriales y el material generado por usuarios no jugadores en Instagram.

Experiencia De Usuario: Observación y exploración. De forma solitaria. Acciones privadas.

Formas De Recompensa Y/O Valoración De La Participación Del Usuario: La principal recompensa es la posibilidad de explorar la historia a su manera.

Guión - Escaleta De La Plataforma Principal

Como mencionamos anteriormente, la plataforma principal es la ribera del río, pero a continuación se presenta el guión de las otras dos plataformas.

Instagram. @riomio.vm.

Aquí se promueven el mayor número de aportes de personas usuarias en la virtualidad, es donde completan el contenido los usuarios jugadores y es la principal puerta de ingreso al universo de Río/Mío para usuarios no jugadores. El contenido generado para la plataforma se compone por:

Historias En Tiempo Real. Publicación de fotos y videos cortos que documentan actividades y eventos en tiempo real.

Lives. Transmisiones en vivo durante las actividades clave, como la bicicleteada interpretativa y los análisis de laboratorio. Permite una conexión directa e inmediata con la audiencia.

Trivias Y Encuestas. Publicación de trivias sobre el estado del agua y encuestas para votar en el mundialito de visiones. Fomenta el engagement y la participación activa.

Descripción De Instagram.  Proyecto lúdico/transmedia  Explora los rincones del Río V en Villa Mercedes  ¡Únete a nuestra aventura!  #RíoMío #VillaMercedes

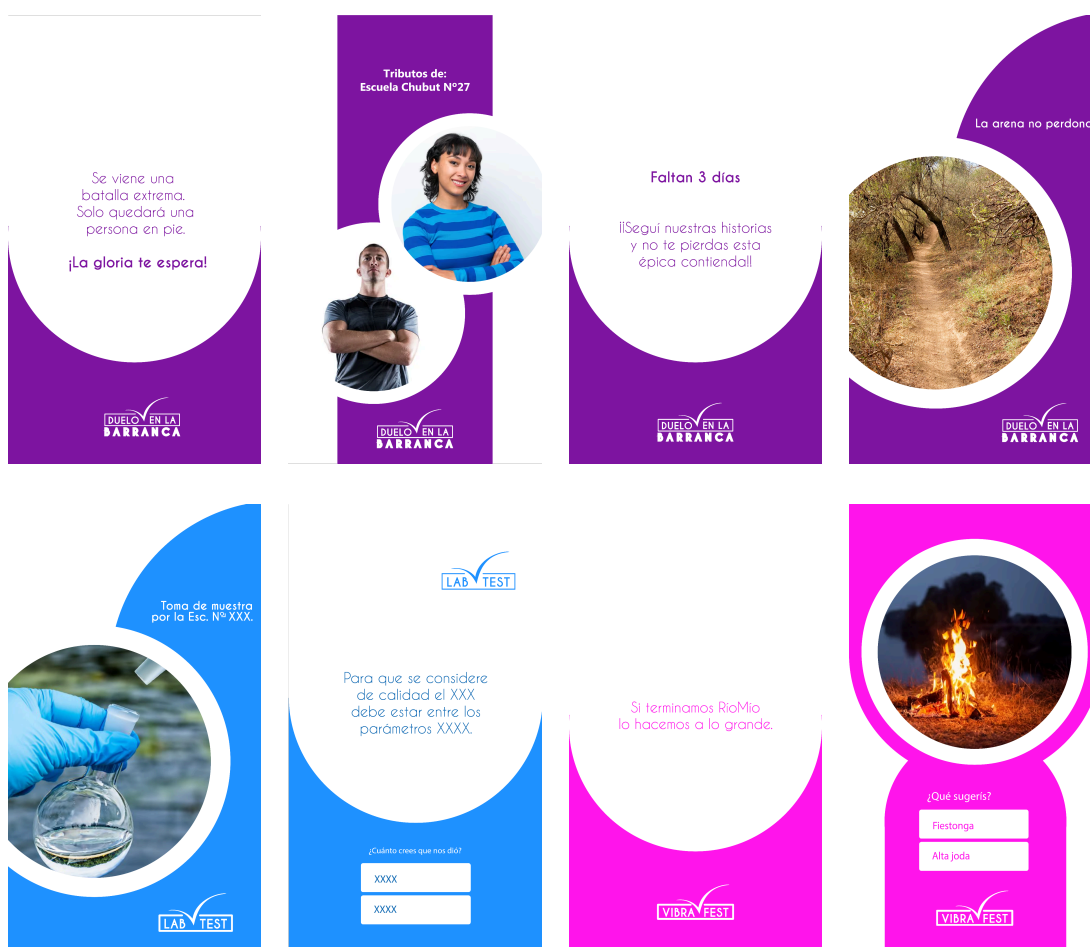
La foto de perfil de la cuenta es el isotipo con el fondo en degradé, sin el eslogan. Este último está en la descripción de la cuenta. Los diseños de las historias destacadas están compuestos por un pleno de cada submarca, correspondiente a cada fase del proyecto, con el nombre reducido de la misma en la versión bold de la familia tipográfica Caviar Dreams, en valor blanco. Se opta por la opción de “nombre reducido” de cada fase porque algunos son demasiado largos para la superficie con que se dispone para los íconos de historias destacadas.



A modo de maqueta de la plataforma se presentan los mockups de publicaciones en sus diversos formatos, así como también el perfil y diseño de íconos para historias destacadas. Las piezas gráficas, visuales y audiovisuales, responden a un sistema en el que predomina el blanco y el color correspondiente a cada fase.

Además de ir acompañado por el recurso gráfico del nombre de la misma en blanco: el nombre completo de la fase, el ícono del ave y el recuadro recortado que los une. En caso de que el diseño específico de la pieza obligue a ubicar el recurso sobre un fondo blanco, este adquiere el color de la fase.





En todos los diseños se utilizan las tipografías propias de este sistema, excepto por los recursos incorporados en Instagram como la votación. En esos casos se opta por tipografías palo seco en los colores más cercanos a la fase en cuestión.

Los recursos gráficos que se utilizan son formas geométricas que combinan los círculos y los rectángulos en diversas variables. Las fotografías se incorporan dentro de un marco circular blanco.



Cuando las fotografías o vídeos no responden a una fase en particular, abarcan toda la pantalla y van acompañadas por elementos gráficos en el color amarillo institucional.

En cuanto al Feed, se buscará que esté en sistema con el resto del proyecto atendiendo a los íconos blancos que agrega la plataforma arriba a la derecha, según el tipo de publicación.



Web.

www.riomio-villamercedes.org

Boceto disponible en: <https://meldomenella.wixsite.com/my-site-2>

Diseño de la interfaz.

La interfaz presenta los cinco ejes narrativos derivados de las etapas del juego, cada uno tiene su propia página en la que se encuentran disponibles videos, imágenes y textos, que dan un pantallazo de lo que se vivió durante la implementación. Además cuenta con un mapa interactivo en el que se incluye todo el contenido generado a lo largo del proyecto con una lógica georreferencial. Además cuenta con una landing page y página del proyecto: Nos!. La información de contacto está disponible en el footer, tanto este como el encabezado están presentes en todas las páginas excepto en la landing page.

Propuesta gráfica.

El diseño de la web buscó dar respuesta a los siguientes puntos:

Interfaz Responsive. Se intentó generar una web que se visualizara de manera idónea en todos los dispositivos. Para el diseño del boceto se utilizó la herramienta Wix, que si bien se adaptó a todas las necesidades no permitió un diseño acorde en la landing page para tecnología móvil. También se incorporó Google maps.

Actualización Constante. Si bien el diseño de base es unificado para todas las páginas, están pensadas para que la incorporación de nodos no modifique la estructura. Además, la incorporación de Google maps permite la actualización constante, mediante la inclusión de imágenes y tablas de contenido de manera sencilla.

Arquitectura Dinámica. El presente proyecto se encuentra en una etapa inicial, pero se prevé la posibilidad de crecimiento y, por ende, reestructuración acorde. La estructura es pensada diseñada desde el inicio considerando las posibilidades de crecimiento.

Story Board Del Sitio Web

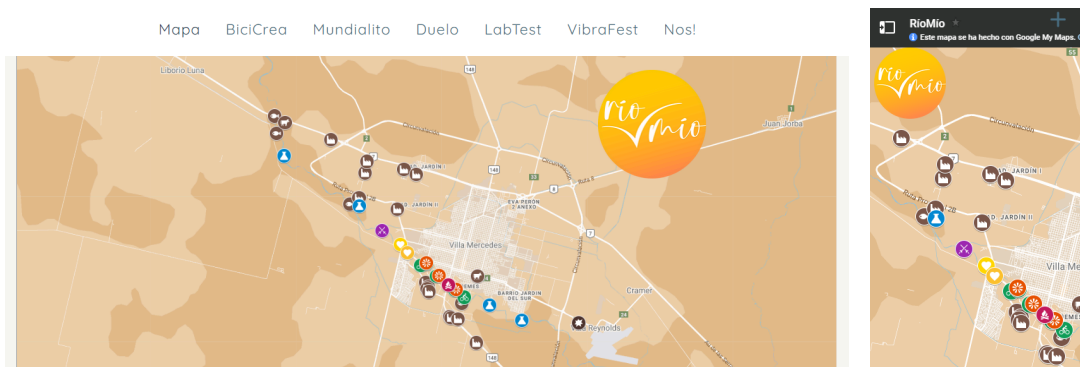
La home de la web está compuesta por un clip audiovisual en que se visualiza el nombre del proyecto sobre un fondo de agua corriendo y un botón para ingresar.



Una vez que se ingresa aparece un mensaje sobre el mapa interactivo que explica brevemente el proyecto e invita a recorrer el mapa.

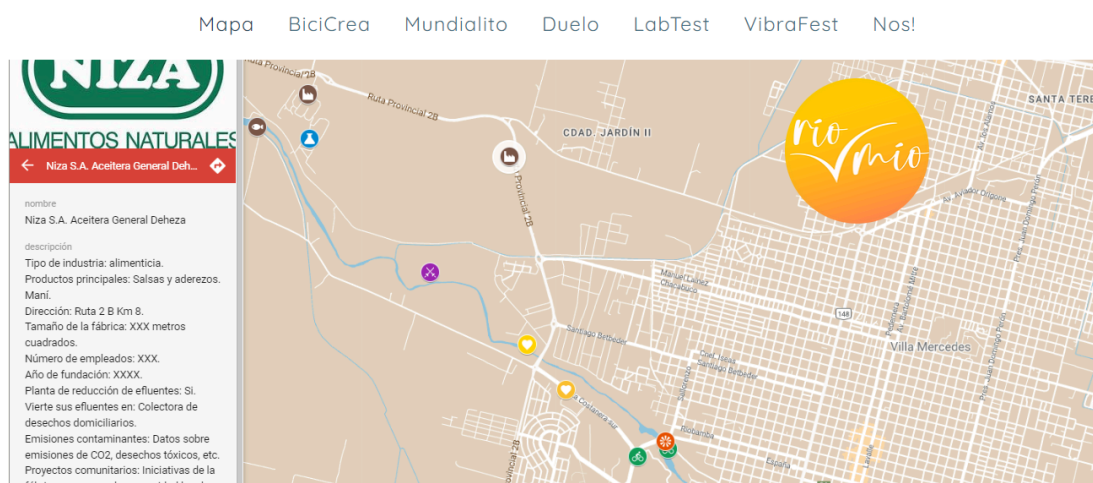


El mapa interactivo nos ubica en el Río V, dentro de la zona de influencia de la ciudad de Villa Mercedes. Los colores de los pins están en sistema y los íconos son representativos de cada fase del juego. Asimismo aparecen otros pins con color chocolate y tres íconos diferentes, uno para los establecimientos industriales, otro para establecimientos vacunos y el último para parques.



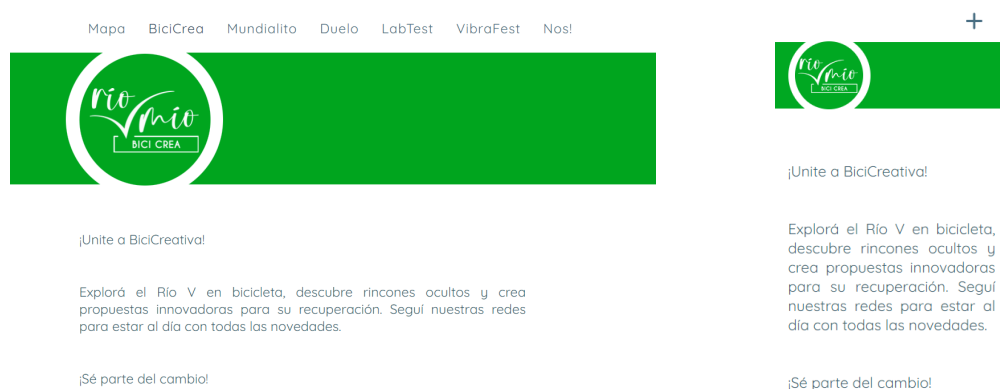
Al apretar cualquier pin se despliega información específica en una barra lateral izquierda y la persona usuaria lo puede cerrar en cualquier momento. Para los pin de establecimientos hay información en un formato de tabla e imágenes, y para los de las etapas del juego hay una selección de imágenes representativas. También, a medida que se releven los aportes de los usuarios ciudadanos se irán incorporando al mapa con un ícono con forma de corazón sobre un círculo amarillo.

El desplazamiento interno de cada mapa es similar al de Google maps, donde uno puede tomar y trasladarse o hacer scroll para acercarse o alejarse.



Cada una de las pestañas del menú pertenece a una etapa del juego. Las páginas incluyen el isologo en blanco sobre un círculo en el color de cada fase con borde blanco y el recurso de la submarca correspondiente, sobre una banda del mismo color.

Las páginas incluyen una exhortación a realizar la actividad que se impulsó en cada etapa, como si todavía no hubiese ocurrido. También incorpora fotos y vídeos de la acción territorial.



Al desplazarse hacia abajo se encuentran las imágenes, vídeos e información de la etapa correspondiente del juego.



La última página del menú es Nos! en la cual se especifican la misión y enfoque del proyecto.

[Mapa](#)
[BiciCrea](#)
[Mundialito](#)
[Duelo](#)
[LabTest](#)
[VibraFest](#)
[Nos!](#)



Nuestra misión

La misión de RíoMío es fomentar la participación activa y creativa de los estudiantes de secundaria de Villa Mercedes en la exploración, recuperación y apropiación del Río V.



Narrativa Gamificada

Utilizar dinámicas de juego para involucrar a los estudiantes en actividades competitivas y colaborativas.

Proponer desafíos y misiones que fomenten la exploración y el conocimiento del entorno natural del Río V.

Es importante aclarar que se contempla la posibilidad de crecimiento para el proyecto. Por un lado se prevé una propuesta lúdica paralela para audiencias de entre 4 y 10 años, llamada “Guardianes del Río V”; y por el otro la incorporación de una sección dentro de la web en la que se compartan recursos educativos relevantes a la problemática, así como también entrevistas a profesionales y voces autorizadas.

Por consiguiente, en caso de crecimiento la estructura de la web va a modificarse y el menú estará compuesto por: Mapa, Héroes (con las páginas actuales de cada etapa en formato de submenú desplegable), Guardianes (con un submenú acorde a la propuesta para infancias), Recursos (con materiales descargables y recursos para la educación ambiental), Historia (incluyendo videos y artículos sobre la historia y la biodiversidad del Río V), Noticias

(calendario y detalles de las actividades y juegos, además de las últimas novedades) y Nos!.

Estrategias De Participación Y Propuestas De Interacción De Los Usuarios

Río/Mío es un juego urbano en el que toda la narrativa está pensada en función de la participación y de la interacción de las personas usuarias, lo cual implica una combinación de elementos lúdicos, educativos, comunitarios y por momentos competitivos. Acciones que buscan crear una experiencia enriquecedora y fortalecer el vínculo entre las audiencias y el río, mientras se promueve una cultura de cuidado ambiental y participación ciudadana.

El principal modo de participación para usuarios jugadores surge en el territorio: interacciones sincrónicas sin mediación de ningún tipo. Estas acciones implican andar en bicicleta junto al río, descubrir e imaginar cambios en espacios específicos, enfrentarse a otros equipos, recolectar y analizar en laboratorio muestras de agua del río y participar de una tarde de recreación junto a un fogón.

Sin embargo, cuando pensamos en participación en la virtualidad se promueve una *interactividad comunicativa*² lo cual para las audiencias jugadoras se traduce en las visiones de realidades alternativas que imaginan y bocetan para *Mundialito* que constituye un modo de expresión. Así como también las posibilidades propias de Instagram que permiten comentar, compartir, dar like a una publicación, votar, etc. En relación a audiencias ciudadanas, específicamente, se prevén invitaciones a compartir anécdotas e imágenes en el río, lo cual implica publicaciones de contenido propias de cada persona.

Estas formas de interacción serán fomentadas a lo largo de todo proyecto ya que son las que permiten construir una imagen de trabajo colectivo y de colaboración. Son públicas y asincrónicas. Además, permiten dejar como huella digital el posicionamiento de cada persona usuaria y visibilizar las posturas singulares respecto de la problemática del acceso al río.

De estas audiencias se esperan acciones de observación, exploración y juego, pero siempre en la virtualidad. A través de redes se irá invitando a elegir favoritos y seguir en vivo la contienda. La publicación de esta actividad irá acompañada de quiz para que la sociedad en general pueda adivinar posibles resultados.

² Según la categoría de Rost (en Lovato 2018) la interactividad comunicativa habilita formas de expresión de las audiencias y la creación de contenido.

La web, por su parte, promueve una *interactividad selectiva*³ donde cada persona que la recorra tendrá la posibilidad de crear un recorrido único y privado, dentro de la multiplicidad de recorridos posibles. En este sentido, las personas que la visitan son lectores-espectadores, explorando los nodos de información disponibles en el sitio a través de múltiples selecciones. La profundidad y orden de lectura que se quiere dar tanto a las páginas de la web como al perfil de Instagram dependen de cada persona usuaria.

Propuestas De Implementación De Redes Sociales

Instagram.

Frecuencia De Publicación. 3-4 veces por semana.

Tipos de Contenido.

Contenido propio de la etapa de juego que se está transitando.

Fotos Del Río V. Imágenes atractivas del río y sus alrededores.

Comunidad. Posteo de imágenes o anécdotas que llegan a través de mensajes directos o el uso del hashtag #RioMio.

Historias. Actualizaciones rápidas y anticipos de lo que se viene.

Interacciones: Encuestas, preguntas para interactuar y espacios para votar.

Hashtags. #RíoMío #RíoV #VM

Web Institucional.

Frecuencia De Actualización. Las actualizaciones de pin amarillo (usuarios ciudadanos) en el mapa van a depender del contenido generado en Instagram. También, acorde se implemente cada nueva etapa del proyecto habrá contenido específico para la página correspondiente en la web e imágenes para agregar al mapa interactivo.

Tipos De Contenido.

Mapa Interactivo. Fotos, vídeos, noticias, tablas o cualquier nodo de información que pueda agregarse con una lógica georreferencial, acorde al sistema previsto.

Galerías De Cada Etapa. Imágenes y videos destacados de las actividades correspondientes a cada etapa del juego.

En caso de que el proyecto crezca, se prevé que puedan incorporarse nuevas secciones y por ende nuevos tipos de contenido a actualizar.

Calendario De Eventos. Información actualizada sobre eventos próximos.

Recursos Educativos. Materiales descargables para educadores y estudiantes.

³ Alonso del Barrio y Rost (ambos en Lovato 2018) coinciden en que la interactividad selectiva es la que habilita el recorrido de personas usuarias a través de la elección de qué nodos de información ver y en qué orden, es inherente a los medios digitales.

SEO. Optimización de contenido para motores de búsqueda, utilizando palabras clave relevantes.

Especificaciones De Diseño

Directrices De Branding Y Guías De Estilo.

Isologo.

El isologo de Río/Mío está compuesto por una tipografía manuscrita y en minúsculas, y un ícono que representa tanto la "V" de quinto como un ave, encapsulando la misión y los valores del proyecto. Con el color blanco del logo sobre un fondo amarillo vibrante y el lema "RECUPERANDO EL RÍO V" enmarcado, el diseño es tanto atractivo como significativo, reflejando la conexión con el Río V y el espíritu de libertad y exploración. La "V" funciona también como un separador visual entre las palabras "río" y "mío" dentro del isologo, subrayando la relación entre ambos términos. La unión de la tipografía y el ícono en un isologo asegura una identidad visual fuerte y coherente.

Tipografía. La tipografía del isologo es manuscrita y en minúsculas, está adaptada específicamente para el proyecto Río/Mío. Se caracteriza por trazos fluidos y orgánicos que proyectan dinamismo y accesibilidad. Las letras son suaves y legibles, con un diseño amigable y juvenil que facilita una identificación rápida y una lectura agradable. La tipografía es completamente blanca, proporcionando un contraste fuerte y claro sobre el fondo amarillo vibrante.



Forma y Símbolos. El ícono es una representación dual que simboliza la "V" de "quinto" y un ave en vuelo. La "V" se integra de manera fluida en la forma del ave, con alas extendidas que transmiten un sentido de libertad y movimiento. La "V" destaca la conexión con el Río V, mientras que el ave representa la libertad, la naturaleza y el espíritu explorador del proyecto. La "V" también funciona como un separador en forma

de "/" para dividir las palabras "río" y "mío" dentro del isologo, subrayando la relación entre ambos términos y dando un aspecto visual único y distintivo. El ícono es también blanco, manteniendo la cohesión visual con la tipografía..

Colocación. Hay dos formas de uso: el isologo solo o acompañado por el lema. En esta última opción el isologo se ubica sobre el lema, formando una unidad cohesiva y visualmente atractiva. El lema "RECUPERANDO EL RÍO V" está en mayúsculas y utiliza la tipografía Caviar Dreams, está enmarcado en un cuadro recortado por la "V".

Aplicación. El diseño del logo permite su adaptación a diferentes tamaños y contextos, manteniendo siempre su legibilidad e impacto visual. Su implementación es posible en todos los materiales de comunicación del proyecto, incluidos redes sociales, sitio web, carteles y merchandising. Su diseño asegura una identidad visual consistente y reconocible en cualquier formato.

Paleta De Colores Para Impreso Y Pantalla.

Color principal de la marca. #FFCC02. #

Los colores secundarios o de apoyo son los siguientes:

#00A822	#FF6F00.	#7D14A1.	#1E91FF.	#FF17EE.
#	#	#	#	#

También se utilizan colores neutros, blanco y negro, para balancear.

Tipografías.

La tipografía primaria es Caviar Dreams Bold, una tipografía clara y legible para todos los textos principales.

ABCDEFGHIJKL
abcdefghijklm
1234567890

La tipografía secundaria, utilizada como complementaria para subtítulos o descripciones, es Quicksand en su versión light y bold. Está disponible para su descarga gratuita y para el uso en la herramienta Wix, utilizado en el desarrollo de la web.

ABCDEFGHIJKLMNOP
 QRSTUVWXYZ abcdefg
 hijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789
 .,:;"'!?@ # \$ % * { (/ \ }

Patrones, Íconos Y Otros Elementos Gráficos Pertinentes.

Los elementos gráficos son formas orgánicas que surgen de la combinación de formas circulares y rectangulares. Tienen el movimiento y fluidez del círculo, pero con líneas simples y prolijas.



Estilo De Imágenes Visuales Y Audiovisuales.

Las fotos y videos de Río/Mío tienen un estilo juvenil y profesional, reflejando la energía y dinamismo de los participantes y el entorno natural del Río V. El estilo visual de Río/Mío combina colores vibrantes, composiciones limpias y luz natural para crear imágenes y videos atractivos que capturen la esencia del proyecto y la participación activa de los estudiantes en la recuperación y disfrute del Río V.

Estética. El estilo es fresco y moderno, atractivo para adolescentes, pero manteniendo un alto nivel de calidad en términos de enfoque, iluminación y edición.

Composición. Prevalecen composiciones limpias, con un enfoque central en la acción principal. Las imágenes son equilibradas y organizadas para mantener la atención del espectador en los elementos clave.

Personas en Acción. Las imágenes siempre incluyen personas realizando actividades, ya sea explorando, compitiendo o interactuando con el entorno. Esto añade un sentido de movimiento y participación activa.

Detalles. Se capturarán detalles que enriquezcan la narrativa, como expresiones faciales, interacciones grupales y elementos naturales del entorno.

Colores y Filtros. Se utilizan filtros que realcen los colores vibrantes, con énfasis en tonos brillantes y cálidos. Esto ayuda a crear una atmósfera positiva y atractiva para la audiencia joven.

Limpieza y Claridad. Se evitarán distracciones visuales innecesarias para mantener la claridad de la imagen.

Luz Natural. Dado que las actividades se realizan al aire libre, se aprovecha la luz natural para iluminar las escenas. La luz del sol ayuda a resaltar los colores vibrantes y a crear un ambiente fresco y natural.

Exteriores. Las tomas al aire libre muestran los paisajes y rincones del Río V, destacando la belleza natural del lugar.

Propuesta de Tono y Voz Para Enunciador.

Tono. Se busca que a lo largo de todas las publicaciones de Río/Mío destaque un tono amigable y entusiasta. El tono será cercano y accesible, como el de un amigo que te invita a una aventura. Buscamos generar confianza y empatía, promoviendo una sensación de comunidad y pertenencia. El tono será energético y positivo, transmitiendo el entusiasmo por descubrir y cuidar el Río V. Asegurando que los estudiantes y la comunidad comprendan los objetivos y beneficios de cada actividad. Queremos contagiar la emoción por participar en las actividades y hacer del proyecto una experiencia memorable.

Voz. El enunciador en la totalidad del proyecto tendrá una voz informativa y confiable, clara y precisa. Proporcionando información útil y relevante de manera directa. Se mantendrá una voz firme pero no autoritaria, mostrando seguridad en los mensajes que transmitimos. La idea es ser una guía confiable y un recurso valioso para la comunidad.

Ejemplo: A continuación se ejemplifica cómo ese tono y voz se ve reflejado en diferentes copys que pueden acompañar publicaciones de Instagram relacionadas con las bicicleteadas de interpretación de paisaje.

¡Hola exploradores del Río V! 🌊🌿 Hoy comenzamos nuestra primera aventura en bicicleta por la ribera. 🚴🚴 ¡Sumate a esta emocionante jornada llena de descubrimientos y diversión! 💚 #RioMio #AventuraEnLaRibera

¡Hola exploradores de Río/Mío! 🌿🌟 Hoy comenzamos nuestra primera bicicleteada interpretativa por la ribera del Río V. 🚴🚴 Prepárense para descubrir

rincones increíbles y enfrentar algunos desafíos juntos. ¡Sumate a la aventura y captura los momentos más emocionantes! 📸 #AventuraRioMio #Exploradores

Implementación Y Ejecución

Indicadores De Éxito O KPIs

Como formas de reconocer el crecimiento y evaluar el cumplimiento de los objetivos se prevén diferentes indicadores de éxito según se trate de acciones territoriales o interacciones en las plataformas virtuales del proyecto. Es válido aclarar que dentro de los indicadores de acciones territoriales se consideran sus consecuencias en las plataformas digitales.

	<i>Indicadores</i>		
	<i>Volúmen</i>	<i>Contenido de audiencias</i>	<i>Nuevos seguidores</i>
<i>Acciones territoriales.</i>	Participación de la mitad de los alumnos de cada curso por acción.	Uso de los hashtags #RíoMio #RíoV o mención a la cuenta @riomio.vm al menos 5 veces por acción.	5 nuevos seguidores después de cada acción.

Instagram. Crecimiento de seguidores, engagement en publicaciones, alcance de historias y lives.

Web. Tráfico de visitantes y tiempo en página. En caso de que el proyecto crezca y se decida reestructurar la web se incluirán como indicadores de éxito las descargas de recursos y los registros en eventos.

Herramientas De Análisis.

Instagram Insights. Monitoreo de rendimiento y engagement.

Google Analytics. Monitoreo de tráfico web y comportamiento del usuario.

<i>Propuestas del proyecto</i>	<i>Indicadores</i>			
	<i>Vistas</i>	<i>Contenidos comentados</i>	<i>Contenidos compartidos</i>	<i>Otras interacciones</i>
Instagram. Contenido generado desde el proyecto.	Más de 500 reproducciones por Reel de cada etapa del juego.	Más de 10 comentarios al mes.	El contenido creado para compartir es compartido al menos 10 veces.	Más de 30 interacciones por semana (corazones, votación). Más de 300 seguidores.

Instagram. Contenido generado desde las audiencias (anécdotas e imágenes).	Vistas de al menos un 30% del número de seguidores de las historias generadas con el contenido que envían los usuarios ciudadanos.	Comentarios, respuestas o reacciones del 10% de los seguidores de la cuenta en cada momento.	Que sea compartido por la persona usuaria que envió el contenido.	Más de 5 comentarios o imágenes que los usuarios envían al proyecto para generar las historias.
Web	Más de 20 visitas semanales.	-	El sitio es compartido más de 5 veces por semana.	Ver si se pueden monitorear las interacciones en el mapa.

Cronograma De Lanzamiento De Piezas

Fase 1.

Instagram.

Historias y Lives de la bicicleteada interpretativa. Publicación de fotos y videos de los puntos problemáticos y propuestas visuales generadas por los alumnos.

Web.

Píldoras audiovisuales y fotografías publicadas con una lógica georeferencial en el mapa interactivo. Video que aúne los cuatro recorridos, fragmentos de los debates y entrevistas con los participantes en la sección específica.

Fase 2.

Instagram.

Reel de la propuesta de cada curso siendo explicada. Historias para votar. Comunicación de los ganadores de cada instancia y de cómo van cerrando las llaves. La participación de los usuarios ciudadanos, a través de preguntas acerca del río responderán a los colores institucionales.

Fase 3.

Instagram.

En la previa al evento se irán publicando los representantes de cada equipo. Durante la contienda se harán vivos, entrevistas a jugadores y espectadores, y actualizaciones en tiempo real de "Duelo en La Barranca".

Web.

Píldoras audiovisuales y galerías de fotos sobre la competencia, entrevistas y reflexiones de los participantes del duelo. Publicación de resúmenes y análisis

Instagram.

Historias diarias con actualizaciones y vivos durante el proceso de análisis de agua de cada viernes. Trivias sobre los análisis de laboratorio.

A los usuarios ciudadanos se les pedirá que compartan fotos actuales en el Río V como historias, mencionando a la cuenta @riomio.vm.

Web.

Publicación de un video que aúne los procesos de los cuatro viernes, entrevistas con participantes y paneles de discusión. También se agregarán las imágenes de los usuarios ciudadanos al mapa interactivo.

Instagram.

Historias y Lives del picnic cultural. Publicación de fotos y videos de la premiación y actividades de cierre. Posteo las publicaciones de personas usuarias en las que se mencionó a la cuenta @riomio.vm.

Web.

Publicación de píldoras de cierre, entrevistas con los ganadores, opiniones de participantes, resultados finales y planes futuros.

[illegible]

Vídeo VibraFest																					
Actualizar Mapa																					
Vídeo resumen Río/Mío																					

Equipo De Producción (Perfiles Profesionales)

Equipo multidisciplinario y pluriparadigmático de profesionales debe cubrir tareas de diseño gráfico, fotografía, arquitectura y desarrollo web, programación, redacción, producción audiovisual y community management. Estará dividido en:

- Equipo de gestión de proyecto transmedia.
- Equipo de investigación ambiental.
- Equipo de comunicación.
- Equipo de diseño y audiovisual.
- Equipo de programación.

Todos los requerimientos están adaptados a las posibilidades de la Universidad Nacional de Villa Mercedes, en el marco de la cual se desarrolla el proyecto de extensión. El mismo estará compuesto por docentes y alumnos de la Licenciatura en Diseño de Comunicación, la Licenciatura en Gestión Ambiental e Ingeniería en Sistemas de Información. La universidad cuenta con este equipo de personas de saberes diversos, así como también facilita las herramientas y recursos necesarios. Desde la institución se dispone de un laboratorio propicio para el nivel de estudios ambientales requeridos, equipos técnicos para el rodaje y edición de las piezas audiovisuales, y el equipamiento necesario para la programación de la web.

Referencias Bibliográficas

- Achilli, E. (2005). *Investigar en antropología social. Los desafíos de transmitir un oficio*. Laborde Editor.
- Arias-Flores, H., Jadán-Guerrero, J. & Gómez-Luna, L. (2019). *Innovación Educativa en el aula mediante design thinking y game thinking*. Hamut'ay, 6(1), 82-95. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
- Augé, M. (1992). *Los «no lugares» espacios del anonimato una antropología de la sobremodernidad*. Editorial Gedisa, S.A.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit muds*. MUSE Ltd. https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs.
- Boj, C., & Díaz, D. (2013). *Ciudad, narrativa y medios locativos: Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas*. Arte y Políticas de Identidad “Imagen multimedia, contextos expandidos”, (9), 129-147.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Canavilhas, J. (2007). *Webnoticia: propuesta de modelo periodístico para la WWW*. Lab-com. Universidade da Beira Interior. Covilhá, [en línea] url: http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110823-canavilhas_webnoticia_final.pdf.
- Certeau, M. (1990). *La invención de lo cotidiano*. Universidad Iberoamericana.
- De Cicco, J. (2008). *La tecnología y una nueva biblioteca de Alejandría. Youtube: el archivo audiovisual de la memoria colectiva*. C&T - Universidad de Palermo.
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. La Marca.
- Epstein, M. (2009). *Moving Story. Media in Transition 6: Stone and Papyrus*. Cambridge.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play : radical game design*. The MIT Press.
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello; El arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós.
- Gutiérrez Lozano, J. & Cuartero, A. (2020). *El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil*. En Ámbitos Revista Internacional De Comunicación. N°50 Edición Otoño (pp. 159-175).

- Huizinga, J. (1984). *Homo ludens*. Alianza.
- Hunicke, R. LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004) *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose 2001-2004.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. La Crujía Ediciones.
- Irigaray, F. (2022). *Narrativas expandidas por la ciudad. Habitar los relatos en el postterritorio*. En C. Ortiz (org.). *Convergências da comunicação: novas perspectivas e visões* (pp. 76-106). Aveiro: Ría Editorial.
- Irigaray, F. (2017). *Documental Transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos*. En Irigaray F. y Renó D. (comps.) (2017). *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas* (pp. 37-48). Crujía.
- Irigaray, F. (2014). *La ciudad como plataforma narrativa: El Documental Transmedia Tras los pasos de El Hombre Bestia*. En Irigaray, F. y Lovato, A. (eds.) (2014). *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 115-131). UNR Editora.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Llobera Serra, P. (2011) *Somos Paisaje. Palabra de Campo*. SABC, 5 (35). En https://ddd.uab.cat/pub/sobali/sobali_a2011m3n5/sobali_a2011m3n5p35.pdf
- Lovato, A. (2015). *Del periodismo multimedia al periodismo transmedia. Guiones para pensar nuevas narrativas*. En Irigaray, F. [et al.] (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías* (pp. 34 - 52). 1a ed. - Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.
- Lovato, A. (2018). *El guión transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción*. UNR Editora.
- Lovato, A. (2021). *Narrativas gamificadas. Experiencias lúdicas en proyectos transmedia de no ficción*. En Lovato, A [et al.] (Eds.), *Juegos, deporte, medios y tecnología* (pp. 44 - 61). Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.
- Machado, A. (2000). *El advenimiento de los medios interactivos*. En J. La Ferla y M. Groisman (comp.), *El medio es el diseño. Estudios sobre la problemática del diseño y su relación con los medios de comunicación* (pp. xx-xx). Eudeba/Libros del Rojas.
- Manovich, L. (2020). *Instagram y la imagen contemporánea*. Ed. UAM.

- Marczewski, A. (2015). *User Types. In Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*. Recuperado de <http://www.gamified.uk/usertypes/>
- McGonigal, J. (2015). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Siglo Veintiuno Editores.
- Moreno, A. (2010). *De la habitación al estrellato, celebridades Youtuberas: Gary Brolsma & Numa Numa. XIV Jornadas nacionales de investigadores en comunicación. Investigación y participación para el cambio social*. Universidad Nacional de Quilmes. ISSN: 1852 – 0308.
- Nates Cruz, B. (2011). *Soportes teóricos y etnográficos sobre conceptos de territorio*. Revista Co-herencia, 8(14), 209-229. Medellín, Colombia.
- Reguillo, R. (2017). *Paisajes insurrectos: jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. Ned Ediciones.
- Renó, D. (2007). *YouTube, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio*. Revista Latina de Comunicación Social, 62. La Laguna (Tenerife).
- Rey Lennon, F. (2013). *Homo digitalis. El nuevo paradigma de los medios sociales*. En Centeno, M. ... [et. al.] Vida digital: nuevos medios, sociedad y transformaciones. Ediciones INTA.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Sánchez Carrión, G. & Punín Larrea, M. (2022). *Medios y municipios: la nueva estrategia de comunicación pública en Ecuador*. En C. Ortiz (org.). *Convergências da comunicação: novas perspectivas e visões* (pp. 121- 137). Aveiro: Ría Editorial.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. The MIT Press.
- Sibilía, P. (2020). *El malestar de lo ilimitado*. Ed.FEPAL.
- Sibilía, P. (2017). *Bullying: La vergüenza*. Anfibia, Revista de la UNSAM, Buenos Aires, Argentina, 5/8/2017. <http://revistaanfibia.com/ensayo/la-verguenza/>
- Sibilía, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.

- Sibilia, P. (2005) *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. The MIT Press.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia, Cuando todos los medios cuentan*. Deusto. ISBN: 978-84-234-1582-3 (epub)
- Varela, M. (2014). *Él miraba televisión, you tube*. En Carlón, M. ... (el al.) . El fin de los medios masivos: el debate continúa. (pp. 265-284). La Crujía Ediciones.

Sitios Web

- <https://www.indec.gob.ar/> (Recuperado el 18/4/24)
- <https://guia-san-luis.escuelasyjardines.com.ar/guia-escuelas-secundarias-en-villa-mercedes-general-pedernera-san-luis-3.htm> (Recuperado el 19/4/24)

Artículos No Académicos

- Pérez Laudizio, J. (4/10/2022). *¿Estrategia efectiva o arriesgada? Los políticos que llegan a TikTok para acercarse a los jóvenes con bailes, stickers y challenges*. La Nación.
<https://www.lanacion.com.ar/politica/estrategia-efectiva-o-arriesgada-los-politicos-quell-egan-a-tiktok-para-acercarse-a-los-jovenes-con-nid03102022/>
- N, N. (18/10/2021). *Se dio inicio en Villa Mercedes a la construcción de un colector y una planta para el tratamiento de efluentes domiciliarios e industriales*. Agencia de Noticias de San Luis.
<https://agenciasanluis.com/notas/2021/10/18/se-dio-inicio-en-villa-mercedes-a-la-construccion-de-un-colector-y-una-planta-para-el-tratamiento-de-efluentes-domiciliarios-e-industriales/>