

Tendencias globales

ANTONI GUTIÉRREZ-RUBÍ
@antonigr



La gamificación política

Jugar es una actividad que genera múltiples beneficios. Por ello, no es de extrañar que la comunicación política vea en ésta una nueva oportunidad para captar el interés de los electores y crear dinámicas de movilización y activismo.


También de reconectarse con las nuevas prácticas y formas de socialización de importantes sectores, en especial los más jóvenes.

La gamificación en política emplea mecanismos propios de juegos con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo o la fidelización, creando experiencias atractivas que inspiren la acción e involucren al usuario. Un gran ejemplo del éxito de la gamificación para involucrar políticamente lo vimos en el juego MTV Fantasy election, donde sus 20 mil jugadores debían escoger a candidatos reales, que ganaban o perdían puntos semanalmente con su actuación en la campaña de 2012. Los jugadores también ganaban puntos si leían artículos sobre la campaña o acudían a actos. Se consiguió que se mostraran más interesados e involucrados en política, y el 90 por ciento de ellos fue a votar el día de las elecciones.

Se pretende motivar a los jugadores mediante el logro de objetivos y reconocimiento en su comunidad: permiten sumar puntos, ganar insignias, seguir hitos y caminos, superar niveles o conseguir privilegios y recompensas, permitiendo de esta manera que una actividad poco atractiva o rutinaria se convierta en proactiva, dinámica y divertida. En las elecciones italianas de 2013, el candidato Mario Monti ofrecía premios virtuales a sus activistas más implicados en campaña (enviar un tuit, asistir a actos...), lo que también se hizo en la campaña electoral en EU de 2012, e incluso en la de 2008. Otro buen ejemplo fue en Yucatán en 2012, con una sencilla aplicación en Facebook, Enrólate, cualquiera podía apuntarse y realizar acciones a favor del candidato a gobernador Rolando Zapata (PRI), obteniendo puntos según la actividad realizada. Los puntos daban la posibilidad de obtener materiales de campaña o invitaciones para conocerle personalmente.

Una de las razones por las cuales surge esta necesidad de incorporar más dinamismo y proactividad es el cambio generacional. Esta "generación gamer" espera experiencias de gratificación inmediata, donde retroalimentación, recompensa y sociabilidad son fundamentales. En este contexto, las fuerzas políticas se han dado cuenta de que los juegos son un nuevo espacio para la acción y la comunicación política por su atractivo, su potencial uso intergeneracional y por su gran aceptación entre la población joven.

Éstas son algunas de sus claves:

- 1. Atracción.** La pantalla, las pantallas, como la ventana más poderosa para captar la atención es el "hábitat" más natural de la nueva era de los juegos. Los juegos, nuevos y modernos, despiertan más curiosidad que otras herramientas de comunicación y acción política.
- 2. Interacción.** De espectador a jugador. Aspecto clave que conecta con la demanda de nuevos protagonistas políticos por parte de la ciudadanía.
- 3. Competición.** Ganar a otros usuarios (que pueden formar comunidades) es atractivo y estimulante.
- 4. Motivación.** Introducir elementos de desafío y reto hace a los juegos muy vinculantes y virales.
- 5. Recompensa.** Los reconocimientos y premios generan y atraen compromiso (*engagement*) aumentando la visibilidad y notoriedad de los jugadores y del juego.
- 6. Viralidad.** Las características tecnológicas de la mayoría de los juegos políticos les permiten ser especialmente útiles en las redes sociales, estimulando la difusión.
- 7. Movilidad.** Las versiones para tabletas y dispositivos móviles los hacen especialmente atractivos para la vida contemporánea. 

NO SE PIERDA...

OCTAVIO PAZ Y EL MUNDO DEL SIGLO XXI

En el centenario de su nacimiento, intelectuales mexicanos y extranjeros participan en un encuentro para debatir sobre Octavio Paz y distintos aspectos de su obra, como su papel en la historia de México, las nociones de revuelta, rebelión y revolución; la identidad, la democracia, y la relación de los intelectuales con el poder.

Participan David Brading, Enrique Krauze, Miguel León-Portilla, Hugh Thomas, Adolfo Castañón, Héctor Aguilar Camín, Ian Buruma, Norman Manea, Jean Meyer, Aurelio Asiain, Juan Goytisolo, Juliana González, Jesús Silva-Herzog Márquez, Tzvetan Todorov, Juan Villoro, Ricardo Cayula, Jorge G. Castañeda, Jorge Edwards, Celso Lafer, Julio María Sanguinetti, Fabienne Bradu, Christopher Domínguez Michael, Michael Ignatieff, Mark Lilla y José Woldenberg.



PROGRAMA:
www.octaviopaz.mx
JUEVES 27 Y VIERNES 28, 10:00 HORAS
EL COLEGIO NACIONAL DONCELES 104,
CENTRO HISTÓRICO

CINE

Ingmar Bergman TV

Proyección de 12 filmes del cineasta sueco, concebidos originalmente para televisión, y nunca antes exhibidos en México, como *La flauta mágica*, *Fanny* y *Alexander*, *En presencia de un payaso* y *Sarabanda*.

Cartelera: <http://bit.ly/1glK6ZJ>

Concluye domingo 6 de abril
Cineteca Nacional

Av. México Coyoacán 389, Col. Xoco

CONFERENCIAS

Biocultura y pueblos indígenas

El antropólogo Eckart Boege imparte la conferencia *Hacia una sociología de la apropiación social del patrimonio biocultural de los pueblos indígenas*.

Lunes 24, 10:30 horas
Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM

Circuito Mario de la Cueva s/n, Ciudad Universitaria

Fragil por diseño: la política del sistema financiero

Con motivo de su ingreso a la Academia

Mexicana de Ciencias, el doctor Stephen Haber, de la Universidad de Stanford, imparte una conferencia magistral.

Lunes 24, 17:00 horas
Sala Alfonso Reyes, Colmex
Camino al Ajusco 20, Pedregal de Santa Teresa

Reforma migratoria: causas del fracaso

Oscar Chacón, director de la Alianza Nacional de Comunidades Latinoamericanas y Caribeñas, examina las causas del fracaso de la reforma migratoria en Estados Unidos. Comentan Elaine Levine y Mónica Vereá.

Jueves 27, 11:00 horas
Sala de seminarios, Cisan
Torre II de Humanidades, Ciudad Universitaria

El fin de América Latina

Conferencia con Cassio Luiselli, ex embajador de México en Uruguay, en el marco del ciclo *México ante sí mismo. Escenarios y encrucijadas*. Respuesta a cargo del investigador Rodrigo Salazar.

Jueves 27, 16:00 horas
Flacco
Carretera al Ajusco 377, Col. Héroes de Padierna