

ZIFRA #1: Comunidades en juego: plataformas lúdicas de co creación

Zona de Intercambio de Fragmentos

El juego, por un lado infravalorado como mero entretenimiento pueril, y por otro componente esencial del capitaloceno (sociedad del espectáculo, timba financiera, gamificación y control algorítmico), incluye también un enorme potencial como dispositivo micropolítico de transformación y práctica espiritual vinculada al cuidado de la vida y la construcción comunitaria. Como práctica simbólica, estética y política que produce mundos posibles, organiza subjetividades y activa modos alternativos de existencia, el juego deviene fundamental en procesos de aprendizaje, comunicación y creatividad. El jugar es una forma instintiva de crear comunidad. Las estrategias lúdicas motorizan nuestra imaginación social, y pueden ayudarnos a *seguir con el problema* de convivir, resistir y crear nuevos mundos y parentescos en este planeta herido.

.....

“¿Qué dirían los animales si les hiciéramos las preguntas correctas?” Vinciane Despret (2012)

"A través del juego, los cuerpos se vuelven disponibles el uno para el otro de una manera que ninguna otra actividad permite. No se trata de dominar, sino de sintonizar; el juego produce una 'antropo-zoo-génesis', un devenir-juntos."

"Reducir el juego animal a un simple 'ensayo para la caza' o un 'ejercicio metabólico' es ignorar su dimensión política. El juego es el despliegue del exceso, de la gratuidad. Es el momento en que los animales, incluidos los humanos, escapan de la tiranía de la necesidad."

"El juego es precisamente ese espacio donde las identidades no están fijadas de una vez por todas. Jugar es aceptar que el otro te transforme, es volverse vulnerable y, al mismo tiempo, extrañamente inventivo."

"Para que haya juego, debe haber una señal que diga: 'esta mordida no es una mordida, este ataque no es un ataque'. El juego es una escuela de la sutileza: exige que los participantes compartan un código de segundo grado, una capacidad dramática de actuar 'como si'."

.....

“Seguir con el problema” Donna Haraway (2016)

Los juegos de hilos (conocidos popularmente como el juego de la cuna de gato o cat's cradle, y llamados na'atl'o' en la tradición navaja) y la fabulación especulativa no son meros entretenimientos infantiles o literarios. Son herramientas epistemológicas y políticas fundamentales para aprender a co-crear, heredar historias y tejer comunidades en un planeta herido.

La abreviatura SF es el nexo conceptual que Haraway utiliza para trenzar ideas, significa al mismo tiempo: String Figures (juegos de hilos), Speculative Fabulation (fabulación especulativa), Science Fiction (ciencia ficción), Speculative Feminism (feminismo especulativo) y Science Fact (hechos de la ciencia).

"Jugar a los juegos de hilos consiste en dar y recibir patrones, dejar caer hilos y fracasar, pero a veces encontrar algo que funciona, algo consecuente y tal vez incluso hermoso, que no estaba allí antes; consiste en retransmitir conexiones que importan, en contar

historias de mano en mano, de dedo en dedo. Los juegos de hilos requieren quedarse quieto para poder recibir y transmitir. Los juegos de hilos pueden ser jugados por muchos, en todo tipo de extremidades, siempre que se sostenga el ritmo de aceptar y dar. La academia y la política son así también: transmitirse en giros y madejas que requieren pasión y acción, quedarse quieto y moverse, anclarse y lanzarse".

.....

Videogame Never Alone Kisima Ingitchuna

“Estos juegos recuerdan, y al mismo tiempo crean, mundos en tiempos peligrosos, son prácticas hacedoras de mundos.”

“Hemos unido a creadores de juegos de talla mundial con narradores y ancianos nativos de Alaska para crear una serie de juegos que profundizan en la tradición oral del pueblo Iñupiat y ofrecen experiencias únicas.

Las historias abarcan desde relatos transmitidos de generación en generación hasta nuevas ideas y perspectivas de narradores emergentes nativos de Alaska. Cada una posee un sentido de pertenencia y propósito propios, con raíces que se hunden profundamente en una de las civilizaciones más antiguas de Norteamérica.”

Todo comienza escuchando. Desde los ancianos hasta los jóvenes nativos de Alaska que responden al llamado, pasando por artefactos del pasado, cada juego de la serie Never Alone es posible gracias a nuestra profunda convicción de que los juegos que creamos se hacen "con", no para, quienes confían en nosotros para interpretarlos.

El proceso de desarrollo inclusivo se basa en el intercambio constante de ideas y creencias que ofrecen a los jugadores una perspectiva única de una cultura viva.”

.....

Juego INUNDACION! M7red

El escenario de ese juego no era una ciudad planificable sino una ciudad de catástrofe climática a ser performada. Los personajes componían sus objetivos de manera aleatoria entre opciones políticas, técnicas y estéticas. Al pacto de seriedad entre tecnócratas y políticos había que responderles con un humor aún más serio, un humor técnico con implicancias políticas.

.....

“¿Que enseña el juego sobre la jurisprudencia de los cuerpos?” Murilo Corrêa (2025)

“El concepto central del libro es la idea de relación. Un concepto raro. Alguien podría llamarlo “vacío”. Pero ese es el concepto mágico, un poco oculto, de La jurisprudencia de los cuerpos. De hecho, si el derecho tiene alguna importancia, es porque es un operador de relaciones: la relación es su materia y su método. (...)

“Si alguna vez jugaron con animales o niños, deben haber notado que todo juego desarrolla y modula una serie de relaciones que se transforman en sí mismas. No porque el juego presuponga “reglas” o “estructuras” de movimiento. Concebir el juego como

estructura normativa, como dinámica contextual regulada, es una normopatía adulta y antrópica que los cuerpos que hacen jurisprudencia sin duda preferirían evitar.

Los juegos desarrollan relaciones que apelan tanto al esquematismo como al expresionismo; tanto inventan estructuras como implican modulaciones. La forma más sencilla de percibirlo es observar niños en una cama elástica, o en un espacio verde, como un parque o un bosque. Dependiendo del equipamiento colectivo que usan, primero saltan o corren, y al saltar o correr desarrollan una situación en la que jugar se ejerce en acto, como potencia o capacidad.

Jugar es el efecto de un caso, del ejercicio de un ius inveniendi –el derecho al descubrimiento: modo de adquirir un territorio o medio que se usa u ocupa–. Los niños toman una cama elástica, un sendero en un bosque o una fuente como los cuerpos toman el derecho: como medio o equipamiento colectivo que sus singularidades pueden operar en abierta e inventiva divergencia.

Los niños no imaginan, planean ni idealizan un juego. Compartiendo una excitación y un gasto de energía que dibuja una economía corporal, y que luego se apropia de un territorio, al jugar comunican una simpatía animal que todos los otros entienden intuitivamente. En la medida en que sus cuerpos convienen, crean un campo afectivo inmediato en que se animan de movimiento en movimiento.

Antes de las reglas y los esquemas de cualquier juego, hay un moverse, un chocarse, un caer y levantarse, un correr y aburrirse, un escalar, perderse, llorar y gritar. Es corriendo, saltando y gritando que el juego toma la forma de un cuerpo a cuerpo colectivo discernible. **Jugar no es comunicar ni performar, sino constituir una institución que dura un fragmento de tiempo, y que desarrolla una territorialidad y musicalidad propias.”**

.....

“Lo que nos enseñan los animales sobre política” (cap. “Zoo-logia del juego”) Brian Massumi (2014)

“El “juego” a lo largo de la obra ha de entenderse no sólo como actividad lúdica, sino también como un acto dramático en escena, similar al “acto teatral”, siendo estas las dos acepciones que Massumi utiliza para la palabra play

“Una teoría del juego y de la fantasía” Gregory Bateson (1998)

.....

“El origen del juego animal” Gordon M. Burghardt (2005)

Los comportamientos específicos del juego están mucho más extendidos de lo que se pensaba tradicionalmente. Se pueden observar no solo en mamíferos placentarios, sino también en marsupiales, en un gran número de especies de aves y en algunos reptiles y peces. Entre los invertebrados, lo que él considera un comportamiento que casi se asemeja al juego se encuentra presente en crustáceos, cefalópodos e incluso en algunos insectos, como hormigas, abejas y cucarachas.

“Proceso y realidad” Alfred North Whitehead (1929)

La segunda gran línea argumental del libro desarrolla el carácter relacional del ser, que para Whitehead precede al propio ser. En otras palabras, todo ser es un compuesto, por tanto, es fruto de una relación. Así pues, en la génesis del ser no hay un elemento estático sino un proceso relacional. El autor hace un guiño a tradiciones de pensamiento hinduistas y chinas, en las que la realidad también se concibe como un proceso, a diferencia de la mayor parte de las tradiciones de pensamiento occidental, en las que la esencia del ser es un hecho completo y concluido. En “Proceso y realidad” se sustituye la causalidad determinista por la creatividad, que precisamente da lugar a las infinitas colisiones indeterminables que terminan configurando la estética del universo. Una de las implicaciones más notables de esta disertación, donde la relación es la condición primera para toda posibilidad, se manifiesta actualmente en nuevas formas de materialismos, en la narrativa crítica del Antropoceno o en los movimientos ecofeministas, entre otros. En el fondo, la relacionalidad del ser desvela su dependencia y vulnerabilidad, invitando así al ser humano a repensar su futuro íntimamente entretelado con su entorno material.

.....

GoK (Game of Kin -Juego de Parentesco-)

Es una iniciativa del colectivo Laboratorio de Pensamiento Lúdico (LPL), que utiliza metodologías del juego para generar fabulaciones especulativas sobre posibles escenarios de futuro. LPL busca desarrollar metodologías lúdicas para llevar a cabo procesos de inteligencia colectiva. Su interés es utilizar lo lúdico para “crear otro mundo paralelo, ficticio, un círculo mágico” (Huizinga), como un espacio que permita el diálogo, la experimentación y la creación colectiva. Especialmente con la propuesta GoK el colectivo pretende vincular estas posibilidades con ese “hacer en común” (pensar-con) al que invita Donna Haraway en su último libro: Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno. El juego se basa en las teorías del libro, extrayendo algunos aspectos metodológicos de Las historias de Camille: los niños del compost, un relato de ficción futurista que aparece en el último capítulo. Este relato es el resultado de un ejercicio colectivo en el que participó Donna Haraway, junto a Fabrizio Terranova y Vinciane Despret, dentro de un taller de narración especulativa organizado por Isabelle Stengers en Cerisy (Francia), en julio de 2013. Este taller nació como un modelo de narración pretendidamente abierto, invitando a que se extienda con todo tipo de historias y formatos. GoK recoge este testigo, enorgulleciéndose de ser un descendiente bastardo y acercando este tipo de ejercicios de especulación a las dinámicas del juego.

.....

“Homo ludens” J. Huizinga (1938)

«La ciencia ha intentado determinar la forma, la función y el significado del juego en la economía de la vida. Según diversas teorías, el juego puede provenir de: la descarga de un exceso de energía vital; el impulso de imitación de los seres vivos; la necesidad de distensión o de descanso; un ejercicio preparatorio para las actividades serias que la vida exigirá más tarde; un adiestramiento en el dominio de sí mismo. Otras teorías buscan su origen en una necesidad innata de poder hacer algo o de causar un efecto, o en una tendencia a la emulación o rivalidad. Otras, finalmente, lo consideran como una "evacuación" inocente de impulsos nocivos, como una compensación de tendencias que

no han podido realizarse o como una satisfacción ficticia de deseos insatisfechos que permite mantener la estabilidad del yo.»

«Todas estas explicaciones tienen un punto común de partida: se ocupan de la cuestión de *para qué* sirve el juego. Presuponen que el juego se produce por el bien de algo que no es juego, es decir, que obedece a una finalidad biológica. [...]

La mayoría de estas explicaciones solo se ocupan de los determinantes fisiológicos o psicológicos del juego, pero dejan de lado lo principal: la intensidad del juego, su carácter fascinante, su propiedad de "volver loco". [...] El hecho de que el juego contenga un sentido implica la presencia de un elemento no material en su misma base. La biología pura no puede explicar la alegría, la belleza ni el misterio que habitan en el corazón de todo juego.»

“Desde el punto de vista de la forma, se puede definir el juego como una acción libre, sentida como ficticia y situada al margen de la vida cotidiana, capaz sin embargo de absorber totalmente al jugador; una acción desprovista de todo interés material y de toda utilidad, que acontece en un tiempo y en un espacio expresamente determinados, y se desarrolla con orden a unas reglas establecidas y y que da origen a asociaciones comunitarias (suscita relaciones entre grupos que, deliberadamente, se rodean de misterio o acentúan mediante el disfraz su extrañeza frente al mundo habitual ”

.....

“Informe sobre la construcción de situaciones” Guy Debord (1957)

"Nuestra idea central es la construcción de situaciones, es decir, la creación concreta de ambientes momentáneos de la vida y su transformación en una calidad pasional superior. [...] El juego es la forma más alta de esta actividad. Debemos desarrollar un juego apasionado, una participación activa en un juego que se confunde con la vida misma."

"El juego situacionista se distingue de la concepción clásica del juego por la negación radical de su carácter competitivo o lúdico-aislado. El juego situacionista es un juego colectivo, una creación de ambientes donde las reglas no están fijadas de antemano, sino que se inventan en el curso de la acción."

"La deriva es una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, lo que la opone en todos los puntos a las nociones clásicas de viaje o de paseo."

"El *détournement* (desvío) es el juego con los elementos preexistentes de la cultura. Es la reutilización de elementos artísticos o cotidianos actuales en una nueva estructura que niega su significado original. Es el juego de la devaluación y la reinvención."

.....

“Teoría de la deriva” Guy Debord (1958)

"El espectáculo es el guardián de ese sueño del hombre moderno, la expresión de su parálisis. El juego libre, por el contrario, es el despertar del tiempo vivido. La revolución no consiste en redistribuir el aburrimiento de las fábricas o los productos del ocio espectacular, sino en abolirlos en favor de una actividad lúdica generalizada."

"La revolución situacionista se sitúa en la perspectiva de la liberación total del juego humano. Hasta ahora, el juego ha sido tolerado como una isla de libertad dentro de un océano de necesidad. Nosotros queremos que el juego invada el continente entero. El ser humano del futuro será un constructor de situaciones, un jugador libre en un mundo liberado de la mercancía."

.....

"Tiempo de jugar" Sven Lüticken (2011)

"El avance de los «game studies» ha provocado algo parecido a un cambio de paradigma. El juego, ajeno durante tanto tiempo a la imagen que la sociedad moderna tenía de sí misma, se materializa en los videojuegos, que constituyen una industria mayor que Hollywood."

"Es igualmente importante ir más allá de las celebraciones abstractas de lo lúdico. Al contrario de lo que afirmaba Constant, el juego no es progresista per se, ni mucho menos revolucionario. Existen demasiados «explorateurs spécialisés du jeu et des loisirs». Hay también demasiadas personas y productos denominados «game changers» innovadores, aunque ese devaluado término sugiera lo que se necesita y lo que su uso y abuso parece diseñado para evitar. ¿Cómo se pueden sacar a relucir los antagonismos tan bien manejados por los juegos de control, con sus continuas adaptaciones y ajustes? **¿Cómo desbaratar «el nexo entre participación y control» que, tal y como sostiene Marina Vishmidt, «se extiende en la naturaleza del trabajo contemporáneo, transformado por décadas de liberalización y flexibilización de horarios, sin mencionar el avance hegemónico de las "industrias creativas" en un panorama en el que la participación y la explotación no se pueden separar práctica ni teóricamente?»**

.....

"Teoría de los juegos" Roger Caillois (1958)

"El juego es una actividad libre y voluntaria, fuente de alegría y diversión. Un juego en el que uno se viera obligado a participar, cesaría enseguida de ser un juego"

"El juego es una actividad incierta. La duda sobre el desenlace debe permanecer hasta el fin. "

.....

"Los juegos y los hombres" Roger Caillois (1958)

Agôn (Competencia): Juegos donde se busca el triunfo mediante el mérito, la habilidad, el entrenamiento y la voluntad propia (fútbol, ajedrez, atletismo).

Alea (Azar): El reverso exacto del *Agôn*. Juegos donde el jugador es puramente pasivo y el destino se deja en manos de la suerte o los dioses (ruleta, dados, lotería).

Mimicry (Simulacro / Máscara): Juegos basados en el juego de rol, el disfraz y la ilusión de convertirse en otro (juegos infantiles de "hacer de médico", el teatro, el carnaval).

Ilinx (Vértigo): Juegos que buscan la destrucción temporal de la estabilidad de la percepción, provocando un pánico voluptuoso o una embriaguez corporal (montaña rusa, subibaja, calesita)

“También es posible ordenar los juegos entre dos polos antagónicos. En un extremo reina, Casi sin disputa, un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada alegría, por donde se manifiesta una cierta fantasía incontrolada que se puede designar con el nombre de **paidia**. En el extremo opuesto, esta exuberancia traviesa y espontánea está casi enteramente absorbida, en todo caso canalizada, en una tendencia complementaria, inversa en algunos aspectos, aunque no en todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una creciente necesidad de someterla a convenciones arbitrarias, imperativas, y adrede difíciles, de contrariarla cada vez más levantando incesantemente ante ella enredos más embarazosos, con el fin de hacerle más penoso el llegar al resultado apetecido. Este resultado sigue siendo totalmente inútil, aunque exija una suma constantemente acrecentada de esfuerzos, de paciencia, de destreza o de ingeniosidad. A este último componente lo designó con el nombre de **ludus**.

"A un extremo, reina casi indivisa una potencia de distracción, de improvisación y de alegría, por la cual se manifiesta una fantasía incontrolada que se puede designar con el nombre de **Paidia**. Ella responde a una necesidad elemental de agitación y de juego... Esta primera manifestación permanece anárquica y caprichosa. [...]

En el otro extremo, esta turbulencia caprichosa y desordenada es absorbida por una tendencia complementaria, en muchos aspectos inversa, pero de naturaleza expresamente lúdica: el gusto por la dificultad vencida. Esta segunda tendencia consiste en el hábito de someter a la *paidia* a convenciones imperiosas, fastidiosas, cada vez más soberanas, que la disciplinan y la canalizan. A este segundo componente le doy el nombre de **Ludus**. [...]

El *ludus* representa el elemento de cálculo, de paciencia y de habilidad que interviene para someter a la regla el ímpetu de la *paidia*, transformando la diversión pura en una empresa de ingenio o de perseverancia. Mientras que la *paidia* es un impulso libre, juego en estado salvaje, el *ludus* es el juego institucionalizado, el triunfo del orden sobre el caos."

.....

La **gamificación** es la captura definitiva y la domesticación del instinto lúdico por parte del mercado digital; es el giro trágico en la evolución del *Homo Ludens* al **Phono Sapiens**. Si para Roger Caillois el juego era una actividad libre, separada, incierta y ficticia, y para los situacionistas era una herramienta de liberación para romper la rutina del capital, la gamificación invierte por completo estos términos. Ya no jugamos para liberarnos de la productividad; ahora la productividad se disfraza de juego para que nunca dejemos de producir.

.....

[“Realidad y Juego”, D.W.Winnicott \(1971\)](#)

“El jugar tiene un lugar y un tiempo, no se encuentra adentro, pero tampoco afuera, es decir no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el

individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico, para dominar lo que esta afuera es preciso hacer cosas, no solo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo, jugar es hacer.”

.....

“*Juego, creatividad y cultura en Winnicott y la hermenéutica*” Bareiro, Julieta; Bertorello, Adrián (2008)

“Para concluir con esta breve comparación entre psicoanálisis y hermenéutica podemos sintetizar en tres puntos la propuesta de este trabajo: a) la vida humana, a diferencia de la vida biológica, transcurre en el plano de los significados culturales, b) por ello la modalidad específica de la vida es la potencialidad, vivir no es más que crear un espacio de despliegue de posibilidades, y c) de todas las posibilidades del hombre el juego es la más adecuada para comprender su significado y la capacidad que tiene la vida para introducir en el mundo nuevos comienzos que es lo mismo que decir que la vida es creatividad. “

.....

Desde el diseño contemporáneo, **Bernard Suits** (*The Grasshopper*, 1978) define el juego como "la aceptación voluntaria de obstáculos innecesarios".

.....

“*La formación del símbolo en el niño*” Jean Piaget (1946)

"El juego constituye la forma de asimilación más pura que se puede observar en el desarrollo del niño. En el juego, la asimilación se libera de las exigencias de la acomodación a lo real; el niño no busca adaptarse a los objetos tal como son, sino que transforma el mundo exterior para adecuarlo a sus estructuras mentales previas, a sus necesidades y a su fantasía."

"Podemos definir el juego como un equilibrio roto entre la asimilación y la acomodación, a favor de la primera. Mientras que el pensamiento serio busca un equilibrio entre ambas fuerzas para conocer la verdad, el juego es el predominio casi absoluto del yo sobre las cosas."

.....

“*El criterio moral en el niño*” Jean Piaget (1932)

"El juego de reglas marca la transición del juego individual al juego socializado. Las reglas de estos juegos constituyen verdaderas leyes sociales que el niño acepta voluntariamente. El juego de reglas es la escuela de la democracia; a través de él, el niño abandona su egocentrismo inicial, aprende a cooperar con el otro, a respetar el punto de vista ajeno y a comprender que la ley no es una imposición divina del adulto, sino el resultado de un contrato mutuo."

.....

“*El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*” Lev Vygotsky (1933)

"El juego crea una zona de desarrollo próximo -ZDP-en el niño. En el juego, el niño siempre se comporta más allá de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego, es como si fuera una cabeza más alto que sí mismo. El juego contiene de forma condensada, como en el foco de una lente de aumento, todas las tendencias del

desarrollo; es como si el niño intentara saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual."

"El juego de los niños no es un mero ejercicio individual; es una actividad social fundamental. Al adoptar un rol y sostener una situación imaginaria, el niño coopera con las leyes del comportamiento social. Lo que en la vida real pasa inadvertido para el niño se convierte en una ley de conducta en el juego a través de la relación con el otro. El juego es, en esencia, una escuela de orden social y de cooperación basada en el acuerdo mutuo."

.....

Kechukawe *Juego mapuche con Dado de 5 caras*

El software Kawe está pensado para visualizar el lanzamiento del dado de 5 caras en modalidad digital en una aplicación para las plataformas Android, Windows e IOs (Mac), este último requiere configuraciones para ejecutar aplicación de desarrollador desconocido. El objetivo es que se pueda masificar el recurso, apoyar la labor de enseñanza y generar instancias de aprendizaje en modalidad virtual, para lo que se ha pensado en una aplicación de poco peso y de acceso para educadores, estudiantes y público en general. Sus principales atributos atienden a la réplica del lanzamiento del dado y a la posibilidad de determinar tendencias desde un número importante de lanzamientos simulados, a continuación se detallan sus principales apartados.

.....

"El idioma de los argentinos" J.L.Borges

"El truco es habitador de las casas de vecindad, de los almacenes y de las peluquerías, pero su raíz es de campo. [...] Cuarenta naipes han desplazado a la vida. Un orden nuevo se edifica en la mesa: lo pueblan el basto y la espada, la copita y el oro. Un orden cuyos legisladores se llaman el ancho, el siete bravo, el tres, el dos...

Los jugadores son otros; se desvinculan de su pasado y de su destino ordinario para habitar este trasmundo de cartón. El truco es una simulación del destino; el jugador se entrega a ese orden artificial. Hay una suerte de magia en el truco: las palabras no dicen lo que afirman, el amago es ley, la mentira es obligatoria y los jugadores, detrás de los cartones coloreados, viven un tiempo que no es el de los relojes. Es un tiempo detenido, hecho de puras repeticiones."

.....

"Ajedrez" J.L.Borges

"Dios mueve al jugador, y éste, la pieza."

.....

La lotería en Babilonia J.L.Borges

“Si la lotería es una intensificación del azar, una periódica infusión del caos en el cosmos ¿no convendría que el azar interviniera en todas las etapas del sorteo y no en una sola? ¿No es irrisorio que el azar dicte la muerte de alguien y que las circunstancias de esa muerte —la reserva, la publicidad, el plazo de una hora o de un siglo— no estén sujetas al azar? “

.....

Teoría de juegos. Timba, azar, ruleta, caballos, cartas, finanzas, apuestas, riesgo, ambición, algoritmo...

La tecno gamificación como corolario cacapitalista: el hiperdesarrollo de lo lúdico también representa un territorio en disputa: arma tecnofascista de control vs herramienta de transformación comunitaria.

.....

[“La Pradera” Ray Bradbury](#)

Juegos inmersivos de realidad virtual