

XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. IV Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2022.

Gamificación y participación cívica: una revisión bibliográfica.

Borensztein, Karen y Alvarez Sobrado, Nicolas Emanuel.

Cita:

Borensztein, Karen y Alvarez Sobrado, Nicolas Emanuel (2022). *Gamificación y participación cívica: una revisión bibliográfica*. XIV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXIX Jornadas de Investigación. XVIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. IV Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-084/949>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eoq6/kBr>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

GAMIFICACIÓN Y PARTICIPACIÓN CÍVICA: UNA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

Borensztein, Karen; Alvarez Sobrado, Nicolas Emanuel
Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo es ahondar en las nuevas estrategias utilizadas en diferentes ciudades para afianzar y motivar la participación cívica, entendida como un espacio donde se aprende y se compromete con la cultura popular. Herramientas como la gamificación tratan de extraer las técnicas y características de los videojuegos a otros espacios no lúdicos. Estas cobran una particular relevancia al considerar el escenario actual de falta de confianza en los mecanismos de representación, baja participación ciudadana y crisis institucional. Así es que por medio de este trabajo se hará un recorrido teórico a través de diferentes autores para lograr responder a los siguientes objetivos: dar cuenta de los resultados de estas intervenciones enfocadas desde la gamificación; caracterizar particularidades; aproximar una posible taxonomía; y dar cuenta del grado de participación de la comunidad en estas estrategias. A modo de conclusión, se sostiene que la respuesta de los ciudadanos a la utilización de esta herramienta dependerá de los objetivos para los cuales se utilice. Se observa que de igual manera se ven beneficiadas las instituciones que mediante el uso de la gamificación generen la participación activa y cívica de los ciudadanos.

Palabras clave

Gamificación - Participación cívica - Conducta prosocial - Ciudadanía lúdica

ABSTRACT

GAMIFICATION AND CIVIC PARTICIPATION:
A BIBLIOGRAPHIC REVIEW

The purpose of this paper is to delve into the new strategies used in different cities to ensure and motivate civic participation, a space where people learn and engage with popular culture. Tools such as gamification try to extract the techniques and characteristics of video games to other non-gaming spaces. These take on particular relevance when considering the current scenario with a lack of confidence in the mechanisms of representation, low citizen participation and an institutional crisis. Thus, throughout this work, a theoretical review will be made through different authors in order to answer the following objectives: review the results of these explosions focused from gamification; characterize particularities; approximate a possible taxonomy; and account for the degree of community participation in these strategies. In conclusion, it is argued that

the response of citizens to the use of this tool arose from the objectives for which they are used. It is observed that the institutions, that through the use of gamification generate the active and civic participation of citizens, are benefited in the same way.

Keywords

Gamification - Civic participation - Prosocial behavior - Playful citizenship

BIBLIOGRAFÍA

- Bianchini, D., Fogli, D., & Ragazzi, D. (2016) Promoting citizen participation through gamification. In Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction (pp. 1-4).
- Briones, A.G., Chamoso, P., Rivas, A., Rodríguez, S., Prieta, F.D.L., Prieto, J., & Corchado, J.M. (2018) Use of gamification techniques to encourage garbage recycling. a smart city approach. In International Conference on Knowledge Management in Organizations (pp. 674-685). Springer, Cham.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011) From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).
- Han, B.C. (2014) Psicopolítica: neoliberalismo y nuevas técnicas de poder. Herder Editorial.
- Huizinga, J. (2014) Homo ludens: A study of the play-element in culture. Routledge.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015) Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red (Vol. 60). Editorial Gedisa.
- Romani, J.C.C., & Cervantes, O.H.C. (2006) Las multitudes inteligentes de la era digital.
- Tóth, E. (2015) Potential of Games in the Field of Urban Planning. In New Perspectives in Game Studies: Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference (pp. 71-91).
- Turkle, S. (2005) Video games and computer holding power.
- Vanolo, A. (2018) Cities and the politics of gamification. Cities, 74, 320-326