

NUEVAS FORMAS (NO INTENCIONADAS)
DE PARTICIPACIÓN SOCIAL Y ACTIVISMO POLÍTICO
A TRAVÉS DEL OCIO DIGITAL:
DE POKÉMON, TUIITS Y GAMIFICACIONES

Daniel Muriel
Universidad de Deusto

INTRODUCCIÓN

Corría el año 2011 y ya habían pasado varias semanas del inicio de las movilizaciones ciudadanas de carácter espontáneo que habían inundado numerosas plazas públicas a lo largo de toda la geografía española, lo que después se conoció como el movimiento de *los indignados* o el *15-M*. Este es un fenómeno sobre el que se han vertido numerosas palabras tanto en medios de comunicación como en el ámbito académico (Tejerina y Perugorría, 2017; Romanos y Sádaba, 2016; Casas, Davesa y Congosto, 2016; Gonick, 2016; Romanos, 2016a) y que, en la distancia de los años transcurridos, parece estar más lejos -en términos sociológicos- de lo que marcaría el -en teoría- escaso lapso que nos separa. Sin embargo, los meses que sucedieron al fenómeno del 15-M convulsionaron la vida política y social del momento, cuyas consecuencias -si es que las hay y significativas- aún no estamos del todo en posición de ponderar adecuadamente: ¿fin del bipartidismo? ¿superación o consolidación del régimen del 78? ¿renegociación de la cuestión territorial? ¿cuestionamiento de la monarquía? ¿nuevas formas de participación social y política? Esto llevó a debates encendidos no sólo en las tertulias televisivas, las secciones de opinión de periódicos, o los foros de discusión académicos, sino también tuvo sus ecos en ámbitos menos formales, incluyendo conversaciones y discusiones en situaciones más distendidas, tanto en espacios presenciales como online (particularmente de interés en las redes sociales).

En este sentido, me gustaría retomar una anécdota personal de una conversación que tuvo lugar con colegas (sociólogos, politólogos y antropólogos) en un contexto más laxo, el de una comida. La cuestión del 15-M estaba en auge, en el centro mediático y social. En un momento dado, uno de los comensales comenzó a criticar que en las plazas se utilizaran un tipo de lemas que se equiparaban a “reflexiones de Twitter” (recordemos que, en ese momento, Twitter sólo permitía mensajes de hasta 140 caracteres, incluyendo espacios). En su opinión, no eran articulaciones del discurso que merecieran la consideración de construcción o reivindicación política. Se lo catalogaba como superficial, banal y de escaso recorrido. Como el lector recordará, algunos de los lemas rezaban algo así como “no hay pan para tanto chorizo”, “no es una crisis, es una estafa”, “que no, que no, que no nos representan”, “el PSOE y el PP la misma mierda es”, y muchas otras más.

Este argumento fue rebatido aduciendo que, en el contexto contemporáneo, era precisamente el uso de un lenguaje que lo acercaba al utilizado en redes sociales –por su capacidad para viralizarse, por su carácter horizontal, por su plasticidad, etc.– lo que precisamente lo convertía en una forma políticamente significativa, incluyendo su versatilidad para difundirse, penetrar en el imaginario social y para obtener, así, grandes dosis de legitimidad y mostrar su potencialidad como motor de la movilización social (aunque está sea efímera, fragmentada y de alcance limitado). Llevar los lenguajes, prácticas y estéticas de las redes sociales al espacio público es un acto político de primera magnitud. Qué consecuencias puede tener es otra deriva de la discusión, pero está claro que no vacía de contenido la participación social y política, sino que, todo lo contrario, la llena y la dota de nuevas posibilidades justamente en un momento en el que parecía adormecida o en declive.

No era la única visión peyorativa del movimiento. Otro de los colegas sentados en la mesa lo veía como una suerte de simulacro de viejos movimientos sociales, uno que simplemente utilizaba sus propios medios para expresarse (“toda revolución ha tenido sus medios”), pero que en sí mismo no era nada nuevo y, en su opinión, no constituía algo que pudiera tener relevancia a medio o largo plazo. De nuevo, fue un argumento que encontró oposición. Ese “simple medio” no era únicamente una correa de transmisión de una suerte de *performance* de la revolución (como si la revolución permaneciera inalterada y sólo cambiara la forma en la que se expresara), sino su propia condición de posibilidad, lo que le daba verdadera sustancia. Una sustancia desparramada en una coreografía social que implica la conjunción del espacio público, la participación ciudadana y las redes sociales. El 15-M visualizó una forma efímera pero poderosa de hacer política que rompía con los binomios *local-global*, *offline-online* y *serio-lúdico*.

En este sentido, este texto explora las formas emergentes de participación social y política que se configuran, no siempre de forma intencionada o explícita, a partir de actividades relacionadas con el ocio digital. Esto incluye prácticas como las de jugar a videojuegos, participar de forma lúdica en redes sociales o los

diseños de experiencias gamificadas para fomentar la participación ciudadana. Para ello, se toman como ejemplos paradigmáticos el videojuego *Pokémon Go* (Niantic Labs, 2016) como re-imaginación del 15-M y la ocupación del espacio público, el uso del humor y los memes con intenciones lúdicas que tienen un trasfondo político en las redes sociales, y las diversas iniciativas públicas y privadas destinadas a fomentar la participación de la ciudadanía en diversos entornos urbanos a través de técnicas de gamificación (proyecto *superBARRIO* del IAAC, Barcelona). Por lo tanto, este capítulo desarrolla un planteamiento teórico ilustrado con material empírico (seleccionado por su carácter paradigmático e ilustrativo, no necesariamente representativo en términos estadísticos), con el objetivo de que forme parte de unas bases teórico-metodológicas a explorar de forma más sistemática en el futuro.

POKÉMON GO Y LA REIMAGINACIÓN DEL 15-M

A mediados de 2016, fue lanzado el videojuego para plataformas móviles *Pokémon Go*. Lo que sucedió en los meses posteriores a su lanzamiento fue algo que muy probablemente sus creadores no anticiparon: una cantidad ingente de descargas (en menos de un año ya había conseguido más de 750 millones según Minnoti, 2017) y millones de personas, en todo el mundo, jugándolo. En principio esta podría ser la historia de cualquier videojuego de éxito de similares características (en dispositivos móviles tenemos otros casos muy conocidos como *Candy Crush* o *Angry Birds*), pero la peculiaridad de sus mecánicas de juego hizo que fuera espectacularmente visible para el ojo público.

Pokémon Go utiliza como partes fundamentales de su experiencia de juego las funcionalidades de realidad aumentada y geolocalización de los smartphones. Según Azuma et al. (2001, p. 34), la realidad aumentada es un sistema que “complementa el mundo real con objetos virtuales (generados por ordenador) que parecen coexistir en el mismo espacio” y que puede ser definida por tres propiedades: “combina objetos reales y virtuales en un entorno real; funciona de forma interactiva y en tiempo real; y alinea objetos virtuales con reales”. Así, la realidad aumentada es el resultado de un proceso de hibridación entre lo virtual y lo real, una articulación de humanos, tecnologías digitales y espacios. Aunque la tecnología de la realidad aumentada ha estado en desarrollo durante décadas –ya existían experiencias de este tipo en la década de 1980 (Hofmann y Mosemghvdlishvili, 2014, p. 266)–, es la proliferación y adopción en masa de los smartphones por parte del gran público lo que ha hecho la realidad aumentada algo mucho más extendido.

Así, *Pokémon Go* –donde los jugadores necesitan perseguir y capturar criaturas (Pokémon) y otros ítems para poder enfrentarse a otros jugadores– provocó una reacción sin precedentes sobre un videojuego en los medios de comunica-

ción generalistas y el gran público. Se convirtió en un fenómeno social a escala global, convertido en noticia en todo el mundo y centro de muchas conversaciones al respecto. Junto a esto, miles de personas comenzaron a deambular por las calles, plazas, parques y muchos otros espacios públicos en busca de Pokémon. Grupos de gente reunida cerca de ciertos puntos (PokeParadas, lugares especiales para adquirir ítems para el juego; o Gyms, lugares para entrenar Pokémon o entablar batalla con otros jugadores) para recolectar criaturas, ítems, o luchar entre sí. El uso de una franquicia bien conocida entre los jugadores y las capacidades de los smartphones, incluyendo las características de la realidad aumentada, recontextualizaron cómo los individuos “se relacionan con diferentes tipos de medios” (Keogh, 2017, p. 40), en particular, los videojuegos. Esta recontextualización transformó, según Keogh (2017, pp. 40-41), una franquicia central dentro de los videojuegos “en un icono cultural pop ubicuo, una experiencia videolúdica nicho en una experiencia accesible y casual atractiva para una base de jugadores más amplia”. *Pokémon Go*, por lo tanto, es el resultado de la articulación de software, tecnología, individuos, espacios y agencia distribuida.

En este sentido, cuando cientos de miles, si no millones, de personas –más diversas de lo esperado– ocuparon el espacio público jugando a *Pokémon Go*, ayudaron a visualizar una tendencia que ya estaba presente, pero no de una forma tan espectacularmente explícita: la realidad está siendo colonizada cada vez más por una creciente videoludificación de lo social (Muriel, 2017; Muriel y Crawford, 2018). Como Sicart (2017, p. 32) asegura, la realidad “siempre ha sido aumentada” y lo que *Pokémon Go* hizo fue darnos “un nuevo lenguaje y una nueva tecnología para acceder, experimentar y, sobre todo, jugar en y con este mundo aumentado”. Pero esta no es la única conclusión que podemos extraer de aquí. Esto también tiene grandes repercusiones a nivel político y de participación social.

Aquí es posible trazar un paralelismo entre el caso del 15-M¹ mencionado en la introducción y el fenómeno *Pokémon Go*. En ambos casos hubo una ocupación masiva del espacio público, donde los *smartphones* y las redes sociales jugaron un papel central en la difusión y articulación de sus realidades. Además, en los dos hubo una gran atención mediática y estuvieron bajo el foco de la opinión pública durante semanas e incluso meses. Por lo tanto, se podría decir que tienen mucho en común, ya que comparten algunas de sus más notables características. Sin embargo, habría, en principio, una diferencia fundamental: el 15-M, con todas las precauciones y teniendo en cuenta los argumentos tomados más arriba, se muestra como el resultado de una situación de hastío social que movilizó a miles de personas en torno a reivindicaciones políticas de gran calado, dando forma a un tipo particular de participación ciudadana; mientras que *Pokémon Go*, con

1. La idea original de Pokémon Go como una re-imaginación del 15-M se la debo al profesor de sociología Iñaki Martínez de Albeniz, de la Universidad del País Vasco.

todas sus potencialidades, no dejaba ser el resultado de individuos llevando a cabo una actividad lúdica más. En consecuencia, ¿es posible vincular un videojuego como *Pokémon Go* con la participación política y social que propone un movimiento como el del 15-M? La respuesta sería afirmativa.

El propio 15-M no nace como un proyecto de movilización social y política plenamente autoconsciente, sino que es fruto más bien de una emergencia que, a golpe de tuit, *like*, compartir, *streaming*, convocatorias deslocalizadas, tiendas de campaña, asambleas improvisadas y ocupación del espacio público, tomó la forma de una importante participación social de carácter transversal. De ahí surgieron fórmulas más regladas e institucionalizadas de canalización de esta participación, como el partido político *Podemos* (Antentas, 2017), pero en el principio no fue algo a lo que pudiera atribuírsele una clara intencionalidad política (no digamos ya un *proyecto* político). De forma similar, *Pokémon Go* estimuló, de un modo no intencionado, un tipo de participación social a gran escala imbuido de una gran capacidad de movilización que, a día de hoy, tiene escaso parangón. Por lo tanto, aunque no pueda definirse *Pokémon Go* como una movilización social con fines políticos, sí desarrolló métodos de participación y contestación sociales que, nuevamente de forma inintencionada, puso en solfa algunas convenciones sociales.

Por ejemplo, hubo multitud de noticias en las que jugadores de *Pokémon Go* traspasaban –sin darse cuenta en la mayor parte de las veces– los límites de la propiedad privada (viviendas, recintos cerrados, etc.) o zonas de seguridad (policía, ejército). El alarmismo de algunas noticias que relataba por ejemplo cómo jugadores eran disparados por quienes creían que estaban asaltando su propiedad (Bruna, 2016) o identificados por traspasar zonas no accesibles al público en dependencias policiales (EFE, 2016), daban cuenta de esta transgresión no buscada. *Pokémon Go* hacía que cientos de personas estuvieran en disposición de cuestionar algunos reglamentos, normas y leyes más asentados y comúnmente aceptados que de otro modo nunca se darían.

De igual modo, la ocupación del espacio público a gran escala, incluyendo plazas, parques, calles, carreteras o monumentos, se convirtió en un proceso más orgánico y hasta cierto punto imparable como lo muestran algunos de los videos que circulan por medios de comunicación, redes sociales y plataformas de video² (ver figura 1). Particularmente significativo fue el caso de la quedada en Madrid (*pokequedadas*, que ya son articulaciones más conscientes del fenómeno; ver Montero, 2016), donde en el verano de 2016 se produjo una de las mayores concentraciones de jugadores simultáneos a nivel mundial. Como hecho relevante, la quedada se organizó inicialmente en el Parque de El Retiro, pero ante la posible avalancha de usuarios, el Ayuntamiento decidió que el en-

2. Ver, por ejemplo, vídeo que recopila masas de gente jugando a *Pokémon Go* en diferentes lugares: <https://www.youtube.com/watch?v=9N6JrtfGoBI>.

cuentro se trasladara a Sol por motivos medioambientales y de seguridad. No obstante, este cambio “oficial” no pudo impedir que muchos jugadores acudieran directamente a El Retiro (lugar donde hay más diversidad de Pokémon) o que se trasladaran posteriormente desde Sol hasta allí. Ese mismo día pudieron observarse grandes movimientos de personas en el parque, como cuando se descubrió y se corrió la voz de que era posible capturar un Pokémon especialmente raro (FCINCO, 2016). Esto da cuenta de la relativa ingobernabilidad de los grupos de personas que fueron movilizados por *Pokémon Go*, y de cómo la fuerza de esta actividad de ocio mueve a una participación social que reclama el espacio público. En el fondo son formas de manifestación y participación social que escapan de los cánones de la presencia ciudadana en el espacio público, como ya ocurrió en el 15-M. Pero además aquí lo efímero y volátil lo hace aún más difícil de rastrear y controlar. De ahí las reacciones y el alarmismo que envolvió todo el fenómeno.



Figura 1. Gran concentración de jugadores de *Pokemon Go* en Taiwan.

Fuente: Eastern Broadcasting Company.

En definitiva, una actividad de ocio digital como es la de jugar a videojuegos encierra numerosas posibilidades de transformación, incluyendo una importante influencia en dimensiones espaciotemporales, socioculturales y económicas (Samper-Martínez, Cuenca Amigo, Monteagudo y López, 2017). En este caso, es de particular relevancia el hecho de que tenga la capacidad de sacar a las personas a la calle, invitándoles a ocupar el espacio público (lo que suele poner nervioso al *establishment*) y, por ende, fomentando un tipo (caótico, sin objetivos predefinidos) de participación social. Quizás el reto esté en co-construir, teniendo en

cuenta a todos los actores involucrados (jugadores, desarrolladores, tecnologías, activistas, asociaciones cívicas, instituciones públicas, etc.), formas de participación social y política que tengan beneficios a nivel colectivo aprovechando este tipo de actividad lúdica. Un reto que debería extenderse a evitar los riesgos que también se encuentran latentes en esta práctica, como podría ser utilizar esta herramienta para fomentar el consumismo (por ejemplo, se ha hablado de que determinadas marcas y tiendas pagan para que en sus intermediaciones se “depositen” pokémon e ítems que atraen a los jugadores, convertidos así en potenciales clientes) o redirigir a las personas para “sacarlas” de los lugares que pueden incomodar a determinados actores políticos, culturales y económicos.

HACIENDO POLÍTICA A TRAVÉS DEL MEME

En los últimos años se ha consolidado un tipo de “activismo de redes sociales” (particularmente visible en Twitter y Facebook), enmarcado en un activismo digital más amplio (Halupka, 2016), por el que se articula un discurso y acción políticos a través de compartir y crear contenido para estos medios digitales: noticias, comentarios, anuncios de convocatorias, vídeos, imágenes, o memes se encuentran entre las “unidades de acción” más frecuentes. Como señala Mark Tremayne (2014), redes como Twitter se han erigido en la última década como espacios y herramientas para la organización de movimientos sociales con finalidades políticas contestatarias. Hay varios ejemplos de esta dinámica: la llamada *primavera árabe* en países como Túnez (Zuckerman, 2011) o Egipto (Attia, Aziz, Friedman y Elhusseiny, 2011), el movimiento *Occupy Wall Street* (Gleason, 2013) o el propio *15-M* (Jensen y Bang, 2015) en España. Esto ha llevado incluso a la popularización de frases como “revoluciones de Twitter” (Tremayne, 2014, p. 110).

Esto no dejaría de ser un uso instrumental del medio, en este caso digital, para organizar la participación social y política, lo que es, en sí mismo, un hito que da cuenta de la importancia de la cultura digital en la que vivimos. Sin embargo, esta sección se centra en los usos lúdicos de las redes sociales, particularmente Twitter, que utilizan el humor (Romanos, 2016b), la sátira y la ironía con fines políticos (incluso aunque sólo se quede en un nivel discursivo). Es una forma de participación y activismo social que tiene su principal recorrido en las redes sociales y que no siempre se basa en una articulación consciente del discurso político pero que tiene efectos en su construcción y difusión. Así, serán descritos algunos *memes* digitales que circulan por la red Twitter y que exhiben contenido político.

El *meme* es una noción que acuñó Richard Dawkins (2006) en su obra *The Selfish Gen* (publicada originalmente en 1976) para referirse a la unidad mínima de transmisión -e imitación- cultural. La palabra *meme* es construida tras apocopar la voz griega *mimeme* (que significa “aquello que es imitado”) para que tuviera además un sonido -en inglés- similar al de *gen* (entendido éste como unidad mínima de transmisión biológica). Así es cómo Dawkins (2006, p. 192) entiende el *meme*:

Ejemplos de memes son las melodías, ideas, frases con gancho, ropas de moda, formas de hacer vasijas o de construir arcos. Del mismo modo que los genes se propagan en el acervo genético saltando de un cuerpo a otro a través del espermatozoides o los óvulos, los memes también se propagan en el acervo memético saltando de cerebro a través de un proceso que, en sentido amplio, puede ser denominado “imitación”. Si un científico escucha o lee sobre una buena idea, la pasará a sus colegas y estudiantes. La mencionará en sus artículos y clases. Si la idea tiene éxito, se puede decir que se ha propagado a sí misma, moviéndose de cerebro en cerebro.

En este caso, aquí se aborda el meme que nace en un contexto en el que la cultura digital se ha generalizado y media en todas nuestras interacciones sociales, incluyendo aquellas que atañen al campo de nuestra cotidianidad, el ocio y la participación social. De acuerdo a Limor Shifman (2014), aunque el término meme se acuñara antes de la institucionalización de la era digital, la irrupción de Internet ha convertido la difusión de los memes en algo ubicuo y de gran visibilidad. Así, Shifman (2014, p. 17) explica cómo lo digital y online refuerzan y potencian las principales características del meme:

La transmisión del meme online tiene una mayor fidelidad de copia (es decir, precisión) que la comunicación a través de otros medios, ya que la digitalización permite una transferencia de información sin pérdidas. La fecundidad (el número de copias hechas en una unidad de tiempo) se incrementa también de forma exponencial (Internet facilita la rápida difusión de cualquier mensaje a numerosos nodos). La longevidad también puede incrementarse de forma potencial, porque la información puede ser almacenada indefinidamente en numerosos archivos.

Así, el meme encuentra dentro de una sociedad red (Castells, 2010), particularmente mediada por Internet y las redes sociales, las condiciones idóneas para su proliferación y crecimiento exponencial. Esto da forma a nuevos modos –no necesariamente intencionados– de participación social y política. A continuación, algunos ejemplos.

En marzo de 2018, saltó a primera línea mediática lo que se conoció como el “caso Cifuentes” o “el máster de Cifuentes”. *Eldiario.es* publicaba un artículo (Ejerique, 2018) en el que se hacían eco de una investigación propia en la que se mostraban indicios claros de que Cristina Cifuentes, la entonces presidenta de la Comunidad de Madrid, había obtenido su Máster en Derecho Autonómico de la universidad Rey Juan Carlos por medios fraudulentos. A partir de ahí, se desataron los acontecimientos –incluyendo nuevas informaciones, desmentidos, actas y formas falsificadas, TFMs inexistentes, testimonios cruzados, y hasta metraje de una cámara de seguridad– que condujeron a que Cifuentes presentara su dimisión apenas un mes después de que la noticia inicial saliera en primera plana. Uno de los memes más populares fue el siguiente, realizado *ad hoc* para la ocasión (y difundido originalmente por la cuenta de Twitter de Izquierda Unida):



Figura 2. Cifuentes retratada como si formara parte de una campaña de la marca “Mango”.
Fuente: Twitter.

La composición del meme simula la típica imagen publicitaria de marcas de ropa: una fotografía en la que una o un modelo posan con el nombre de la marca sobreimpresionado sobre la imagen y haciendo alusión a la campaña (en este caso, la primavera) que están promocionando. El giro humorístico aquí se centra en que se utiliza una imagen de Cifuentes como modelo y el nombre de la marca *Mango* (empresa multinacional de origen español dedicada al textil, el calzado y los complementos). Es un meme, como muchos de los que se produjeron durante el *affair* Cifuentes, que es lanzado cuando la expresidenta de la Comunidad de Madrid aún no había dimitido, por lo que tiene su influencia a la hora de generar opinión y conducir el debate

En otras ocasiones –de forma mayoritaria– los memes se construyen tomando como base ciertas imágenes y textos que se reutilizan para crear nuevos memes (son una suerte de protomemes que sirven de plantillas para producir más memes). Siguiendo con el caso Cifuentes, entre los memes que circularon por la red está una adaptación del meme en el que se pueden observar un fotograma del programa de televisión *La casa de empeños* (en inglés, *Pawn Stars*) con un rótulo en el que se puede leer lo siguiente: “No lo sé, Rick. Parece falso” (ver figura 3).



Figura 3. El máster de Cifuentes en la tienda de empeños. Fuente:Twitter.

La potencia cultural del meme en estos casos viene reforzada por el hecho de que se utilicen como plantilla para muchos otros casos, haciendo más fácilmente reconocibles los códigos que sustentan la ironía y la crítica que se está llevando a cabo. Suelen, además, alcanzar picos de popularidad durante ciertos periodos de tiempo -en ocasiones estos picos pueden ser cíclicos-, pero los más populares tienden a permanecer a lo largo del tiempo y se utilizan como unidad de significado compartida -al menos dentro del universo de las redes sociales-. A continuación, algunos ejemplos:



Figura 4. ¿Es esto apología del terrorismo? Fuente:Twitter.



Albert Rivera: "Ahora resulta que somos fachas" goo.gl/64SHCg



Figura 5. Ahora resulta que somos fachas. El meme de "El Drogas" versión Albert Rivera. Fuente: Twitter.



Figura 6. La derecha española como el novio distraído. Fuente: Twitter.

El primer meme (figura 4), procede de una captura de pantalla de un anime japonés de principios de los 1990, *The Brave Fighter of Sun Fighbird* (Yatabe, 1991-1992), en el que uno de los personajes se ve señalando a una mariposa y preguntándose si es una paloma (figura 7). Es un meme que se utiliza como crítica ante determinadas acciones o interpretaciones de la realidad, ridiculizando a las personas o colectivos que se asocian con el rol del personaje que no sabe distinguir si está o no ante una paloma. Aquí, se está haciendo alusión al caso de un grupo de jóvenes anarquistas veganos (Domínguez, 2018), *Straight Edge*, al que la fiscalía pide dos años de prisión por enaltecimiento de terrorismo por una serie de tuits y videos que difundieron en redes sociales (la denuncia original les quiso imputar delitos de hasta 35 años de cárcel por terrorismo, incluso uno de los detenidos pasó casi año y medio en prisión preventiva). Entre los tuits citados por la fiscalía como constituyentes de un potencial delito de enaltecimiento del terroris-

mo se encuentra uno con el texto “Goku vive, la lucha sigue”. Goku (en lugar de la mariposa) es un personaje de un famoso anime, *Dragon Ball* (Toriyama, 1984-1995). El meme, en este caso, intenta ridiculizar a la judicatura española (envuelta en los últimos años en casos similares que afecta a la libertad de expresión) por llegar a considerar que hacer referencia a un personaje de dibujos animados con el lema, “la lucha sigue”, puede ser considerado enaltecimiento del terrorismo. El objetivo es, entonces, denunciar un retroceso en los derechos fundamentales. Pero este caso va incluso más allá, demuestra que la participación en redes sociales tiene consecuencias que podrían equipararse a hechos y manifestaciones en la realidad física (ver por ejemplo Pérez, 2018, donde se trata el conocido caso de Cassandra Vera y los chistes sobre Carrero Blanco).



Figura 7. La fuente original del meme de la mariposa. Fuente: Twitter.

El siguiente meme (figura 5) suele combinarse con otra imagen o noticia, donde se intenta poner de manifiesto, de forma irónica, que no hay sorpresa cuando se da a conocer una determinada noticia o afirmación. En todos los casos, la imagen base es una captura de un programa de televisión en el que aparece en primer plano “El Drogas”, antiguo miembro del grupo navarro *Barricada*, en la que se puede leer lo siguiente: “El Drogas reconoce que consumió porros y otras sustancias psicotrópicas”. En el meme descrito, la antecede una imagen de una noticia en la que se hacen eco de unas declaraciones de Albert Rivera, líder del partido *Ciudadanos*: “Ahora resulta que somos fachas”. Está claro que la intención del meme es situar a *Ciudadanos* en el ámbito de la extrema derecha, mostrándolo como una obviedad del tipo *el Drogas tomaba drogas*. Este tipo de participación política a través del meme pasa también por una lucha en la configuración de los relatos dominantes y cómo se representa la realidad política y social del momento.

El tercer meme (figura 6), toma como plantilla la imagen del “novio distraído”, en la que se puede ver un joven que va del mano de lo que sería presuntamente su

pareja girándose para mirar a otra mujer que acaba de pasar a su lado. La imagen no deja de ser una foto de stock que ha sido reinterpretada como meme para señalar de forma crítica la atracción o el coqueteo de determinadas posiciones, ideologías, personas, colectivos o situaciones (representadas por el joven) con elementos (la mujer que pasa) que contradicen su coherencia interna o que habían sido objeto de su predilección hasta ese momento (la pareja del joven que le mira con asombro). En esta ocasión, se trata de denunciar a parte del arco ideológico español situado a la derecha (partidos y medios de comunicación incluidos), que tras meses de gran interés por la situación en Venezuela (con el objetivo de desgastar a *Podemos*) giraron de forma temporal mostrando un interés inusitado por la cuestión de si los *Mossos d'esquadra*, *Generalitat* y el *Ayuntamiento de Barcelona* habían ignorado las recomendaciones de que tenían que haber instalado más bolardos en la ciudad que podrían haber evitado el atentado en las ramblas de Barcelona en agosto de 2017 (Boiza y Lázaro, 2017). Una denuncia sobre cómo el interés de la derecha española acerca de determinadas situaciones y noticias va asociada no al tema en sí, sino a instrumentalizar estas informaciones (por muy peliagudas y dolorosas que sean) para hacer daño al adversario político (en este caso al independentismo catalán, Ada Colau y *Podemos*). El meme digital contiene, por lo tanto, una de las características fundamentales de la participación política: la denuncia social.

Mediante la composición ingeniosa, de fácil comprensión, con gran capacidad para ser reproducida, el meme permite articular discursos políticos, crítica social y una forma de participación social efímeros que tiene notables posibilidades de movilización (incluso aunque muchos de los memes se creen o compartan como parte de una actividad meramente lúdica, porque “hace gracia”). No genera en sí mismo un estado de movilización social a gran escala, no al menos entendido en términos convencionales (aunque a nivel online pueda llegar a ser masiva), pero sí permite pulsar estados de opinión, definir la naturaleza de los debates públicos e instalarse en los imaginarios colectivos de una población –cada vez más– que se expresa, trabaja y organiza a través de los medios digitales. La meme-política ya está aquí.

GAMIFICANDO LA PARTICIPACIÓN SOCIAL

Como Fuchs, Fizek, Ruffino y Schrape (2014) plantean, la gamificación puede tener, al menos, dos significados. Por un lado, puede ser vista como parte central de un proceso de ludificación de la sociedad. En este caso, la gamificación sería el “proceso general por el que los juegos y las experiencias de juego son entendidas como componentes esenciales de la sociedad y la cultura” (Fuchs et al., 2014, p. 7). Por otro lado, la gamificación puede ser definida en un sentido más limitado, usualmente “la que es traída a colación por gurús del marketing y diseñadores” (Fuchs et al., 2014, p. 8). En esta segunda acepción, en la que este apartado se

centrará, la gamificación puede ser vista como una herramienta para obtener resultados específicos en los campos de, por ejemplo, la educación (Markopoulos, Fragkou, Kasidiaris y Davim, 2015), el trabajo (Dale, 2014), la salud (Maturó y Setiffi, 2016), o el ocio (Xu, Feng, Buhalis, Weber y Zhang, 2016). Se trata de usar elementos de juego para diseñar experiencias lúdicas –específicamente vídeolúdicas o paravideolúdicas– en diferentes entornos sociales.

Simplificando mucho las diferentes aproximaciones a la noción de gamificación, es posible encontrar dos líneas de pensamiento principales: la crítica y la celebratoria. En esta típica estructura entre apocalípticos e integrados (Eco, 2000), la gamificación es vista tanto como una herramienta perversa para la dominación de individuos en manos de compañías, consultores y burócratas sin escrúpulos (propio de una racionalidad política neoliberal), como un instrumento creativo lleno de posibilidades para empoderar individuos, mejorar sus habilidades y bienestar, y fomentar dinámicas participativas (propio de una cultura participativa). Un resumen de estas perspectivas opuestas puede encontrar en Deterding (2014).

Así, entre los críticos de la gamificación encontramos a Ian Bogost (2014, p. 67), quien en su tesis “la gamificación es una mierda” equipara la gamificación con un “truco de magia”. De este modo, la gamificación no es un estilo de diseño de juego, sino más bien “un estilo de consultoría que da la casualidad que toma a los juegos como su solución” (Bogost, 2014, p. 68). Entonces, Bogost (2014, p. 72) sugiere sustituir el término gamificación por *exploitationware* [software explotador], ya que el fin último de la gamificación no es producir experiencias de juego para la gratificación o la creación de canales de discusión entre la compañía y sus clientes o trabajadores, sino más bien busca producir “obediencia”.

Esta representación de la gamificación como explotación, se encuentra en línea con algunos de los enfoques críticos con la noción que los relaciona con las racionalidades políticas neoliberales (Rose, 1999). Basándose en los trabajos de Thaler y Sunstein (2008), Niklas Schrape (2014, p. 35) considera la gamificación como parte de los métodos destinados a regular las sociedades en el mundo actual, siguiendo una versión extrema del liberalismo, el paternalismo libertario:

El paternalismo libertario supone que, por ejemplo, el estado garantiza a sus sujetos la libertad de elegir, pero diseña todas las posibles opciones de un modo que ellos elegirán en un sentido determinado. Los sujetos podrían sentirse libres pero su comportamiento es regulado. Éste es un principio que todo jugador de videojuegos reconocerá.

Schrape piensa que las prácticas de gamificación pertenecen a una nueva forma de gubernamentalidad (Foucault, 2003; Miller y Rose, 2008, p. 5), una que supone la “realización del liberalismo” gracias al hecho de que la gamificación “hace posible motivar de forma efectiva el comportamiento dirigido de un modo agradable, sin necesidad de apelar a la mente o la razón” (Schrape, 2014, p. 43). En esta representación de la gamificación el objetivo final es la maximización de los beneficios, donde las recompensas solamente benefician a unos pocos

y no a la mayoría, donde los individuos participan de forma activa en su propia explotación. Es la mentalidad liberal en su máximo exponente.

Sin embargo, existe otra perspectiva al respecto; una que alaba el uso y valor de la gamificación. Uno de los enfoques más laudatorios sobre la gamificación puede encontrarse en las obras de Gabe Zichermann y Joselin Linder (2010, 2013). Ellos definen la gamificación como el proceso de implementar elementos de diseño de juegos, programas de fidelidad y conductismo económico con la intención de seducir a empleados y clientes. Zichermann y Linder (2013, p. 18) creen que cuando gobiernos, negocios y organizaciones abrazan “las mecánicas y lógicas del juego, están en mejor posición de atraer a sus audiencias, evitar el ruido de fondo, innovar y, en última instancia, incrementar sus beneficios”. De acuerdo a ellos, la gamificación versa sobre encontrar y distribuir diversión en un amplio rango de contextos a través de mecánicas de juego: puntos, logros, niveles, marcadores y recompensas (Zichermann y Linder, 2013, pp. 18-22). Estos autores ofrecen la gamificación como una herramienta para lograr niveles más altos de “implicación laboral, satisfacción, rendimiento y ocupación” (Zichermann y Linder, 2013, p. 70), junto con un aumento en la “fidelidad de los clientes” (Zichermann y Linder, 2013, p. 156). En suma, Zichermann y Linder (2013, p. 216) aceptan abiertamente y sin pudor los mecanismos por los que la gamificación es criticada como el recurso definitivo para la (auto) explotación en el contexto del neoliberalismo:

Nos estamos moviendo rápidamente hacia un futuro donde “diversión” es el nuevo “trabajo”. Diversión es también el nuevo comprar, vender, llamar la atención y estar sano. (...) La gamificación lidera el ataque para cambiar radicalmente las industrias al hacerlas más divertidas y definitivamente más efectivas a la hora de construir una comunidad fuerte, feliz y más involucrada.

Esta valoración de la gamificación busca promocionarla como un instrumento para obtener un mayor beneficio y productividad de empleados, clientes y ciudadanos, mediante la transformación del trabajo, el consumo y el bienestar en un juego donde ellos son responsables de sus propios logros, cuidados y regulaciones.

Sin embargo, existen otros enfoques positivos de la gamificación que se distancian de este marco imbuido por las racionalidades neoliberales. Por ejemplo, Linehan, Kirman y Roche (2014) buscan diferenciarse a sí mismos de esos emprendedores y negocios que se han apropiado de la gamificación “como una forma de aumentar el compromiso con sus productos” y de esos académicos y diseñadores de juegos que lo perciben como “una profanación de su oficio”. En particular, Linehan et al. proponen usar el “análisis de comportamiento aplicado” como una forma de entender mejor los procesos que sostienen los escenarios gamificados en los que participan los individuos. El uso de este análisis dependerá de los objetivos buscados para los creadores de la experiencia gamificada, ya se trate de extraer más recursos (dinero, fuerza de trabajo, obediencia) para el propio beneficio de los creadores, o de beneficiar grupalmente a las personas que participan en la experiencia. Por lo tanto, para Linehan et al. la gamificación en sí misma no es necesariamente un proceso negativo o explotador, sino más

bien algo que necesitamos analizar para entender sus diferentes usos y valores. Así, la gamificación también puede ser entendida como una herramienta educativa y comunitaria para la intervención social, la colaboración (Williams, 2014) y la mejora de la vida de las personas.

Independientemente del bando que tomemos respecto a la gamificación y sus relativos méritos y deméritos, estamos ante una práctica generalizada dentro de negocios, lugares de trabajo, organizaciones y otros espacios sociales que está rápidamente penetrando el tejido social de la sociedad contemporánea. Tal y como afirma Miguel Sicart (2014, p. 239) la “gamificación es simplemente el síntoma de una tendencia cultural: la defensa del juego como una forma legítima para vivir, crear y expresarse”.

En este contexto, no es de extrañar que hayan surgido iniciativas que buscan promover la participación social a través de herramientas gamificadas. En este caso, exploraré el proyecto impulsado por el *Institute for Advanced Architecture of Catalonia* (IAAC), *SuperBARRIO*, que utilizó un videojuego destinado a promover los procesos de diseño participativo en el espacio público urbano. Los promotores del proyecto³ lo describen del siguiente modo:

Superbarrio utiliza estrategias de gamificación para hacer que los ciudadanos se impliquen en el diseño del espacio público. Como herramienta online *open source*, Superbarrio ensancha la audiencia potencial de los procesos de diseño participativo, superando los límites de las metodologías convencionales.

Así, SuperBARRIO busca promover la participación ciudadana en el diseño del espacio público utilizando técnicas de gamificación que facilitan fórmulas de intervención social con más probabilidades de éxito. Contraponen, pues, metodologías convencionales (no descritas en la redacción del proyecto) con éstas, las de la gamificación, que aparecen como novedosas y más eficientes. De acuerdo a sus creadores, el videojuego que articula la propuesta de SuperBARRIO permite abordar varios objetivos y necesidades: recolección y visualización de datos, educación y toma de conciencia ciudadana, comunicación y diseminación de planes e intervenciones urbanas.

Desde un punto de vista de la recolección de datos y su visualización, aseguran que la aplicación “puede ser utilizada por arquitectos y responsables políticos para recoger información geolocalizada sobre los deseos, necesidades y opiniones de los ciudadanos”. Una vez recogida este conjunto de datos la información puede ser filtrada de acuerdo a “diferentes parámetros tales como género, edad o puesto de trabajo”.

En relación con la educación y la toma de conciencia, el videojuego busca que los ciudadanos entiendan “el impacto de las decisiones individuales y colec-

3. Fragmentos de texto extraídos de su página web: <http://superbarrio.iaac.net/>.

tivas en el espacio público”. En este sentido, cada decisión tomada dentro del juego “tiene un impacto en diferentes parámetros”, lo que incluye la cultura, la ecología, la energía o la movilidad, transformando, de este modo, “el conjunto del sistema del barrio”. El objetivo que se busca aquí es hacer que aquellos que no son expertos o profesionales puedan adquirir una mejor comprensión de las decisiones que afectan a los entornos urbanos.

Respecto a la comunicación y diseminación de las operaciones y planes urbanos, estaríamos ante una herramienta que permite a los “ciudadanos navegar el espacio urbano en tres dimensiones para modificarlo y comentarlo”. Así, se puede utilizar por parte de entidades públicas y privadas para dar a conocer “planes urbanos o intervenciones en el espacio público, ya aprobadas o todavía en proceso de discusión”.

Con todo esto, siguiendo el planteamiento de sus promotores, SuperBARRIO constituiría una herramienta para recoger información, facilitar la comprensión de las intervenciones urbanísticas, abrir a los ciudadanos la posibilidad de influir en los procesos de intervención en el espacio público urbano, y difundir planes y operaciones concretas a la población. Y todo ello utilizando una interface gamificada, a través de un videojuego que los ciudadanos pueden instalarse en sus móviles o tablets (ver Figura 8). Así lo presentan sus desarrolladores:

Superbarrio funciona a escala de barrio, permitiendo a los ciudadanos visualizarlo en tres dimensiones, navegarlo e interactuar con él. Toda el área es modelada en 3D con cierta precisión, para facilitar que los vecinos visualicen y reconozcan sus casas y espacios. Los usuarios pueden interactuar con el espacio y los edificios de dos maneras: colocando módulos en el espacio público, cada uno representando un programa diferente; asignando una función a edificios vacíos.



Figura 8. Vecinos del barrio de Poblenou (Barcelona) utilizando la aplicación SuperBARRIO. Fuente: IAAC.

Los módulos y las funciones se reparten en las categorías que ya tienen establecidas: cultura, ecología, energía y movilidad (ver figura 9). Los módulos incluyen ítems como zonas verdes, dispositivos energéticos, vehículos alternativos, elementos de ocio y muchos más. Se utiliza entonces una fórmula de gamificación que establece un sistema de puntuación y métricas, mostrando así el impacto global sobre el barrio que tiene cada propuesta en el espacio público. De este modo, “cada módulo genera una variación positiva o negativa de las métricas para mostrar el impacto en la accesibilidad, economía, productividad, ecología y la interacción social”.

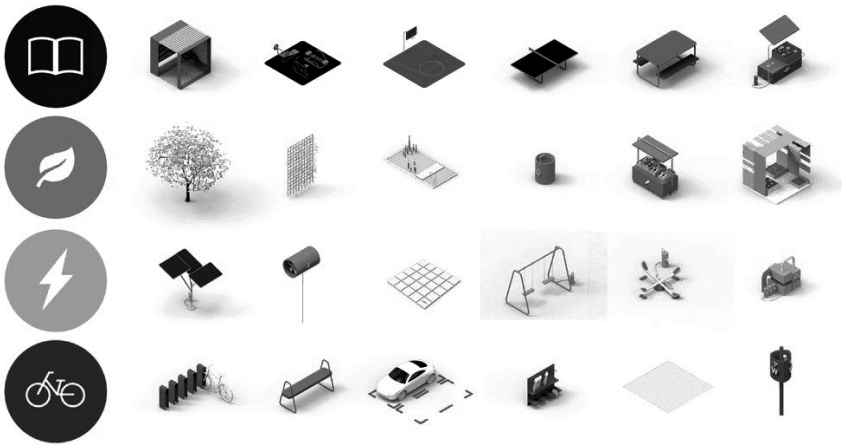


Figura 9. Algunos módulos por categoría
(de arriba abajo: cultura, ecología, energía y movilidad). Fuente: IAAC.

La idea es impulsar la participación social informada mediante mecánicas de juego, que lo hacen más accesible y aumenta, en teoría, la cantidad y calidad de las intervenciones (participación más numerosa y con mayor capacidad para producir información valiosa, útil para quienes han de ejecutar las propuestas). Por lo tanto, una actividad de ocio, mediada digitalmente y dotada de elementos lúdicos, puede facilitar e incluso fomentar la participación social en contextos y situaciones que de otro modo sería mucho más difícil de canalizar. El ejemplo de SuperBARRIO nos muestra alternativas por los que de nuevo la participación ciudadana se activa a través del juego, de herramientas de entretenimiento. En este caso, es una pauta más organizada, diseñada para obtener unos resultados (en contraposición a los ejemplos más caóticos, improvisados y espontáneos de *Pokémon Go* y la política del meme), lo que tiene como ventaja poder abordar determinadas problemáticas de forma más específica, pero con la contraprestación

de que se pierde gran parte de la capacidad transformadora que emana desde la población, lo que nos lleva a un diseño que puede derivar en un movimiento que va de arriba abajo y no al revés.

Obviamente, muchos de estos resultados vendrán determinados por el uso que se haga de ellos. ¿Qué versión de la gamificación podríamos estar observando aquí? Por un lado, podría ser un instrumento para moldear o justificar determinadas intervenciones en el espacio público por parte de instituciones públicas o privadas, sin contar más que con un apoyo testimonial de la población a la que va dirigida esa intervención. Incluso podría ir más allá: sería una forma de regular la participación social que la mantuviera en unos cauces controlados y que no permitiera la resistencia o contestación. Sin embargo, por otro lado, también existiría la posibilidad de activar un tipo de participación social con posibilidades de influencia que de otro modo no tendría cabida. Es más, puede que no solamente aumente la cantidad y diversidad de agentes que participan activamente en el proceso, sino que lo haga dando unos mecanismos que faciliten una participación cualitativamente más importante, con un mayor impacto.

Estos son problemas inherentes a la propia noción de gamificación que, como se ha podido observar, puede servir a unos intereses u otros. Es cierto que también existen otras limitaciones que tienen que ver con las propias estrategias de gamificación. Así, es difícil ponderar si la gamificación puede aumentar el nivel de participación social en plataformas de este tipo y en qué medida, ya que la relación entre gamificación y herramientas ciudadanas de participación muestra potencialidades significativas, pero aún está lejos de consolidarse como una relación claramente positiva (Hassan, 2016). Como afirmaba uno de los vecinos que utilizó la aplicación SuperBARRIO en Barcelona⁴: “Es difícil traducir la realidad en un juego”.

CONCLUSIONES

Este texto exploró diversas formas en las que diferentes actividades de ocio digital (videojuegos, redes sociales, aplicaciones móviles) entroncaban con la participación social y el activismo político. Como se pudo ver, no se trata de un tipo de participación necesariamente consciente y planificada, pero sí con unos efectos políticos y sociales potencialmente de gran alcance.

En el primer caso, *Pokémon Go* mostró como un videojuego para móviles es capaz de articular y movilizar multitud de agentes de forma exitosa: la aplicación móvil, la cámara, el GPS, los jugadores, las calles, las plazas, los edificios, los

4. Ver vídeo en <https://www.youtube.com/watch?v=3u20Ac76LeU>.

mapas y un largo etcétera. Esta articulación de software y hardware, de humano y no-humano, de real y virtual, convirtió la realidad en un campo de juego (y no solamente los espacios limitados de la pantalla, la habitación o el parque). De este modo, *Pokémon Go* generó un nivel de interacción social mediada por la tecnología, incluyendo los ejes local-global y offline-online, rara vez vistos hasta ese momento. El enorme grado de atención que suscitó por parte de los medios de comunicación es clara evidencia del “shock” social y cultural que supuso. *Pokémon Go* entonces como reimaginación (y extensión) de movimientos sociales y políticos como el 15-M.

En el segundo ejemplo, la creación y difusión de memes humorísticos en redes sociales con trasfondo político, mostró que este tipo de actividad lúdica, casual, y de rápido consumo tiene un potencial enorme para informar el debate público, fomentar la crítica social y política, y movilizar ideológicamente a millones de personas. Es posible advertir que en muchos casos este tipo de actividad tiene en realidad como consecuencia una función desmovilizadora (las personas se conforman con compartir memes y volcar su indignación en redes sociales, pero eso luego no tiene traducción en las calles o en el accionar político fuera de las redes), pero también hay que reconocer que quizás esté ayudando a articular el discurso político y multiplicando la participación social de formas no previstas hasta ahora, con importantes consecuencias en la sociedad (por ejemplo, es difícil desligar el resultado del caso Cifuentes de todo el movimiento que hubo en redes sociales, particularmente a través del meme humorístico).

Por último, el diseño de actividades gamificadas como las que se muestran en el proyecto SuperBARRIO, dan cuenta de cómo a través del juego y el ocio se puede fomentar la participación ciudadana en cuestiones tan sensibles como el ordenamiento y planificación urbanos. Aunque su impacto aún está por demostrar, está claro que las técnicas de gamificación ofrecen una serie de herramientas que pueden facilitar la cantidad y calidad de intervenciones ciudadanas en el espacio público. Lo que hay que tener en cuenta es saber si estas técnicas se utilizarán para trasladar modelos idealizados y prediseñados desde las instituciones de gobierno o las empresas a los ciudadanos, o facilitarán en cambio la participación directa de éstos en los procesos de regeneración urbanos.

BIBLIOGRAFÍA

- Antentas, J. M. (2017). Podemos and the Spanish political crisis. *Labor History*, 58(4), 468-489.
- Attia, A. M., Aziz, N., Friedman, B., y Elhusseiny, M. F. (2011). Commentary: The impact of social networking tools on political change in Egypt's “Revolution 2.0”. *Electronic Commerce Research and Applications*, 10, 369-374.

- Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., y MacIntyre, B. (2001). Recent Advances in Augmented Reality". *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(6), 34-47.
- Bogost, I. (2014). Why Gamification Is Bullshit. En M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino y N. Schrape (Eds.), *Rethinking Gamification* (pp. 65-79). Lüneburg: Meson Press.
- Boiza, F, y Lázaro, F (2017). Colau y los Mossos esquivaron el consejo policial de poner bolardos. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/cataluna/2017/08/18/5996adfae2704ea95f8b460d.html>.
- Bruna, C. (2016). Un hombre dispara contra dos jóvenes que jugaban a Pokémon Go frente a su casa. *El Periódico*. Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20160718/hombre-dispara-contra-dos-jovenes-jugaban-pokemon-go-frente-casa-5274297>.
- Casas, A., Davesa, F, y Congosto, M. (2016). La cobertura mediática de una acción "conectiva": la interacción entre el movimiento 15-M y los medios de comunicación. *REIS*, 155, 73-96.
- Castells, M. (2010). *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society. Vol 1* (2nd edition). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work? *Business Information Review*, 31(2), 82-90.
- Dawkins, R. (2006). *The Selfish Gene* (30th anniversary edition). Oxford: Oxford University Press.
- Deterding, S. (2014). The Ambiguity of Games: Histories and Discourses of a Gameful World. En S. P. Walz, y S. Deterding (Eds.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications* (pp. 23-64.). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Domínguez, I. (2018). Piden dos años de cárcel por sus tuits para seis miembros de un grupo anarquista vegano. *El País*. Recuperado de https://politica.elpais.com/politica/2018/05/17/actualidad/1526584732_803262.html.
- Eco, U. (2000). *Apocalypse Postponed*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- EFE (2016). Dos jóvenes se cuelan en un parking de la Guardia Civil jugando a Pokémon Go. *Público*. Recuperado de <http://www.publico.es/sociedad/en-las-redes/jovenes-cuelan-parking-guardia-civil.html>.
- Ejerique, R. (2018). Cristina Cifuentes obtuvo su título de máster en una universidad pública con notas falsificadas. *El Diario.es*. Recuperado de https://www.eldiario.es/sociedad/Cifuentes-obtenido-publico-falseando-asignaturas_0_752075026.html.
- FCINCO (2016). Esto es lo que pasa cuando aparece un pokémon raro en el centro de Madrid. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/f5/2016/08/03/57a1d1a6ca4741e4648b45f1.html>.

- Foucault, M. (2003). Governmentality. En P. Rabinow y N. Rose (Eds.), *The Essential Foucault* (pp. 229-245). New York: The New Press.
- Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P., y Schrape, N. (Eds.). (2014). *Rethinking Gamification*. Lüneburg: Meson Press.
- Gleason, B. (2013). Occupy Wall Street: Exploring Informal Learning About a Social Movement on Twitter. *American Behavioral Scientist*, 57(7), 966-982.
- Gonick, S. (2016). Indignation and inclusion: Activism, difference, and emergent urban politics in postcrash Madrid. *Environment and Planning D: Society and Space*, 34(2), 209-226.
- Halupka, M. (2016). The rise of information activism: how to bridge dualisms and reconceptualise political participation. *Information, Communication & Society*, 19(10), 1478-1503.
- Hassan, L. (2016). Governments Should Play Games. Towards a Framework for the Gamification of Civic Engagement Platforms. *Simulation & Gaming*, 48(2), 249-267.
- Hofmann, S., y Mosemghvdlishvili, L. (2014). Perceiving spaces through digital augmentation: An exploratory study of navigational augmented reality apps. *Mobile Media & Communication*, 2(3), 265-280.
- Jensen, M. J., y Bang, H. (2015). Digitally networked movements as problematization and politicization. *Policy Studies*, 36(6), 573-589.
- Keogh, B. (2017). Pokémon GO, the novelty of nostalgia, and the ubiquity of the smartphone. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 38-41.
- Linehan, C., Kirman, B., Roche, B. (2014). Gamification as Behavioral Psychology. En S. P. Walz y S. Deterding (Eds.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications* (pp. 81-105). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Markopoulos, A. P., Fragkou, A., Kasidiaris, P. D., y Davim, P. J. (2015). Gamification in engineering education and professional training. *International Journal of Mechanical Engineering Education*, 43(2), 118-131.
- Maturo, A., y Setiffi, F. (2016). The gamification of risk: how health apps foster self-confidence and why this is not enough. *Health, Risk, and Society*, 17(7-8), 477-494.
- Miller, P. y Rose, N. (2008). *Governing the Present. Administering Economic, Social and Personal Life* (2nd edition). Cambridge: Polity Press.
- Minotti, M. (2017). Pokémon Go passes \$1.2 billion in revenue and 752 million downloads. *VentureBeat*. Recuperado de <https://venturebeat.com/2017/06/30/pokemon-go-passes-1-2-billion-in-revenue-and-752-million-downloads/>.

- Montero, M. (2016). Madrid, capital mundial de Pokémon Go. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/ccaa/2016/07/28/madrid/1469715302_742719.html.
- Muriel, D. (2017). La videoludificación de lo social en la era digital y la cultura del videojuego. En D. Muriel y R. San Salvador del Valle Doistua (Eds.), *Tecnología digital y nuevas formas de ocio* (pp. 39-57). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Muriel, D., y Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London: Routledge.
- Peréz, F.J. (2018). El Supremo absuelve a Cassandra Vera por sus tuits con chistes sobre Carrero Blanco. *El País*. Recuperado de https://politica.elpais.com/politica/2018/03/01/actualidad/1519904722_268033.html.
- Romanos, E. (2016a). Immigrants as brokers: dialogical diffusion from Spanish indignados to Occupy Wall Street. *Social Movement Studies*, 15(3), 247-262.
- Romanos, E. (2016b). “No es una crisis, es que ya no te quiero”. Humor y protesta en el movimiento 15M. *RIS*, 74(3), 1-13.
- Romanos, E., y Sádaba, I. (2016). De la calle a las instituciones a través de las apps: consecuencias políticas de las prácticas digitales en el 15M. *RIS*, 74(4), 1-14.
- Rose, N. (1999). *Politics of Freedom. Reframing political thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Samper, S., Cuenca Amigo, J., Monteagudo, M. J., y López-Sintas, J. (2017). Cuando el Ocio Digital “sale de la pantalla”: la Invasión de Pokémon Go. En D. Muriel y R. San Salvador del Valle Doistua (Eds.), *Tecnología digital y nuevas formas de ocio* (pp. 139-155). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Schrape, N. (2014). Gamification And Governmentality. En M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino y N. Schrape (Eds.), *Rethinking Gamification* (pp. 21-45). Lüneburg: Meson Press.
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Sicart, M. (2014). Playing the Good Life. En S. P. Walz y S. Deterding (Eds.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications* (pp. 225-244). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Sicart, M. (2014). Playing the Good Life. En S. P. Walz y S. Deterding (Eds.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications* (pp. 225-244). Cambridge, Mass. MIT Press.
- Tejerina, B., y Perugorria, I. (2017). *Crisis and Social Mobilization in Contemporary Spain: The 15M Movement*. London: Routledge.
- Thaler, R., y Sunstein, C. (2008). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth and Happiness*. New Haven: Yale University Press.

- Tremayne, M. (2014). Anatomy of Protest in the Digital Era: A Network Analysis of Twitter and Occupy Wall Street. *Social Movement Studies*, 13(1), 110-126.
- Williams, P. (2014). Collaboration in the Gameful World. En S. P. Walz y S. Deterding (Eds.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications* (pp. 481-486). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Xu, F., Feng, T., Buhalis, D., Weber, J., y Zhang, H. (2016). Tourists as Mobile Gamers: Gamification for Tourism Marketing. *Journal of Travel & Tourism Marketing* 33(8): 1124-1142.
- Zichermann, G., y Linder, J. (2010). *Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Zichermann, G., y Linder, J. (2013). *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Zuckerman, E. (2011). The first Twitter revolution. *Foreign Policy*. Recuperado de http://www.foreignpolicy.com/articles/2011/01/14/the_first_twitter_revolution.

ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS DE OCIO EN ADOLESCENTES EN CONFLICTO CON LA LEY¹ EN VALENCIA

José Javier Navarro
Mercedes Botija
Sergio Capella
Ángela Carbonell
Universidad de Valencia

INTRODUCCIÓN: LA PARTICIPACIÓN COMO HERRAMIENTA SOCIALIZADORA

La adolescencia como etapa evolutiva cada vez adquiere más importancia en nuestras sociedades postmodernas. Como etapa evolutiva, la adolescencia convierte en objeto de estudio de la biología, medicina, psicología, sociología, antropología, trabajo social, etc. (Ricoy y Fernández, 2016). Si bien se considera una etapa evolutiva, la condición adolescente es algo más que un grupo de edades o unas características evolutivas, por lo que es necesario visiones poliédricas (Funes, 2005).

En nuestro entorno, estamos en las primeras generaciones de adolescentes, donde el ocio juega un papel fundamental en la socialización. (Tarín y Navarro, 2006). El ocio en sí mismo, es capaz de prevenir y de promocionar simultáneamente; muy pocas prácticas pedagógicas consiguen al unísono esta faceta en clave de crecimiento positivo, siendo además condicionante de las prácticas que garantizan ajuste en clara apuesta de desarrollo social. Hablamos de ocio interactivo cuando

1. El presente capítulo se proyecta en el marco del proyecto de investigación que lleva por título "Liad@s: convivencia prosocial y prevención de la violencia de genero en el alumnado. La participación como instrumento para la coeducación." Ref./ GV2017/208.

el escenario lúdico converge con espacios para el aprendizaje, favoreciendo la configuración de competencias que incitan a la reflexión en los adolescentes. Cuando el adolescente es capaz de identificar factores que pueden promocionar su estatus, las dinámicas de ocio se hacen especialmente importantes (Uceda, Navarro y Pérez, 2015), porque permiten desarrollar en positivo el tiempo libre.

La participación y la presencia activa de los adolescentes en actividades de ocio, constituyen el marco de referencia para la articulación de prácticas educativas en los espacios de socialización que a su vez favorecen el intercambio, la conexión hacia nuevos y atractivos retos. Así, los espacios lúdicos sirven de instrumento para la inclusión social. En este sentido, nos aproximamos a la idea de Fernández Barrera al plantear que “la participación tiene que ver con el ejercicio de la palabra y la posibilidad de los niños y niñas de actuar en todas aquellas áreas de su vida cotidiana que son de su interés” (2009, p. 115). Desde la primera infancia, los niños se inician en el entrenamiento de los afectos en combinación con los elementos propios de lo lúdico; ambas dimensiones potenciarán otras esferas que conformarán la personalidad del adolescente (Morán, Carmona, y Fínez, 2016). Razón principal por la que entendemos prioritaria la gestión constructivo-educativa de los espacios de ocio, articulando para ello nuevas y atractivas vías para la inclusión de los y las adolescentes.

OCIO, CULTURA POSTMODERNA Y RIESGOS

En la sociedad postmoderna, la vulnerabilidad y el riesgo de exclusión alcanzan a sectores más amplios de la sociedad; los riesgos se han ampliado y diversificado haciéndonos más vulnerables en extensión e intensidad, en este sentido Castel (1997) señala que la sociedad actual se caracteriza por la consolidación de una extensa zona de vulnerabilidad antesala de la exclusión. El reto es comprender como la creciente vulnerabilidad afecta a los adolescentes y a su proyección de futuro. En este sentido, podemos apoyarnos en Merrilees, Taylor, Goeke-Morey, Shirlow, Cummings y Cairns (2014) al explicar que los factores de vulnerabilidad están más relacionados con las actividades vinculadas a las causas que generan el riesgo en los adolescentes (identificación con un grupo de iguales antisociales), que con el riesgo o actividad desviada en sí misma (absentismo escolar o no acudir a la escuela). Así, el tiempo de exposición al riesgo configurará el grado de vulnerabilidad al que se somete el adolescente, sobre el que la precariedad, la ausencia de referentes y apoyo social, la pasividad, herencias de una socialización familiar sesgada por las fragilidades desgastarán los resortes de la actividad productiva.

La globalización colabora en la extensión de los riesgos que directamente afecta al comportamiento de los sujetos, relacionando según Beck (2008) en espacio-tiempo factores tanto de riesgo como de protección. En esta línea Feixa (2011) reflexiona sobre la metamorfosis de la condición adolescente, adecuando

esta etapa vital a la pluralidad de biografías y dilemas. Tradicionalmente la literatura científica ha puesto su foco de atención en describir los riesgos que asumen los adolescentes vinculados a entornos de marginación y exclusión (Navarro y Galiana, 2015; Scandroglio y López, 2010). Procesos que describen cómo los individuos acceden casi por herencia a prácticas antisociales. Wade, Cassidy, Walz, Taylor, Stacenin y Yeates (2011) describen los riesgos asociados a la ausencia de planificación cotidiana que ascendentemente reciben los hijos de los padres, y que en su ausencia, desemboca en prácticas antisociales que protagonizan los adolescentes en este periodo de su desarrollo evolutivo.

El ocio postmoderno se encuentra encorsetado como forma producto del capitalismo. Los centros comerciales y actividades enfocadas al dispendio económico se han proyectado durante las últimas décadas como fórmula de ocio; incluso en muchos casos como subrayan Navarro y Pastor (2018) naturalmente integrados en una frenética cultura consumista que en ausencia de mecanismos de ajuste, puede desregular al adolescente de sus rutinas y actividades cotidianas. Los excesos del ocio consumista van más allá de la mera utilización provechosa del tiempo libre, aunque según un estudio reciente de Ricoy y Fernández (2016) no podemos considerar actualmente esta pauta como abusiva entre los adolescentes, aunque sí está presente.

DINÁMICAS DE SATISFACCIÓN GRUPAL

El ocio es un elemento clave en la socialización de los adolescentes; se encuentren en situación de riesgo, hayan traspasado la línea de control social o se hallen socializados en pautas prosociales. Asimismo es un espacio educativo, preventivo y generador de identidad (Funes, 2005). El ocio como construcción social, es fundamental en el binomio integración-vulnerabilidad y forma parte de los derechos humanos individuales y colectivos, y concebido como una práctica que genera capital social (Boudieu, 1997). Las experiencias positivas de ocio en la infancia y adolescencia, constituyen una estructura fundamental para la vida adulta porque se inscriben en las biografías de los sujetos y se integran como factor dinámico y de protección en las experiencias vitales de las personas. En este contexto, como ha señalado Cuenca (2004, p. 72), el disfrute y el ejercicio del ocio, sea a nivel personal o comunitario, no depende tan sólo del hecho de disponer de tiempo y de recursos, sino, “y de un modo especial, de la percepción y actitud que se tiene sobre el mismo”; en ambas, añade, el papel de la educación y la experiencia que ello supone como logro o experiencia positiva es un cuestión que se inscribe en el haber del sujeto protagonista.

La gestión del ocio por los propios adolescentes a través de redes estables de relación, constituye un proceso que pondera más si cabe la diversión y el desarrollo madurativo en clave positiva. En este sentido Lévesque y Robert (2008),

plantean que los adolescentes que planifican su tiempo libre a través de grupos no consolidados, asumen un riesgo adicional. La pertenencia a un grupo implica la aceptación e identificación de las inercias de éste. Por tanto, es importante que los adolescentes se encuentren vinculados a grupos estables con actividades constantes, porque en la línea de las aportaciones de Kremer, Elshaug, Leslie, Toumbourou, Patton y Williams (2014), el exceso de tiempo libre nunca está equitativamente ocupado por ocio y da lugar según Ongay (2017) a actividades de riesgo. Sin embargo, en espacios seguros, comprometidos y autogobernados por adolescentes, aprenden a ganar, a perder, a compartir, a implicarse, a asumir tareas individuales y de grupo, en una palabra, los espacios de ocio que han sido creados por grupos consistentes de adolescentes imprimen el desarrollo de características asociadas a la responsabilidad; Smilth, Smoll y Cummings (2007) vinculan la importancia de un clima motivacional positivo a la existencia de actividades de ocio deportivas, donde el entrenamiento y la repetición de patrones es esencialmente importante para alcanzar un objetivo final gratificante tanto desde una esfera individual como grupal o familiar. En esta línea Valdemoros, Ponce de León, Ramos y Sanz (2011) informan de la importancia de la familia en la creación tanto de valores como de contravalores, en aquellos casos en los que no hay refuerzo positivo o se infra utiliza la dimensión del ocio prosocial.

DEL OCIO CONSTRUCTIVO A LA DECONSTRUCCIÓN DE ACTIVIDADES RECREATIVAS

La delgada línea roja que separa las “buenas prácticas” (ocio activo, constructivo, creativo, lúdico, participativo, experiencial, etc.) de las prácticas “deconstructivas” que algunas dinámicas de ocio generan en nuestras sociedades y que lo involucran con ociosidad, banalidad, consumismo, indolencia, etc. Mantener el anclaje perceptivo en estas últimas, cuando –como explica Lasén (2000, p. 170)– el “ocio adquiere un valor tácito en la conquista del saber y en el sentido dado a la existencia”, permitiendo la creación y recreación de nuevos vínculos sociales, gracias a la intensidad humana que está ausente en otras situaciones; ya no es ignorancia, sino simple ceguera a lo que el mundo y sus tiempos están cambiando.

La ausencia de una planificación cotidiana implica dinámicas de alto riesgo. Por tanto, es de sumo interés que los adolescentes dispongan de una red de recursos y actividades prosociales completa. Además, es importante el compromiso tanto de los padres como de las instituciones públicas por ofrecer actividades y políticas de ocio que garanticen el acompañamiento, la participación y la creatividad de los adolescentes. Las nuevas tecnologías envuelven la recreación de los adolescentes.

No podemos decir que no se generen recursos prosociales integrados en el territorio global. Las posibilidades de establecer dinámicas relacionales positivas es favorable, aunque es obvio que las actividades que se ofertan no interesan a los adolescentes, y mucho menos a aquellos que tienen alicientes relacionados

con los riesgos. En este sentido, Navarro y Pastor (2018, p. 130) refieren que “si queremos que los adolescentes se monten su oferta de ocio, tendremos que prepararnos para que hagan algo que no guste a los adultos”. Una de estas actividades, a las que hacen referencia los autores es el botellón y las desviadas actividades asociadas a él; Porque efectivamente beber alcohol en la vía pública nunca fue una actividad convergente con el ocio, sin embargo si lo es con el ocio nocturno, por tanto, debemos replantearnos la fórmula para transformar ocio deconstructivo en constructivo.

Los juegos constructivos, educativos, colectivos han sido casi extinguidos por otros online, los videojuegos o las aplicaciones de telefonía móvil que permiten en una sola descarga la adquisición de paquetes de entretenimiento. Se promueve una recreación que tiende a individualizar a los sujetos o dinamizarlos en redes virtuales, sin contacto físico. Los juegos han perdido el acento de sagacidad, promotor del pensamiento creativo. La diversión actual pasa por mantener el cerebro en “encefalograma plano”, porque según refiere Vásquez-Rocca (2017, p. 336) “si piensas, no te diviertes”. Por tanto, el ocio deconstructivo forma parte de una pérdida paulatina de pensamiento crítico que rodea las nuevas generaciones de adolescentes: pensar poco. Adolescentes sin conciencia crítica. En este sentido, la confusión que generan nuevos estímulos, adentrarse en nuevas formas lúdicas como las partidas de póker online o la nueva esfera de las apuestas, enmascara las dinámicas de ocio e impulsa un tobogán de riesgos.

Así pues, nos hacemos eco del modelo de ocio característico de las sociedades postindustriales. Una oferta apetitosa para disfrutar en familia (cines, centros comerciales, espectáculos, etc.), pero que deja a los adolescentes descolgados. Si echamos un vistazo a las actividades, han de pasar por la esfera del deporte o por los movimientos diocesanos / escoltas. Difícilmente podemos encontrar alternativas de ocio medioambientales, que inciten a la representatividad juvenil, vinculadas a la solidaridad, en definitiva que desarrollen los afectos, los valores, que potencien la reflexión, etc. Atendiendo a los planteamientos de Del Barrio, “los valores no pueden afianzarse con procedimientos meramente declarativos” (2002, p. 304). Ello supone que es importante que el ocio se oriente desde instancias que abiertamente manifiesten una opción lúdico-constructiva.

Por otro lado, no hemos de olvidar las “malas prácticas” que los adolescentes vinculan a los tiempos de ocio. El problema de convertir el ocio en una rutina, supone que todo el tiempo, se convierte en tiempo libre, en que lo anodino se convierte en habitual y donde los espacios de ocio quedan subyugados a las inercias del tiempo. Esto supone iniciar la espiral de riesgo a través del mismo ocio. Francés (2008), volviendo al inicio del discurso del presente capítulo, hace un llamamiento a la necesidad de involucrar a los adolescentes que se encuentran sometidos a situaciones de alto riesgo a sentirse protagonistas en procesos de participación. Este exceso de ocio o infrautilización del tiempo libre, vendrá determinado básicamente por cuatro elementos:

1. Las situaciones marcadas por la ausencia de intercambio relacional (siempre los mismo, en el mismo sitio y haciendo las mismas cosas).
2. La disminución de los estímulos positivos y motivadores² (contacto limitado a lo inmediato, pasivo e inamovible).
3. Rechazo al ambiente educativo, ya que por norma general este incita a la movilización.
4. Ausencia de identificación con ambientes normalizados sobre los que poder articular dinámicas de relación positiva.

Podríamos señalar que el ocio puede jugar un factor de protección frente al desarrollo de conductas desviadas como la delincuencia juvenil. Desde esta perspectiva, Wenger y Andrés (2016) señalan que el crecimiento en las tasas de desviación de la juventud, a partir de prácticas de ocio no estructuradas, configura uno de los más graves indicadores de insuficiencia de las estructuras y niveles de control que evidencian las instituciones. El presente capítulo presenta la relación que el ocio tiene con las dinámicas de riesgo e incluso delictivas de adolescentes, y cómo a medida que estos se alejan de los patrones de control social, abandonan análogamente actividades de ocio estructurado.

METODOLOGÍA

El abordaje metodológico que presentamos se posiciona desde métodos mixtos en la plural utilización de técnicas de aproximación y estudio del objeto. Se han combinado e integrando diferentes perspectivas, técnicas y enfoques que, lejos de ser excluyentes, adquieren un carácter de complementariedad.

Hemos planteado una serie de hipótesis que vinculan las prácticas de riesgo de los adolescentes con las actividades de ocio, y en qué medida las actividades de ocio prosocial pueden ayudar al adolescente a optar por itinerarios de mayor o menor riesgo. Además, se añade una hipótesis de importante consideración a efectos de calibrar por los informantes, la necesidad de crear actividades que hemos denominado con “peligros controlados”:

1. La inmersión en actividades de ocio influye en la adopción de conductas delictivas de los *Adolescentes en Conflicto con la Ley*.³
2. Cuanto mayores son los patrones de ocio desestructurado, mayor incidencia de la trayectoria delictiva en la dinámica cotidiana del ACL.

2. Inevitablemente la socialización y los modelos de referencia se verán condicionados en este sentido.

3. En adelante, ACL

3. Las dinámicas de ocio con este perfil de ACL requieren de una estructura clara donde las actividades se procesen a partir de dinámicas motivacionales sujetas a “peligros controlados”.

En el diseño y primeras fases de la investigación, se practicó mediante la instrumentalización de fuentes primarias una observación documental que permitió obtener un registro de los expedientes de ACL. De ellos, se extrajo la variable ocio, a partir de su experiencia vivencial focalizando la atención en los factores de riesgo (ocio desordenado o no estructurado) y de protección (ocio ajustado, organizado, pautado en horarios, dirigido por entidades...), ya que así había sido recogido por el profesional educador con funciones de seguimiento e intervención socioeducativa con estos adolescentes. La información corresponde a los 286 ACL de la ciudad de Valencia en el año 2015 que en ese momento se hallaban bajo cumplimiento de alguna medida reeducativa en medio abierto, impuesta por alguno de los cuatro Juzgados de Menores de Valencia⁴.

Mediante software SPSS 22 se lograron articular tres itinerarios de riesgo que integraron distintas versiones de trayectorias delictivas a partir de inmersión en actividades de riesgo “iniciales”, “moderadas” o como último caso, “consolidadas”; a la sazón de: a) ACL de trayectoria delictiva inicial (ACLII)⁵; b) ACL de trayectoria delictiva moderada (ACLIM)⁶, y c) ACL de trayectoria delictiva consolidada (ACLIC)⁷.

Por lo que respecta a las técnicas cualitativas se utilizaron la entrevista en profundidad a informantes clave dependientes de distintas áreas: educación, justicia juvenil, bienestar social, empleo y sanidad. Se integraron las orientaciones de Patton (1990), relativos a la realización de las entrevistas apoyadas en un guión previo en el que se abordaban diferentes áreas temáticas (factores personales, psico sociales, socioeducativos, de inmersión en actividades planificadas, actividades de riesgo y protección y finalmente conclusiones / recomendaciones para el investigador). Se efectuaron 32 entrevistas que fueron analizadas mediante software para el tratamiento de datos cualitativos MAXQDA versión 12. Los discursos de los informantes se secuenciaron en segmentos de texto, adecuando las orientaciones de Wilkinson y Wilkinson (2017) relativos en la organización de categorías de análisis. En esta línea, las aportaciones de Gallagher (2008) nos ayudaron a enlazar categorías con subcategorías recogidas del análisis discursivo e integrar en estas sinergias segmentos de texto con los que reproducir los verbatios codificados de los informantes.

4. Memoria Equipo Medidas Judiciales. Año 2015. Concejalía de Bienestar Social e Integración. Ayuntamiento de València.

5. Correspondiente al primer tercil, con 94 casos y su trayectoria delictiva se encuentra definida por haber cometido un delito, disponer de un tipo de medida y únicamente haber pasado por un juzgado.

6. Correspondiente con el segundo tercil, son 97 casos y su trayectoria delictiva se ha concretado en haber pasado por 1,5 juzgados (es decir, tan habitual es haber pasado por uno como por dos) y haber cometido dos delitos pero el tipo de medida impuesta es una;

7. Correspondiente con el tercer tercil, son 90 casos, han pasado por cuatro juzgados, han cometido cuatro delitos y el tipo de medida impuesta son de tres diferentes.

RESULTADOS

El análisis se planteó a partir de los datos estadísticos para posteriormente extender la dimensión explicativa de los informantes. Así, la estrategia de la triangulación (Denzin, 1970), nos permitió garantizar con fiabilidad y validez los resultados de investigación. En primer lugar, presentamos la correlación entre itinerario delictivo y el ocio para comprobar similitudes y diferencias en cada una de las trayectorias predefinidas. La variable ocio integra cuatro indicadores: a) ocio calificado como desestructurado y denominado de “callejeo”; b) ocio programado; c) ocio solitario y finalmente d) aquellas situaciones donde no se hacía constar por considerar el trabajador social que no era un indicador relevante.

En los ACLII, el ocio fue calificado como desestructurado y de “Callejeo” en el 47,9%, como “ocio programado” en el 11,7%, “ocio solitario” en el 5,3%, y no constaba en el 35,1%.

Tabla 1. Variable Ocio para ACLII.

| ACLII | Indicadores | Valor |
|-------|----------------------------|-------|
| | Desestructurado / Callejeo | 47.9% |
| | Programado | 11,7% |
| | Solitario | 5,3% |
| | No Consta | 35,1% |

Fuente: elaboración propia.

En los ACLIM, el ocio fue calificado como desestructurado y de “Callejeo” en el 72,1%, como “ocio programado” en el 3,1%, “ocio solitario” en el 4,1%, y no constaba en el 20,7%.

Tabla 2. Variable Ocio para ACLIM.

| ACLIM | Indicadores | Valor |
|-------|----------------------------|-------|
| | Desestructurado / Callejeo | 72.1% |
| | Programado | 3.1% |
| | Solitario | 4.1% |
| | No Consta | 20.7% |

Fuente: elaboración propia.

En los ACLIC, el ocio fue calificado como desestructurado y de “Callejeo” en el 92,2%, como “ocio programado” en el 2,2%, “ocio solitario” en el 2,2%, y no constaba en el 3,3%.

Tabla 3. Variable Ocio para ACLIC.

| ACLIC | Indicadores | Valor |
|-------|----------------------------|-------|
| | Desestructurado / Callejeo | 92.2% |
| | Programado | 2.2% |
| | Solitario | 2.2% |
| | No Consta | 3.3% |

Fuente: elaboración propia.

Atendiendo que la investigación que nos ocupa, contó con la utilización de métodos mixtos, derivado de las entrevistas a los informantes seleccionados, pudimos construir un discurso en tornos a las claves que el ocio representa para los adolescentes integrados en cada uno de los distintos itinerarios, y la medida en que la inmersión en actividades de ocio les aleja o aproxima a las actividades de riesgo que infieren dinámicas delictivas.

OCIO PASIVO, INDIVIDUALIZADO Y ENCORSETADO

En los adolescentes existe un ocio que se puede clasificar como pasivo; es decir, estar con los amigos aparentemente sin una actividad estructurada, compartiendo momentos en el parque, en la calle, siendo una de las experiencias de pertenencia e identidad de grupo fundamental. Acercando el enfoque desde otro ángulo, ello incide directamente en la escasa participación que los adolescentes tienen, no solo como posibilidad, sino como realidad.

“La mayoría lo utilizan para estar con otros en parques, hablando o fumando. Sólo estar. Creo que ha cambiado respecto antes porque antes las actividades del momento comprendían actividades deportivas en grupos; eso se ha acabado. Los fines de semana la cosa cambia, porque van a discotecas, pub’s, ahí se mezclan todos; los delincuentes y los no delincuentes” (EETTM-1)

“Desde su percepción... el ocio tiene muchas caras. Si les preguntas si para ellos es ocio están fumando porros viendo como otros entran y salen de la olla con el mono patín, casi seguro que te van a decir que si. Lo jodido no es que lo hagan, lo jodido es que piensen que eso, o sea, fumar porros, es ocio”. (EPIES-2).

“Si, es como estar sin hacer. Una presencia pasiva si” (EFM-1)

Por otro lado, esa exigua presencia de creatividad en la escena pública, también condiciona las prácticas de ocio. Hemos de considerar que según los informantes, los paquetes de ocio de que gozan los adolescentes, son cerrados, y por tanto la creatividad también viene determinada por las posibilidades de inmersión protagónica.

“Tu fíjate y veras que hay muy pocas cosas que hoy día puedan transformarse. Está todo muy estudiado para que no tengan que inventar nada. Es un copia y pega” (EEMJMA-3)

“No hay donde elegir. La realidad supera con creces la ficción... tampoco podemos decir que los chavales tengan un saco de oportunidades de donde tirar. O tomas lo que hay o lo dejas...” (ETTS-1)

Por otro lado, hallamos un ocio individualizado, en él no hay intercambio ni comunicación interpersonal; no se comparten emociones, sino que la esfera subjetiva atrapa las propuestas de interacción colectiva:

“En general, tienen Playstation o van a casa de alguien que la tiene o al parque. No juegan al fútbol ni están apuntados a ninguna historia”. (EETP-2)

“La calle ha perdido esa esencia de escenario para el juego. La mayoría de chavales ya no baja a jugar a la calle, porque prefiere hacerlo por el móvil o conectarse a juegos en red que empieza y acaba cuando quiere” (EOIES-1)

“La autodeterminación es una nueva forma de ocio” (EPIES-2)

Según los entrevistados, existe una línea divisoria amplia entre “estar ocioso” y desarrollar un ocio desestructurado, no planificado e implementado en entornos geográficos físicos; este tipo de ocio fue denominado como “callejeo”. El primero se caracteriza por el “estar”, y el segundo atraviesa una línea difusa donde las horas sin actividad se convierten en rutinas combinadas con actividades de alto riesgo. En este sentido, los entrevistados informan al respecto que las rutinas cotidianas se convierten en contextos de riesgo y ello eleva los factores de vulnerabilidad que desembocan en prácticas de exclusión. En este tipo de ocio, se describe escasa supervisión familiar y poco o nulo interés por la educación formal. Las diferencias entre los intereses de adultos y adolescentes, acaban condicionando el desarrollo de acontecimientos desviados:

“Hay menores que no tienen ningún control por parte de nadie y salen mucho, están en la calle, se acuestan a las 5, se levantan a la una y no pasa nada porque no tienen ninguna responsabilidad. Se fuman unos porros y es tan normal para ellos que lo hagan todos los días”. (EETTM-2)

“El límite se lo pone cada nano, porque en su casa pues no le dicen, “oye tu que esto ahora no lo puedes hacer, que tal...”, los padres hacen la vista gorda y tema zanjado... [...] luego modular todo esto ya se hace más cuesta arriba”. (EDCD-1)

“Callejear sin ningún objetivo concreto. Ellos prefieren estar en la calle porque en su casa sobran los problemas” (EOIES-1)

OCIO GLOBALIZADO: CONSUMISTA, SEGMENTADO Y DE ESTÍMULO-RESPUESTA INMEDIATA

A pesar de la existencia y oportunidad que disponen los ACL para socializar en actividades prosociales, sin embargo el grado de afinidad entre estas y sus intereses o posibilidades es nulo; se deduce de los discursos, que se basa en un ocio muy consumista, en el aquí y ahora y en las capacidades económicas. Este perfil de adolescentes, procede de entornos contextuales donde la precariedad engloba la economía doméstica, los patrones educativos y las exiguas posibilidades de promoción social. Por otro lado, los informantes también reconocen que la sociedad global ha generalizado los espacios de diversión y por tanto no diferencia aquellos adolescentes que proceden de entornos marginales, de los que viven en territorios más acomodados. Los lugares no generan protocolos de acceso, y por tanto, estos espacios están abiertos y disponibles a cualquier perfil de consumo:

“A ver aquí al lado tenemos Kinépolis. La entrada cuesta 6 euros y medio, tienen que coger el tranvía, 1,50, la coca-cola y las palomitas 8 pavos, o sea que 20 pavos. Si vas al teatro mínimo la más barata de 18 a 20 pavos”. (EMAE-1)

“Es mimetismo puro, esperar que alguien vaya con coche e ir a la discoteca de turno, así todo el fin de semana (...) el consumismo influye en cuanto que todo lo que hacen cuesta dinero.” (ECOLE-1)

“Piensa que en la discoteca todo distorsiona y ahí no se pregunta si tu vives en un *chabolo* o en un ático en el centro. Una vez estas dentro, pues a pasarlo bien amigo...”. (EETPP-2)

“En un parque de atracciones, las diferencias no son tan visibles. No hay entradas A y entradas B... quiero decirte que las cuestiones estas que ahora se hablan tanto de la globalización y no sé qué, pues también afecta de lleno al ocio de la chavalería” (EMAE-4)

Sin embargo los informantes refieren que el ocio en nuestra sociedad esta segmentado, es decir, existe un ocio y espacio totalmente diferenciado para los adolescentes y jóvenes, y otro distinto para los adultos. Este es un aspecto clave en la socialización. Observamos un desconocimiento entre el ocio de los adultos y el de los adolescentes:

“Antes la chavalería estaba y había una presencia adulta, con una transmisión de la experiencia adulta que siempre es saludable (...) ahora yo hago excursiones a centros de ocio y te das cuenta que por encima de 21 años no hay nadie, es decir, los camareros son jovencísimos, los policías nacionales tienen 21 años porque el turno de noche se queda exclusivamente para los jóvenes” (EMAE-4)

“¿Cuántos padres has visto tu con unos patines haciendo skate en una olla?... Pues como eso, todo.” (EECOL-1)

DINÁMICAS DE OCIO QUE GENERAN RIESGOS

Un factor de prevención primaria y de protección secundaria es la participación de los adolescentes en actividades de ocio estructuradas, ya sean deportivas, de tiempo libre, etc. Añadido a ello, diremos en sentido negativo que la inconsistencia en las actividades de ocio, genera también el acceso a vías alternativas y per sé, desviadas del ocio integrado:

“Los que tienen un ocio estructurado pueden venir una, dos o tres veces, pero por cuestiones de grupo se dejan influir y se meten en líos, pero no suelen mantenerse en las conductas infractoras” (EETTS-1)

“Se cansan enseguida. Cuando les pides cierto compromiso enseguida abandonan... y esto muchos casos es por la baja tolerancia al fracaso que tienen. En cuanto algo se tuerce, abandonan” (EEMJMA-2)

La ausencia de una planificación cotidiana implica dinámicas de alto voltaje. Debemos considerar la importancia que la estructura cotidiana integra para estos adolescentes. Habitualmente los ACL abandonan prematuramente la educación formal y por tanto, pronto cesa su estructura de horarios y actividades prosociales. Esto afecta en gran medida a sus dinámicas cotidianas, tanto las de ocio, como aquellas que requieren mayor exigencia.

“Un chaval que baja a la calle después de cenar y se acuesta al amanecer, cuando sus compañeros se levantan para ir a escuela... pues no es capaz de organizar su ocio, porque tampoco es capaz de organizarse su vida ” (EOIES-1)

“Tienen tanto tiempo libre que son incapaces de disfrutar de actividades de ocio. Es como un bucle sin salida” (EETTS-2)

Por otro lado, deberíamos considerar las prácticas de ocio permitidas, que posibilitan un consumo abusivo de alcohol durante los espacios de ocio recreativo nocturno. El llamado botellón, se convierte en una de las principales actividades “de ocio” en la que los adolescentes socializan, esencialmente durante el fin de semana, y en periodos estivales. En este sentido, los informantes plantean la necesidad de revisar las políticas públicas e incentivar la intervención socioeducativa.

“El problema es que no hay una regulación clara... es una cuestión que depende de las administraciones locales. Entonces, si en este pueblo no se puede, pues voy al otro que encima el ayuntamiento ha habilitado un parking público para convertirlo en botellódromo” (EEMJMA-3)

“Ponerse morao de alcohol y salir a cuatro patas, esa es la atracción del fin de semana. Hay muchos adolescentes que entienden que divertirse es eso porque no se les ha ofrecido otra alternativa” (EETP-2)

“Hay que bajar más al barro y ver qué es lo que hace falta para que los chavales no se metan en más problemas. Todo pasa por plantear programas pedagógicos centrados en lo lúdico” (EEMJMA-2)

“Qué fácil parece que el pleno de un ayuntamiento autorice una zona acústicamente saturada y que se beba sin control en la vía pública... y que difícil es articular un programa de prevención municipal que incluya prácticas de ocio reales, dirigidas a estos chavales que están en super riesgo” (EFM-1)

Paralelamente los ACL residen en territorios altamente vulnerables, en los que las redes de apoyo social son potencialmente escasas. De este modo, participar en actividades de ocio prosocial, se convierte en un objetivo de difícil asunción. Sin embargo, los informantes sí inciden en la creación de actividades que susciten motivación en los ACL y que estas puedan suponer salir de la rutina y lo cotidiano.

“En sus barrios lo tienen complicado, porque solo con bajar a la calle ya se puede considerar una actividad de riesgo. ¿El ocio en estos lugares? pues muchos casos... sentados en un banco comiendo pipas y fumando canutos” (EDCD-1)

“Las dinámicas de ocio que se organizan casi nunca llegan a este perfil de chavales, porque estos ya están metidos en una espiral de riesgo y no encajan en actividades que supongan obligación” (EEMJMA-2)

“Lo suyo sería organizar actividades de ocio que tengan en sí mismas algún tipo de riesgo, o sea, adrenalina. Por ejemplo, hacer puenting, escalada, submarinismo, una noche en el bosque... pero de estas cosas, normalmente se rehúye, primero porque los chavales son complicados y después porque se requiere muchos recursos y una retahíla de permisos, seguros, autorizaciones... que hacen que la cosa se desestime” (EETTS-1)

“Que conozcan nuevas experiencias y que vean que se puede disfrutar asumiendo situaciones que se han previsto antes. No me refiero tirarse al río sin flotador... si no, grafitear una pared autorizada por el ayuntamiento en vez de ir al metro a “escrachear” los vagones” (EETS-2)

La complementariedad con los datos cualitativos aporta mayor objetividad a la interpretación cuantitativa. Desde esta dimensión, el ocio calificado como desestructurado y de “callejeo”, entendido como los adolescentes que estructuran su vida desde este parámetro, sin otras actividades principales observamos que se producen diferencias muy significativas entre los tres perfiles, y además su tendencia es creciente en función de la situación delictiva en la que se encuentren, es decir en los ACLII prácticamente es el 50%, en los ACLIM el 75% y en los ACLIC el 95%.

Respecto al segundo indicador de “ocio programado” es minoritario en los tres perfiles, con el 11,7% en los ACLII, descendiendo en los ACLIM al 3,1% y es inexistente en los ACLIC.

El indicador de “ocio solitario”, es prácticamente similar en los tres perfiles, es decir minoritario, muy poco significativo y es señalado por los trabajadores sociales como inferior 5% de los ACL.

El último indicador de “No Consta”, si bien esta presente en el primero, es decir en los ACLII con el 35,1%, los profesionales nos lo indican por considerar que no es un elemento a resaltar, ni como factor de protección ni de riesgo, se va reduciendo en los otros perfiles, siendo en los ACLIM el 20,7% y desaparece en los ACLIC. Es decir, si la variable ocio desestructurado se considera como un factor de riesgo importante, su incremento hace desaparecer este indicador.

Por tanto, de los resultados obtenidos deducimos que son una minoría los ACL que disfrutaban de un ocio supervisado y a medida que aumenta su itinerario delictivo, se produce un incremento de actividades de riesgo que determinan un ocio inestable o inexistente, que ocupa la mayor parte de su día. Para estos ACL, el tiempo libre ocupa prácticamente toda su actividad y el ocio, se solapa a esta inactividad.

Como nos recordaban los informantes, se realiza escasa o nula intervención social, ya sea pública o privada en el tiempo del ocio. Es decir, existen pocas alternativas al ocio consumista y globalizado, donde si conviven los ACL de itinerarios delictivos con adolescentes prosociales. Además el tiempo de ocio se ha estructurado sin la presencia adulta, es decir, sin que exista cohesión, vínculos, espacios de convivencia que a su vez sean educativos, cada vez más los mundos adolescentes y adultos se separan.

DISCUSIÓN

Los resultados confirman las hipótesis de partida relativas a la clara influencia que la variable ocio integra para el aumento o disminución de patrones de comportamiento antisocial (H1), el incremento de actividades delictivas a partir de una paulatina desconexión en actividades de ocio (H2) y la necesidad de intervención socioeducativa con ACL guiada a partir de actividades motivacionales que integren peligros controlados (H3)

Las actividades de ocio han de ser necesariamente instrumentales, a efectos de situar a los beneficiarios de tales acciones como agentes de participación y transformación (Del Pozo, 2017). De nada sirve la estratificación de la dimensión del ocio. El ocio ha de ser inclusivo, capaz de promocionar al adolescente, que le permita conocer y participar de su entorno y sobretodo, de fácil acceso. El ocio y el tiempo libre en nuestra sociedad ocupan un espacio central en el proceso de socialización, tanto en adolescentes como en adultos; sin duda, una parte del ocio y tiempo libre gira en torno al consumo y por tanto su accesibilidad es un factor de integración, de pertenencia social y en definitiva de inclusión.

Además ha de constituir una oportunidad para la intervención socioeducativa. Coincidimos con Picornell (2004) que cualquier acción protectora, además de dirigirse a determinadas situaciones de urgencia, proporcionando ayuda ante ne-

cesidades sociales, tiene que posibilitar intervenciones socioeducativas, intersectoriales y coordinadas. La intervención desde el ocio con adolescentes adquiere significado como acción protectora del sistema. El concepto de “educación a lo largo del ciclo vital” conduce directamente a la noción de sociedad educadora o educativa; una sociedad que multiplica las posibilidades de aprender en cualquier escenario. En la línea de Lazcano, Madariaga, Doistua, y Cuenca (2012), los espacios de ocio deben su diseño a tres elementos clave para cualquier periodo vital que integre actividad: participación, intercambio y creatividad. Asistimos a un momento histórico en que creamos poco; prácticamente todo lo que se instrumentaliza a los ojos de los adolescentes ya viene dado (juegos de ordenador, entornos virtuales, dispositivos musicales...). El ocio mayoritario que actualmente se consume, deja poco espacio a las inercias, la ilusión, a la eventualidad, a la peripecia y al ingenio. Es un ocio envuelto en papel de regalo, que deja poco espacio a la innovación y por aquí es precisamente por donde se debe empezar; por disfrutar atendiendo a lo creativo. La tecnología ha cercado la imaginación abstracta que por momentos debe suponer esta dimensión del entretenimiento cotidiano.

Coincidimos en las aportaciones de Gibson y Chang (2013) y Santos, Legaz y Frey (2009), que inciden en el interés del ocio para el desarrollo emocional de los adolescentes. De suma importancia, pues los espacios dedicados fundamentalmente al placer de la diversión han de ser fijados también para la intervención pública, para el acompañamiento social, donde puedan articularse experiencias positivas, integradoras, educativas, solidarias, lúdicas, preventivas e incluso terapéuticas, por tanto ha de ser gratificante tanto para los adolescentes como para la sociedad, que contempla la evolución y el progreso de las actuales adolescencias. En la línea de los resultados de investigación de Monteagudo, Ahedo y Ponce de León (2017), el ocio contribuye al desarrollo humano. Abogamos por desarrollar políticas públicas para seducir a los adolescentes hacia las actividades que logren reorientar sus procesos disruptivos. Nos alineamos en las aportaciones de Catalano y Hawkins (1996), al señalar que el ocio constituye en estos adolescentes un factor de riesgo, pues incrementa de facto la conducta desviada, asimismo un ocio estructurado sería un factor de prevención. Desde esta óptica y siguiendo a Scandroglio y López (2010), es factor clave introducir el asociacionismo como fuente de expresión popular de los jóvenes para que a través de sus necesidades sean capaces de transformar la realidad; incentivar el deporte, la cultura underground, la salud positiva, el respeto a la naturaleza en clave ecológica, la educación en valores desde la acción lúdica.

Paralelamente, el modelo de políticas locales al estilo del “local government act” del Reino Unido, donde se promociona la incentivación de las estructuras sociales en el ocio común, las estrategias para un ocio independiente a la vez que constructivo, desarrolladas en colaboración entre autoridades locales y ONG prestadoras de servicios. Coincidiendo con Botija (2013), interpelar al tercer sector para que actuando desde lo local, se pueda transformar lo global. Se trata de construir el propio espacio desde variables microsociales hacia macro-escenarios.

El ocio posibilita prácticas prosociales y favorece aprendizajes pedagógicos (Botija, Carbonell, Navarro, Margarit y Ripoll, 2017; Parra, 2010). EL juego permite desarrollar habilidades y actitudes encaminadas al desarrollo humano y colabora en la dimensión de ciudadanía porque posibilita conocer nuestros límites o afianzar nuevos retos. Desarrollar el conocimiento, permite ampliar los valores propios; mucho más si este entrenamiento se realiza desde la niñez y en clave inclusiva que permita una socialización adecuada capaz de impedir segregaciones que eviten procesos de desviación social. Bajo esta misma idea, Andreu (2003, p. 244) plantea: “los responsables de la transmisión de las normas, valores y modelos de comportamiento son los llamados agentes de socialización, que son muchos y que juegan un papel de mayor o menor importancia según la etapa de la vida del sujeto y de su posición en la estructura social”.

Los resultados mostraron una ausencia de posicionamiento crítico en torno a las actividades y propuestas de ocio. Los informantes proyectaron prácticas de ocio generalizadas, individualizadas, con escasa capacidad creativa y ello incidía directamente en los ACL, rechazando su incorporación o impidiendo una adecuación entre la oferta y las necesidades o intereses de los ACL. En esta línea Ortega, Lazcano y Manuel-Baptista (2015, p. 69) plantean la necesaria inmersión de los adolescentes en un ocio configurado desde la motivación de sus intereses particulares, ya que la participación crece en “espacios donde adquieren una mayor autonomía y oportunidad de autogestión”. Este hecho posibilita ramificaciones efectivas a otras esferas de desarrollo.

CONCLUSIONES

Es de sumo interés que los ACL dispongan de una red de recursos y actividades prosociales completa. Además, es importante el compromiso tanto de los padres como de las instituciones públicas por ofrecer actividades y políticas de ocio que garanticen el acompañamiento, la participación y la creatividad de los adolescentes y de aquellos que tienen menos oportunidades de inclusión.

Creemos en un ocio educativo tanto en sus esencias como en sus evidencias, generador de ciudadanía, donde se aúnen la necesidad de vivir el ocio como un derecho individual y social, por tanto como una obligación pública facilitar las iniciativas sociales que lo promuevan y hacer realidad el concepto de ciudades educadoras. En este sentido, la ciudad como marco educativo genera muchas posibilidades. Se pueden abordar, desde valores, a materias didácticas, pasando por aprendizajes por modelado.

La calle también es una escuela de aprendizajes, tanto positivos como de riesgo, pero nuestra óptica pasa por abogar el derecho de una planificación del modelo; así podremos asimilar el espacio abierto a los marcos pedagógicos que

favorecen el aprendizaje. La triangulación de todos estos elementos favorece la función social de los individuos, ya que permite sentirse vinculado al espacio en que se muestra representado. El ocio grupal posibilita el desarrollo de vínculos prosociales de pertenencia, muy necesarios para la inclusión de los ACL y para la creación de itinerarios alternativos a los que nos ha mostrado el presente capítulo. En este sentido, planificar el escenario local en clave de ocio, permitirá desarrollar mayores y mejores oportunidades en aras de un desarrollo local en clave global, poniendo a los adolescentes en el epicentro de los objetivos de desarrollo prosocial.

Como limitaciones se hallaron fuertes medidas de protección tanto de datos como de información encriptada en expedientes, que se manejaron como fuentes secundarias; si bien, desde una posición ética se consideró oportuno, dadas las dificultades de la historia personal y las complejidades que estos ACL deben abordar para canalizar su inclusión social. Así mismo y relativo a las trayectorias inicial y moderada de los ACL, se tuvo dificultad para situar la variable ocio ya en la muestra analizada no quedó correctamente registrada -ACLI (35,1%) y ACLTM (20,7%)-.

BIBLIOGRAFÍA

- Andreu, J. (2003). Infancia, Socialización familiar y nuevas tecnologías de la comunicación. *Portularia*, 3, 243-261.
- Beck, U. (2008). *La sociedad del riesgo*. Madrid: Taurus.
- Botija, M. M. (2013). Trabajo social: pensando en global, interviniendo en local. *Revista española del tercer sector*, 25, 103-115
- Botija, M. M., Carbonell, A., Navarro, J. J., Margarit, M. A., y Ripoll, A. (2017). Models d'intervenció escolar davant el fracàs i la exclusió social: influències de la violència en la inadaptació. En J. J. Navarro (Coord.), *Infadolescenci@s: una mirada socioeducativa-tecnocrítica* (pp. 57-74). Valencia: Tirant lo Blanch.
- Bourdieu, P. (1997). *Capital cultural, escuela y espacio social*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Castel, R. (1997). *La metamorfosis de la cuestión social. Una crónica del asalariado*. Barcelona: Paidós.
- Catalano, R. F., y Hawkins, D. J. (1996). The social development model: A theory of antisocial behavior. En E. Hawkins (Coord.), *Delinquency and crime: Current theories* (pp. 149-197). New York: Cambridge University Press.
- Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del Ocio: Modelos y Propuestas*. Bilbao: Universidad de Deusto.

- Del Barrio, C. (2002). Conflictos entre escolares de educación secundaria y su visión desde el profesorado. *Alternativas: Cuadernos de Trabajo Social*, 10, 303-318.
- Del Pozo, F. (2017). Conflictos iberoamericanos: de las pedagogías sociales y escolares para la construcción de paz. *Revista de Paz y Conflictos*, 10(2), 9-11.
- Denzin, N. (1970). *Sociological Methods: a Source Book*. Chicago: Aldine Publishing.
- Feixa, C. (2011). Unidos por el flog: ¿ciberculturas juveniles? *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, 2, 16-36.
- Fernández Barrera, J. (2009). Los niños y las niñas: ¿ciudadanos de hoy o de mañana? *Alternativas: Cuadernos de Trabajo Social*, 16, 111-126.
- Francés, F. J. (2008). El laberinto de la participación juvenil: estrategias de implicación ciudadana en la juventud. *Revista OBETS*, 2, 35-51.
- Gallagher, M. (2008). Power is not an evil: Rethinking power in participatory methods. *Children's Geographies*, 6(2), 137-150.
- Gibson, H., y Chang, S. (2013). Cycling in Mid and Later Life: Involvement and Benefits Sought from a Bicycle Tour. *Journal of Leisure Research*, 44(1), 23-51.
- Kremer, P., Elshaug, C., Leslie, E., Toumbourou, J. W., Patton, G. C., y Williams, J. (2014). Physical activity, leisure-time screen use and depression among children and young adolescents. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 17(2), 183-187.
- Lasén, A. (2000). *A contratiempo: un estudio de las temporalidades juveniles*. Madrid. Centro de Investigaciones Sociológicas-CIS.
- Lazcano, I., Madariaga, A., Doistua, J., y Cuenca, J. (2012). Active aging and its incidence in the leisure experience. *Journal of aging and physical activity*, 20, 62-63
- Lévesque, M., y Robert, M. (2008). Youth's social networks: influence on their running away behaviours. *Portularia*, 8(1), 41-60.
- Merrilees, C. E., Taylor, L., Goeke-Morey, M. C., Shirlow, P., Cummings, E. M., y Cairns, E. (2014). The protective role of group identity: sectarian antisocial behavior and adolescent emotion problems. *Child development*, 85(2), 412-420.
- Monteagudo, M. J., Ahedo, R., y Ponce de León, A. (2017) Los beneficios del ocio juvenil y su contribución al desarrollo humano. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 12(1), 177-202.
- Morán, C., Carmona, J. A., y Fínez, J. (2016). Tipos de personalidad, agresión y conducta antisocial en adolescentes. *Psychology, Society & Education*, 8(1), 65-80.

- Navarro, J.J., y Galiana, L. (2015). Prevención del conflicto escolar en primer ciclo de primaria. *Prisma Social: Revista de Ciencias Sociales*, 15, 562-608.
- Navarro, J.J. (2009). Las estructuras de bienestar ante los desafíos de la delincuencia juvenil. *Servicios Sociales y Política Social*, 87, 51-70.
- Navarro, J.J., y Pastor, E. (2018). De los riesgos en la socialización global: adolescentes en conflicto con la ley con perfil de ajuste social. *Convergencia*, 78, 119-145.
- Navarro, J. J., y Puig, M. (2010). El valor de la educación afectiva con niños en situación de vulnerabilidad acogidos en instituciones de protección: un modelo de trabajo social basado en la cotidianidad. *Servicios Sociales y Política Social*, 90, 65-84.
- Ongay, I. (2017). Los riesgos del ocio y el ocio como riesgo: dos marcos metafísicos para conceptualizar el ocio. *Nómadas*, 51, 475-484.
- Ortega, C. Lazcano, I., y Manuel-Baptista, M. (2015). Espacios de ocio para jóvenes. De la monitorización a la autogestión. *Pedagogía Social: Revista Interuniversitaria*, 25, 69-89.
- Parra, M. (2010). La participación como estrategia para la intervención en el ocio educativo de los adolescentes". *Arbela: Hezkunza Aldizkaria*, 42, 77-82.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative Evaluation and Research Methods*. London: Sage.
- Picornell, A. (2004). Modelo definitorio de desamparo infanto-juvenil. Un Instrumento para la planificación estratégica. *Portularia*, 4, 277-286.
- Ricoy, M. C., y Fernández, J. (2016). Prácticas y recursos de ocio en la adolescencia. *Educatio Siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 34(2), 103-124.
- Santos, M.A., Legaz, S., y Frey, K. (2010). *Adolescentes y educación*. Madrid: Wolters Kluwer.
- Scandroglio, B., y López, J. (2010). Investigación-acción-participativa con la agrupación Latin King en Madrid: potencialidades y límites de una estrategia alternativa al control de los grupos juveniles conflictivos. *AIBR, Revista de Antropología Iberoamericana*, 5(2), 222-255.
- Smith, R. E., Smoll, F. L., y Cumming, S. P. (2007). Effects of a motivational climate intervention for coaches on children's sport performance anxiety. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 29, 29-59.
- Uceda, F.X. (2004). De la cosificación a la ternura: reflexiones para un nuevo paradigma en Trabajo Social. En *III Taller Internacional de Trabajo Social*, La Habana (Cuba).

- Uceda, F.X., Navarro, J.J., y Pérez, J.V. (2015). El Ocio constructivo como estrategia para la integración de adolescentes en conflicto con la ley. *Portularia*, 14(1), 49-57.
- Valdemoros, M.A., Ponce de León, A., Ramos, R., y Sanz, E. (2011). Pedagogía de la convivencia y educación no formal: un estudio desde el ocio físico-deportivo, los valores y la familia. *European journal of education and psychology*, 4(1), 33-49.
- Vásquez-Rocca, A. (2017) Byung-Chul Han: la sociedad de la transparencia, autoexplotación neoliberal y psicopolítica. De lo viral-inmunológico a lo neuronal-estresante. *Nómadas*, 52(4), 325-349.
- Wade, S. L., Cassedy, A., Walz, N. C., Taylor, H. C., Stancin, T., y Yeates, K. O. (2011). The relationship of parental warm responsiveness and negativity to emerging behavior problems following traumatic brain injury in young children. *Developmental Psychology*, 47(1), 119-133.
- Wenger, L., y Andrés, A. (2016). Tests forenses en español para evaluar adolescentes infractores. *Papeles del psicólogo*, 37(2), 107-117.
- Wilkinson, C., y Wilkinson, S. (2017). Doing It Write: Representation and Responsibility in Writing Up Participatory Research Involving Young People. *Social Inclusion*, 5(3), 219-227.