



Crítica a la gamificació: Del 'jugar per jugar' al 'jugar per consumir'

L'hermenèutica del joc i crítica a les pedagogies gamificades

Seminari GREPPS. Hermenèutiques crítiques, 18 de març 2021

Índex



1. Introducció, objectius i definicions del joc
2. Dues visions del joc: Walter Benjamin i Donata Elschenbroich
3. El joc, la joguina i la tecnologia al s. XXI. Evolució de jocs i joguines
4. La gamificació per al consum al s. XXI
5. La pedagogia (escolar) gamificada al s. XXI
6. La gamificació social (ciutats) al s. XXI
7. Reflexions i proposta d'una pedagogia (lúdica) crítica
8. Referències

1. Introducció i objectiu

Es pretén analitzar el joc i la joguina. Són la base de la gamificació.

Objectiu: Entendre el fenomen de la gamificació, la finalitat que té i el seu ús en diversos entorns

Pregunta inicial: Per què interessa tant el joc i ara la gamificació?

Qui ha tractat el joc? Huizinga, Caillois, Gross, Buytendjik, Bally, pedagogs, Escola Nova...

S'ha tractat des de l'antropologia, història, psicologia, sociologia, educació...



Definicions i idees sobre el joc...





- El fet de jugar és més antic que la cultura (Huizinga, 2008).
- El joc és una fantasia agradable i una distracció sana (Caillois, 1986)
- Los cuerpos atléticos se forman, por cierto, mediante ejercicios gimnásticos, pero la belleza sólo mediante el juego libre y regular de los miembros (Schiller, 2003)
- Aquel que está obligado a jugar, no puede jugar (Werbach i Hunter 2014)
- Moltes propostes escolars que usen el joc

i una més... per reflexionar



Vivir **experiencias que son falsas** pero que por un breve espacio de tiempo todos **pactamos que nos las vamos a creer**. Es un convenio que vamos a hacer algo deliberadamente falso solo por el ocio (Sánchez-Crespo, 2010)

Queda clar que el joc...

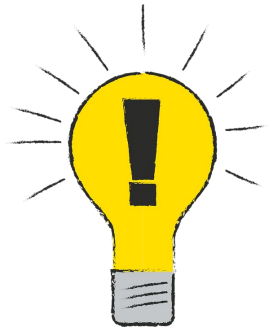
És cultural!



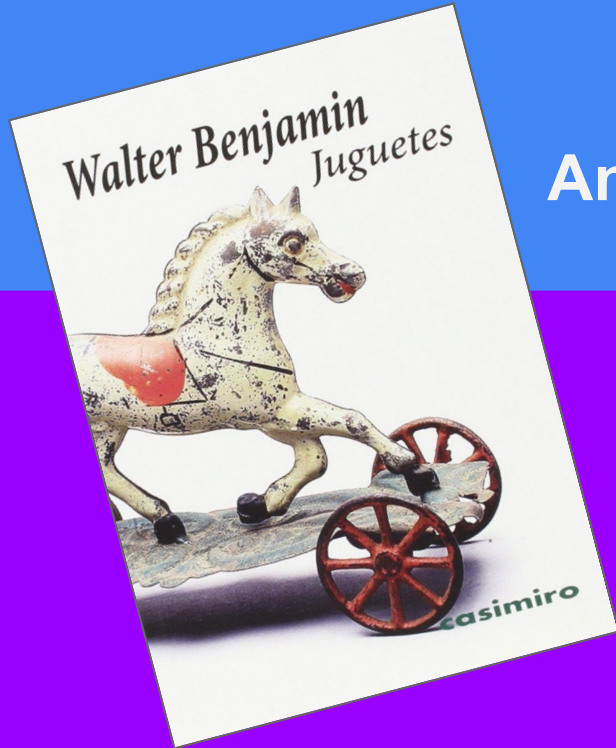
És simbolisme!



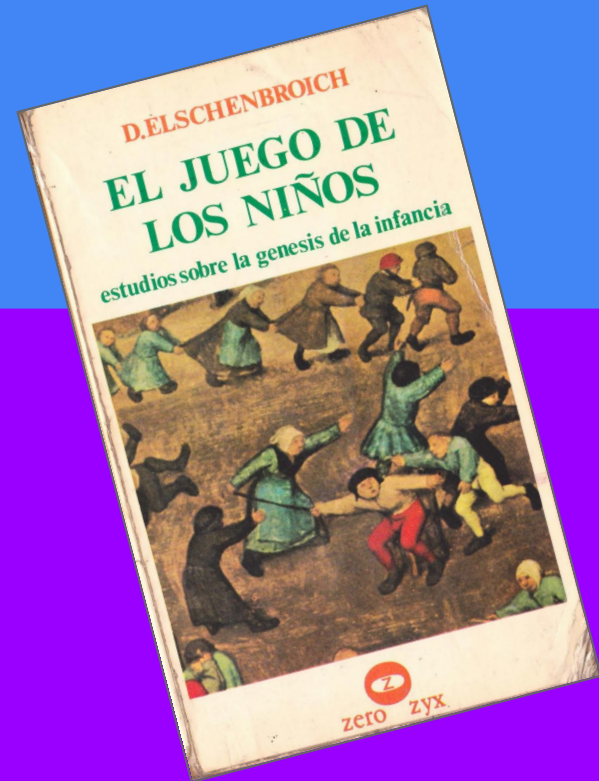
És una invenció! una creació del ser humà!



2. Walter Benjamin Donata Elschenbroich



Anàlisi i crítiques al joc





Walter Benjamin

(Berlín 1892-Portbou 1940)



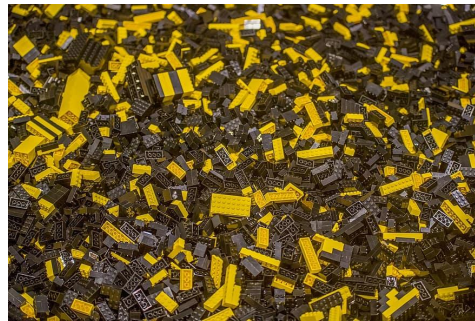
Walter Benjamin (Berlín 1892-Portbou 1940)

La **industrialització** ha transformat les joguines

Ha emancipat la joguina de la família. Es fan grans, complexes i menys delicades.

Els pares ja no intervindran en el joc i el nen jugarà sol.

I la **joguina industrialitzada, molt concreta i específica no potenciarà la creativitat**



“Cuanto más atractivos, en el sentido común de la palabra, son los juguetes, tanto menos ‘útiles’ son para jugar”

I és que la industrialització va fer **rígid el joc** i va eliminar la **tradició**.

Passa el mateix a dia d'avui?



Relació entre control, normes i llibertat

Hi ha **jocs per aprendre hàbits** i conductes (menjar, dormir, vestir-se).

Però no és el mateix inculcar hàbits i conductes, propis d'una societat, que **limitar la creativitat** i controlar el joc

Cal una **educació que no imposi normes i directrius**



Per Benjamin...

Cal que el nen tingui **llibertat per crear!**

Tot i que hi ha jocs i joguines que l'**adult imposa** (tria els jocs)

Cal buscar lloc per la **imaginació** i evitar la imposició de normes i directrius

Adults i pedagogs no haurien de controlar tant els jocs amb metodologia i anàlisi

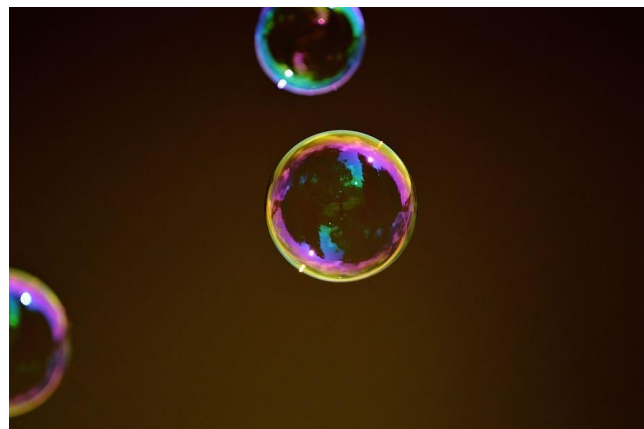


Joc i fantasia

Posa èmfasi en els **jocs i la pura fantasia**.

Jocs com la llanterna màgica o les bombolles de sabó són simples, sense color i promouen la imaginació!

Seria una mica la idea de la Dra. Emmi Pikler...



Joc, diners i plaer

La cultura econòmica és un condicionant de jocs i joguines!

Acaba destacant **el plaer que el joc ofereix**. Ex.: Borsa i les accions.

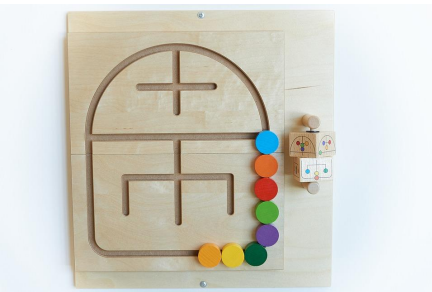
Reflexió: la borsa no seria en part una proposta gamificada?



Donata Elschenbroich (Alemania, 1944)



Tenemos, de un lado, el **material didáctico que los niños “hacen jugar”** con arreglo a determinadas **instrucciones**, que pertenece en la escuela preparatoria o en el jardín a la institución (son medios de trabajo que nunca pasan a estar en posesión de los niños) y ha ido formando conductas de trabajo a través de su **función capacitadora y disciplinadora**.



Tenemos, de otra parte, el **juguete comercial** y en particular el denominado “juguete barato” (revistas de cómics, pistolas fulminantes, petardos, etc.). **Al niño le resulta subjetivamente más próximo** que todo el material didáctico y es un juguete que la mayor parte de las veces se realiza en un consumo irrepetible y **desarrolla hábitos de consumo** (entre otro, acostumbrarse al desperdicio) (p. 8-9)



Amb aquestes joguines comercials es busca:

-consumir

-desaprofitar

La tecnologia en aquestes joguines ajuda en aquest consum i en aquest desaprofitament...

Per això moltes joguines tenen una **durada molt curta i poc ús**



I pel que fa l'escola

L'autora ens diu que **els jocs lliures no existeixen** en el sentit pur...

ja que el **docent** o una figura adulta sempre ha fet una **selecció prèvia**: de jocs, de material (podríem dir també d'espai...)



Parla inclús dels **patis de jocs** i que estan construïts perquè l'adult vegi tot l'espai

Podríem reflexionar al voltant els patis de joc i els seu **mobiliari**, que va limitant la creativitat



Tenim que l'adult i la societat

Afegeix normatives que van limitant el joc

Es reprimeix el joc lliure i es potencia el joc que la societat accepta com a vàlid i bo.

I és que el joc lliure real, sovint és **vandàlic-criminal**





3. El joc, la joguina i la tecnologia al s. XXI. Evolució de jocs i joguines



La tecnologia i el joc



- Ha permès incrementar el **grau de violència**... sense que aquesta a priori aparegui al carrer
- Dels jocs de colles s'ha passat als **e-jocs**
- **Es perd el record, la tradició, els orígens! Es globalitza el joc. Tothom juga al mateix!**

més...

- El joc es fa **tecnològic, virtual i és un instrument de consum ràpid**
- El **joc s'aprofita per a altres usos diferents al simple fet de jugar... i en alguns casos acaba apareixent** la gamificació
- La societat i l'economia dicta les normes i anul·la la joguina (obsolescència programada, per exemple)
- El joc (també el didàctic) esdevé **mercaderia**: s'anul·len jocs i se'n proporcionen de nous periòdicament
- Inclús **El reconeixement social ara és amb likes!**



A la vegada apareixen conceptes...

- Big data
- Xarxes socials (el joc en si sovint és una xarxa social)
- Anàlisi constant de l'usuari

Control de la societat:

Aparells ideològics de l'Estat i informació ben seleccionada per al consum



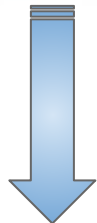
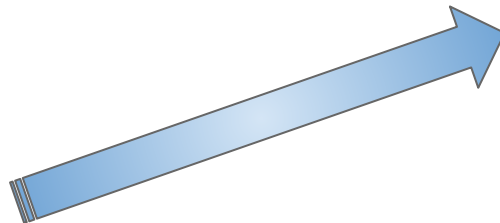
- Els jocs i joguines apareixen: amb moltes **formes, colors, sons...**
- Potser cal reivindicar propostes com les de la Dra Emmi Pikler, amb **jocs i joguines genèriques**, sense una funció única, sense colors... (en la idea de Benjamin, d'apartar-se de la industrialització)



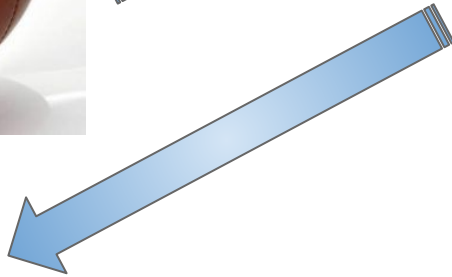
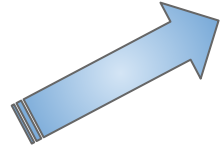
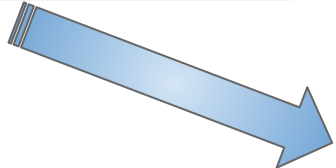
Evolució de 3 joguines.

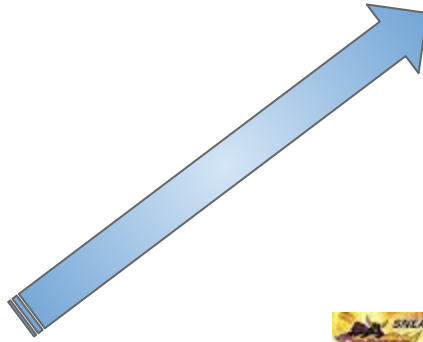
Joguines per jugar... a joguines per consumir!

De jugar a consumir



La pilota: de jugar com a objectiu a consumir!



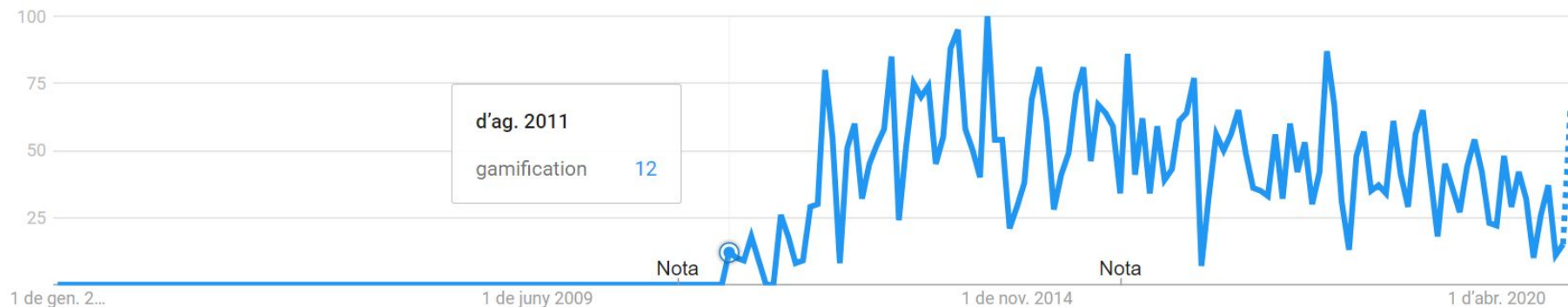


4. Gamificació... ludificació




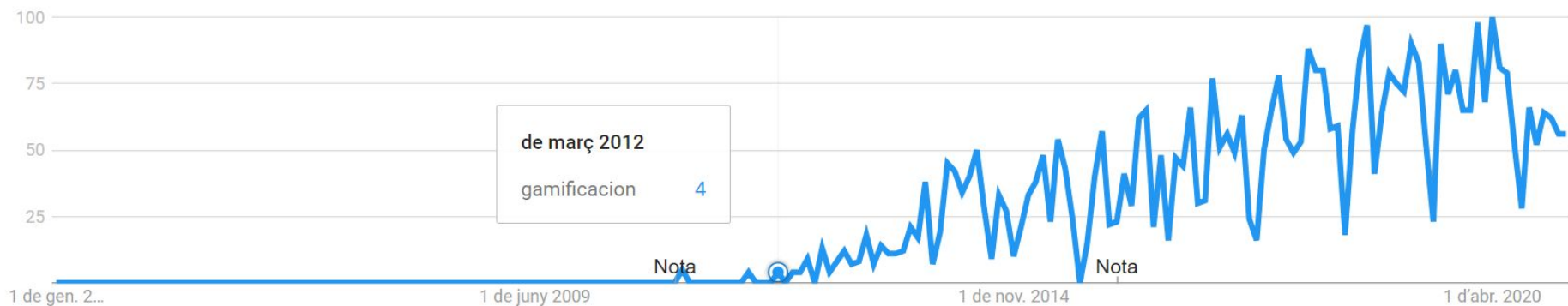
Popularitat. Google Trends: Gamification

Evolució de l'interès ?



Popularitat. Google Trends: Gamificació

Evolució de l'interès 



Popularitat. Google Trends: Gamificació

Evolució de l'interès ?



El concepte.... moltes definicions...

Ús dels jocs en contextos no lúdics per modificar comportaments i promoure l'aprenentatge

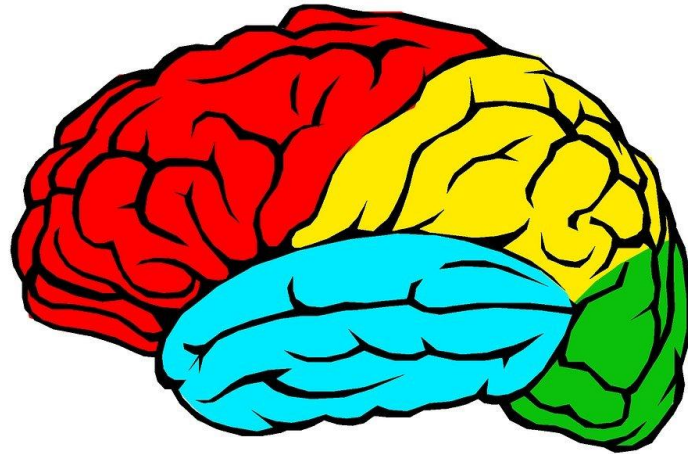


L'aplicació de **recursos propis dels jocs** en contextos no lúdics, per tal de **modificar comportaments dels individus**, actuant sobre la seva motivació per aconseguir objectius concrets (Teixes, 2014, p. 18).

Utilització de **mecàniques basades en jocs**, en estètica i en pensaments lúdics per **fidelitzar**, motivar accions, promoure l'aprenentatge i resoldre problemes



Aplicació de **recursos dels jocs** (disseny, dinàmiques, elements...) en contextos no lúdics per **modificar comportaments** dels individus a partir d'accions que intervenen en la seva motivació



La gamificació ha existit des de fa temps i temps...



Motivació!

Es busca la motivació externa!

No es busca la motivació interna!

L'objectiu més que recórrer el camí és assolir la fita... una idea contrària al que diria Benjamin...



Altres conceptes que apareixen

Diversió

Resolució de problemes

Autonomia

Cooperació

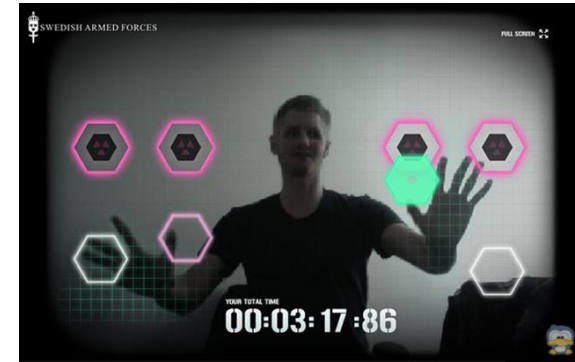
Responsabilitat

Aprendre mentre treballem

Regles

Recompenses

i... **Tecnologia!**



I a més han d'aparèixer altres elements...

-Components, mecàniques, dinàmiques...

-Punts, medalles, classificacions...

-Emocions, Restriccions, Progressions, relacions, discurs...

-Desafiaments, Element de la sort, competició, cooperació, recompenses...

-Avatars, emblemes, missions, col·leccions...



(Teixes, 2014)



Ordás distingeix l'aprenentatge basat en els jocs i la gamificació. Del primer diu que l'objectiu és jugar. Del segon, la gamificació, diu textualment “**el propósito de la gamificación, en cambio, no es jugar**”. Utiliza componentes de los juegos, para aplicarlos a un problema de la vida real, pero no es un juego en sí mismo (Ordás, 2018, p. 30).

Però...



Per què es vol modificar el comportament?

Per què es volen promoure determinats aprenentatges?

Per què es vol variar la conducta de l'individu?

En les empreses: incrementar beneficis

- Incrementant el temps de l'usuari a un espai web
- Augment consum... comprant
- Reduir el temps de formació d'un treballador
- Potenciar un major rendiment del treballador (major productivitat... participant, innovant...)

5. Pedagogia gamificada. I en l'educació?

Reduir el temps per aprendre més?

Incrementar la motivació?

Incrementar rendiment?

Controlar l'element emocional?

Un nou tipus d'aprenentatge? Amb menys formació docent?

Aprenentatge menys profund?



Inger Enkvist: “La nueva pedagogía es un error. Parece que se va a la escuela a hacer actividades, no a trabajar y estudiar”

Per pensar-hi...

I si no vull jugar?

CLASS CRAFT



Perfil de jugador

40
Javier
DeMenteS
 Miembro



Victorias ataq.: 5

Victorias dePen.: 5

Tropas donadas: 0

Tropas recibidas: 20

Ver clan

Ejército



Constructor de Imperios

Mejora el castillo del clan al nivel 4.



3/4

Revienta muros

Destruye 2000 muros en batallas multijugador.



1570/2000

Humillador

Destruye 2000 ayuntamientos en batallas multijugador.



330/2000

Anti-gremios

Destruye 2500 cabañas de constructores en batallas multijugador.



640/2500

Conquistador

Gana 5000 batallas multijugador



408/5000

Irrompible

Has defendido con éxito 250 ataques



122/250



6. I en l'àmbit social?

-Es busquen **comportament responsables**? O canviar mals hàbits'

-Es pretén **fomentar un entorn comú òptim**? O educar a la població amb les seves males conductes?



McGonigal opina que els bons jocs poden arribar a tenir un paper important en la millora de la qualitat de vida, en el suport a la cooperació internacional i la participació cívica, a la promoció de la sostenibilitat (Ordás, 2018).

Reflexió: el problema i trist és que calgui gamificar una societat que no té hàbits de salut, de convivència...

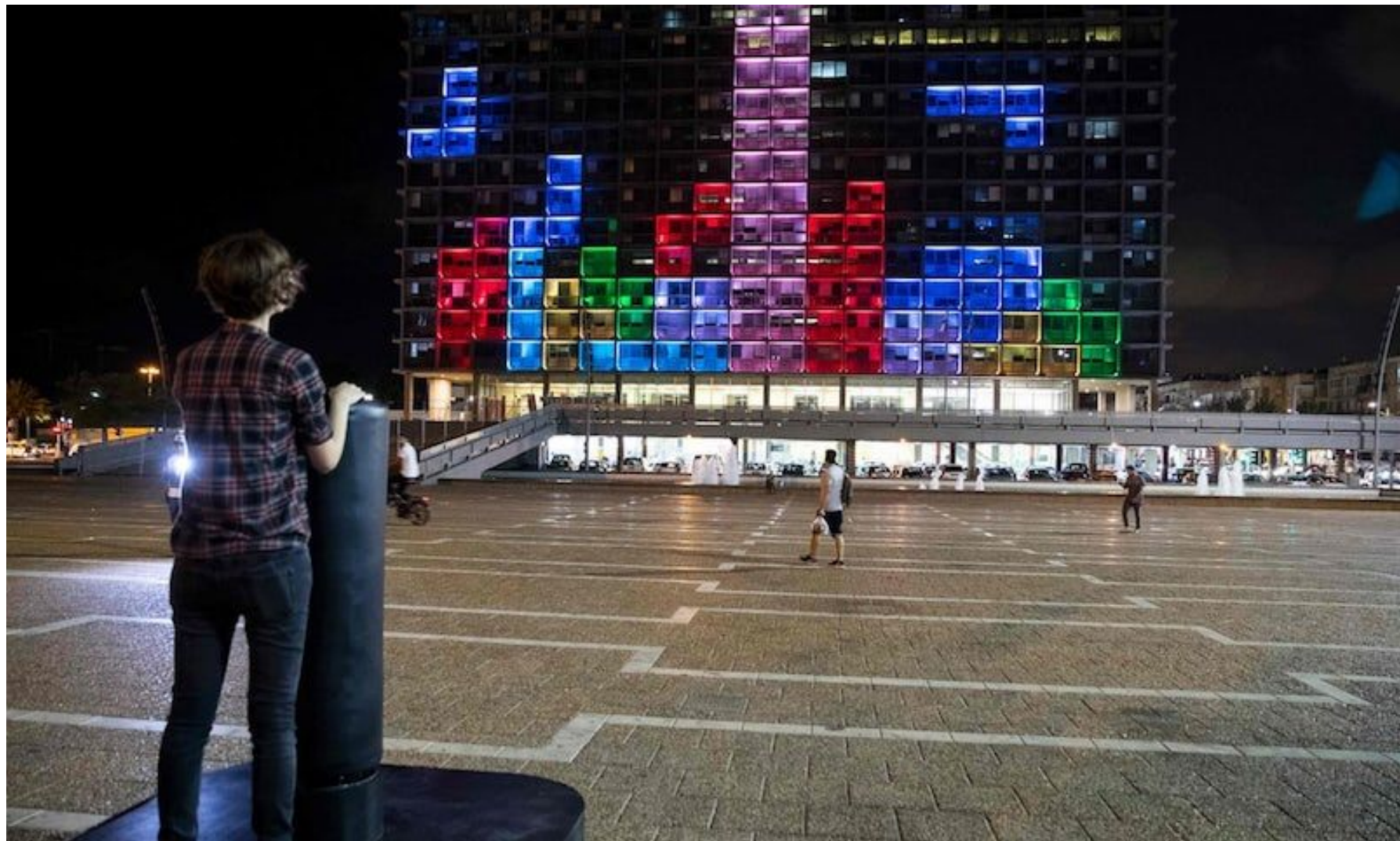


















7. A mode de reflexió

- Potser el problema sorgeix quan la **ludificació serveix i entrena per al consum...**
- Jugar al s. XXI no és construir, sinó que és **consumir**
- Podem promoure una **pedagogia crítica** que qüestioni la ludificació
- La gamificació **és un simple instrument...** ben sovint utilitzat per buscar un consum ràpid, divertit i sense adonar-nos-en
- Aquesta modernitat va deixant en record la **tradició** i els jocs que s'havien transmès de generació en generació



- I si **recuperem el joc amb la idea de jugar?**
- I si intentem evitar el **joc-gamificació tecnològic** i tornem a la **comunicació viva i real** amb altres persones?
- Podem pensar en una lentitud del joc, en la idea d'entendre d'on prové, com es construeix, per què ens ha arribat als nostres dies... Propostes d'aquesta mena permetrien que un joc o una joguina poguessin **apartar-se del consumisme lúdic** i integrar-se dins de cada persona.

Jugar al s. XXI és jugar amb la tecnologia!

I si juguem i creem amb tecnologia que no ens controli?

Ae
S^{.20}

VI Mostra d'Art
Emergent Sabadell

Otakar
Hyps

"THE SWITCH
ORIGINAL"

Acrílic sobre tela

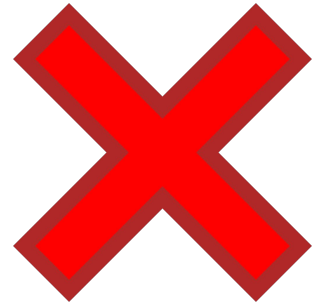
100 x 100 cm

Tenemos que aprender cómo hacer que la tecnología forme parte de nosotros de forma positiva, con consciencia y beneficiosa para nosotros. No sucederá en un click. Siempre serán mil conexiones en un momento.

Debemos escoger aquellas tecnolgías que nos ayuden y evitar aquellas que nos quieren controlar. Ha sido un gran aprendizaje conseguir hacer estas serigrafías sin disponer de la tecnología. Es el contraste perfecto a The Switch: aprecio la ayuda de la tecnología y, al mismo tiempo, me gusta la posibilidad de trabajar sin ella.



Cal qüestionar el joc i la gamificació al s. XXI



i minimitzar el “jugar per consumir”

economia
tendències
ciutadania
valors
tecnologia
capitalisme
consumisme
diners
moda
obsolescència

Cal potenciar el “Jugar per jugar”



Recuperem el joc!



Mirem la tradició!



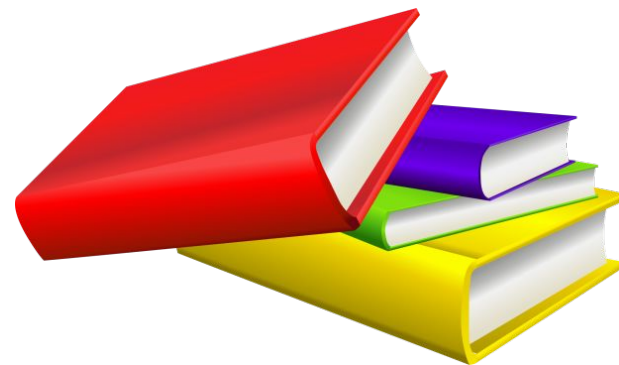
Eugeni d'Ors... Walter Benjamin...

L'obra ben feta...pel joc:

Juguem per jugar!

Gaudim! no consumim!





8. Referències

Referències

- Brasó, J. (2018) *Pere Vergés: School and Gamification in the Early 20th Century. Apunts. Educación Física y Deportes*, 133, 20-37.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2018/3\).133.02](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2018/3).133.02)
- Brasó, J.; Garcia, J. (2020) *Juegos y juguetes libres. La filosofía y obsesión de Walter Benjamin. El Futuro del Pasado*, 11, p. 441-455. Disponible a:
<https://revistas.usal.es/index.php/1989-9289/article/view/24993>
- Brasó, J., Torrebadella, X. (2018). *Reflexiones para (re)formular una educación física crítica. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 18(71). <https://doi.org/10.15366/rimcafd2018.71.003>
- Brasó, J., Torrebadella, X. (2017). *¿Por qué nos hacen jugar en la escuela? Reflexiones pedagógicas para entender (¿criticar?) la enseñanza actual. XIV Congreso Internacional de Teoría de la Educación. CITE*. Murcia: Universidad de Murcia, p. 541-549.

D. ELSCHENBROICH

EL JUEGO DE LOS NIÑOS

estudios sobre la genesis de la infancia



zero zyx

Walter Benjamin *Juguetes*



casimiro

F.J.J. Buytendijk

**EL
JUEGO
Y SU SIGNIFICADO**

Revista de Occidente
MADRID

Emmi
Pikler

MoVerse
en
Libertad

DESARROLLO
DE LA
MOTRICIDAD
GLOBAL

narcea

JOHAN HUIZINGA

HOMO LUDENS

A Study of the Play-Element in Culture



ROGER CAILLOIS

LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES

LA MÁSCARA Y EL VÉRTIGO



T I C . C E R Ø

Gamificación

Motivar jugando

Ferran Telxes

EDITORIAL UDC

REVOLUCIONA
TU NEGOCIO
CON LAS TÉCNICAS
DE LOS JUEGOS



KEVIN WERBACH
DAN HUNTER



ALWAYS LEARNING

PEARSON

Enllaços gamificats...

Gamificació a un parc: La paperera infinita: [Vídeo 1](#)

Gamificació al metro: Les escales musicals: [Vídeo 2](#) i [Vídeo 3](#) [Vídeo 4](#)

Gamificació al carrer: L'espera al semàfor: [Vídeo 5](#)





Moltes gràcies!



Grup de Recerca en Pensament Pedagògic i Social (GREPPS)

Jordi Brasó i Rius jbrasorius@ub.edu