

# 404 – FUTURE NOT FOUND

La batalla per la sobirania tecnològica

## 404 – FUTURE NOT FOUND

404 - La batalla per la sobirania tecnològica, és un joc obert que és alhora competitiu i col·laboratiu, on les participants imaginaran, a partir de grups socials molt concrets, possibles futurs relacionats al procés de canvi tecnològic. Aquest futur es va definir de forma col·lectiva a través de la lluita per definir el món al 2023, 2037, 2055 i més endavant, si la partida es vol fer més llarga.

---

Fitxes, una per cada un dels grups:

Empreses tecnocapitalistes  
Administració pública  
Activista Digital  
Consumidora de Tecnologia

---

Master (la persona que presenta i facilita el joc)

---

5 cartes de tàctiques diferents per cada grup

Cada carta només es pot fer servir una vegada.  
Això s'ha de tenir en compte, perquè només es faran 3 o 4 rondes.  
Fer servir una o dos cartes per ronda)

---

Guies per dissenyar els moviments 3 o 4 per cada Grup

(a cada ronda, cada equip farà servir una, així que com més rondes es tinguin previstes, més guies es necessitaran)

---

Anys per cada una de les rondes

---

Bolígrafs o rotuladors per escriure

---

## MASTER

- 1 Presenta l'escenari inicial sobre el que es començarà a jugar
- 2 Descriu la situació que sorgeix després de cada ronda, quan tots els Moviments són presentades. Per això s'han de tenir en compte com els diferents Moviments afecten a cada Grup i a l'escenari en general.
- 3 Entre ronda i ronda, presenta un fet disruptiu que afectarà a l'escenari prèviament creat per cada Grup
- 4 Decidir qui prenen el control del futur en cada torn

GRUPS

cada una té la seva pròpia visió de futur, el seu objectiu és aconseguir que els seus interessos prevalguin

---

## CORPORACIÓ TECNOCAPITALISTA

---

La Aron Musek es la directora d'una de les empreses tecnològiques més poderoses del món. Es propietària de google, facebook i instagram, dissenya cotxes autònoms, i ha creat un software que tothom fa servir per escriure, dibuixar, fer càlculs i aprendre a les escoles.

Té tants diners, que quan hi ha una empresa que creu que pot fer-li la competència en algun sector (com per exemple els videojocs de realitat virtual), la compra. Per altra banda, i com que crea els seus beneficis a través de les dades i de fer publicitats als usuaris de les seves aplicacions, la majoria dels seus productes (buscadors, xarxes socials, plataformes de video, etc) són gratuïtes.

---

El teu objectiu és ajudar-la a acumular benefici econòmic. Per això, reculls dades per predir i controlar els mercats, la ciutadania, la administració pública i les consumidores. Tens un gran poder per crear noves tecnologies i construir idees de futur que la majoria de la gent accepta sense preguntar-s'ho.

---

## ADMINISTRACIÓ PÚBLICA

---

La Carina Rodriguez treballa al govern d'un país del Mediterrani, a l'àrea de seguretat i tecnologia. Amb el seu equip, vetlla per a protegir els drets digitals de les ciutadanes del nostre país: que cap empresa s'aprofiti il·legalment de les seves dades per conèixer-les millor i vendre'ls coses, o per a què cap país vulneri el seu dret a la privacitat tot espiant-los a través dels seus dispositius.

---

El teu objectiu és ajudar-la a protegir la ciutadania i la democràcia de l'atac de grans empreses tecnològiques i hackers malintencionats. Per a això, crees lleis i pots invertir grans quantitats de diners en desenvolupar noves tecnologies.

---

## ACTIVISTA DIGITAL

---

La Fàtima Solé es una de les líders d'un moviment social preocupat per com els Governos i les Empreses afecten als drets fonamentals de la ciutadania. S'ha adonat que Internet i les Tecnologies Digitals han generat noves oportunitats, però també noves formes d'explotació i control social, on poques empreses controlen la major part dels diners del món, on les ciutadanes normals ho tenen cada vegada més difícil per guanyar-se la vida. S'ha adonat que qui controla les tecnologies té el poder d'influir en com funciona l'economia, l'educació i la democràcia.

---

El teu objectiu es ajudar-la a evitar que les grans empreses guanyin més poder a través del control de les dades. Alhora crees tecnologies alternatives i democràtiques que milloren la vida de la ciutadania en general i garanteixen i conquereixen nous drets digitals. El teu lema és que les tecnologies ajudaran a que “tot sigui per tothom”



---

## CONSUMIDOR DE TECNOLOGIA

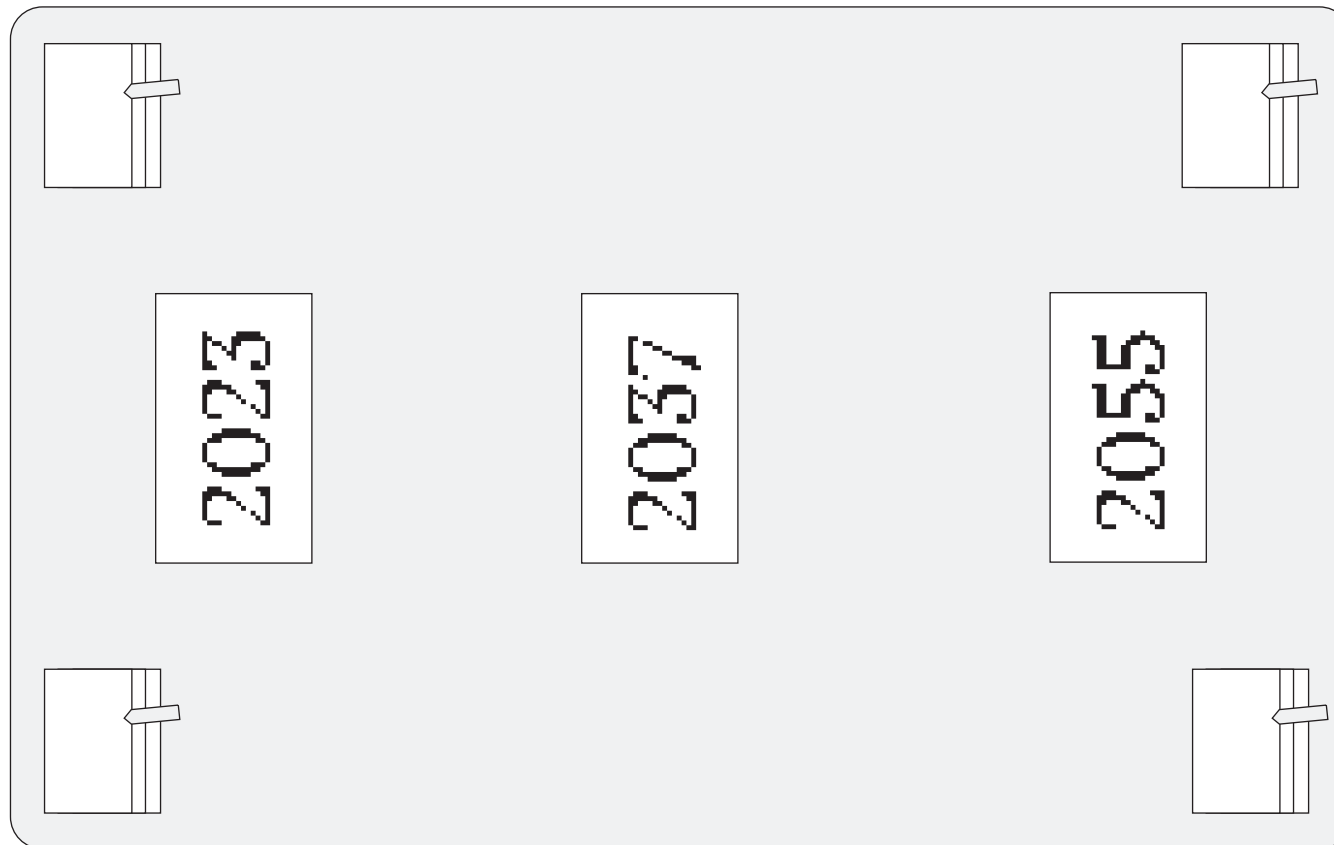
---

Ets un ciutadà com qualsevol altre. Sempre estàs a la última de les innovacions tecnològiques, i t'agrada tenir l'últim model de mòbil i rellotge intel·ligent. A casa jugues a videojocs i et mires per Internet les presentacions dels grans gurús de Silicon Valley. Com que estàs ben informat, saps que les grans empreses recullen dades i que això implica un problema de privacitat, però a tu no et preocupa perquè no tens res a amagar. Els productes tecnològics t'agraden i no hi vols renunciar, i de totes maneres, tampoc no trobes que hi hagi cap alternativa a la situació actual.

---

El teu objectiu és ajudar-la a protegir la ciutadania i la democràcia de l'atac de grans empreses tecnològiques i hackers malintencionats. Per a això, crees lleis i pots invertir grans quantitats de diners en desenvolupar noves tecnologies.

En una taula gran (idealment de 3 x 3m), situa els anys al centre, amb una separació d'uns tres pams entre any i any. A cada cantonada de la taula, situa la fitxa de cada grup, les seves cartes i les guies pels moviments. A cada una de les cantonades posa uns quants bolígrafs i fulls de paper



---

El joc pot durar entre 90min i el temps que es vulgui. Funciona per rondes, en cada una s'avancen una sèrie d'anys: 2023, 2037, 2055 i més endavant, si la partida es vol fer més llarga.

GUIÓ DEL JOC

- 1 Abans de començar la primera ronda, el Master **explica els objectius** del joc i el funcionament general.
  - 2 **Construeix els 4 grups** amb aproximadament la mateixa quantitat de gent, idealment entre 4 i 5 persones per grup.
- 

### 3 GRUPS

Conquerir el demà requereix un full de ruta. Una vegada que els Grups estan constituïts, cadascun haurà d'anar a la cantonada del tauler que els correspongui. A la “Guia estratègica” hi ha la descripció del Grup al que hauran d'ajudar a assolir els seus objectius.

En aquest mateix full trobaran una sèrie de preguntes que hauràn de respondre. Aquestes preguntes serviran per a que es posin a la pell d'aquest rol.

---

Exemple d'estratègia: Jo sóc un moviment ecologista. El meu objectiu és que les emissions i la contaminació fruit de la fabricació, l'ús i el rebuig de les tecnologies es redueixi a zero. Per a aconseguir-ho tinc pensat

2024: fer campanyes de comunicació a les xarxes socials, organitzar manifestacions, fer documentals. A més treballar amb universitats per crear tecnologies alternatives i menys contaminants

2036: tallar els cables d'internet per a crear caos i forçar a estats i empreses que ajudin a construir formes de vida menys contaminants.

2055: prohibir completament tota tecnologia contaminant. Fer servir biotecnologies per netejar tota la polució dels oceans i l'aire.

### 4 PRESENTACIÓ DELS GRUPS

Cada grup escull una portaveu. Aquesta presentarà el seu grup a la resta, explicant qui són, però intentant amagar el seu objectiu principal

Exemple de presentació: Jo sóc un moviment ecologista. Llitem per a que les tecnologies digitals deixin de destruir el nostre planeta.

---

### 5 GRUPS: GUIA PER DISSENYAR UN MOVIMENT PER CADA RONDA

Els moviments són les accions concretes que cada grup farà a cada ronda per avançar en els objectius i futurs pels que estan lluitant.

Com dissenyar un moviment?

Cada grup ha de tenir en compte quins són els seus objectius i quina és la estratègia que prèviament s'ha fet el grup per conquerir el futur. A cada moviment es pot fer servir una o dues cartes de tàctiques. Cada carta només es podrà fer servir una vegada. Aquestes cartes són una font d'inspiració, així que podeu inventar-vos altres accions que no apareguin a les cartes.

---

Exemple de moviment: Faig servir la carta “comunica” per generar una campanya que arribi a milions de persones i així fer que es preocupin per l'impacte ambiental de les tecnologies que fem servir. A més, faig un pacte amb universitats de tot el món per fer una xarxa de recerca i desenvolupament en tecnologies sostenibles

6

### COMENÇA LA BATALLA

La batalla és el centre del joc. Poden fer-se tantes rondes com es vulgui. Si només podeu jugar una hora i mitja o dues, us recomanem que feu dues o tres rondes (ex: 2024, 2036, 2055).

a

### El Master explica l'escenari sobre el que s'incia la batalla

Avui en dia, les tecnologies estan per tot arreu i juguen un paper fonamental quan ens comuniquem, divertim, aprenem, ens relacionem i treballem. Aquestes tecnologies s'han tornat imprescindibles, i tanmateix, estan controlades per empreses capitalistes que busquen, per sobre de tot, el benefici econòmic.

Us que el menjador de casa vostra, la vostra habitació en realitat o el parc on aneu amb les amigues fos una empresa que vol convertir en diners tot el que feu? Doncs això és el que passa amb les tecnologies digitals que fem servir cada dia, que converteixen en benefici econòmic les nostres relacions, el nostre comportament online y els nostres continguts.

Però no només això. Qui penseu que fa els mòbils que teniu a les butxaques? En general, són persones de països pobres que guanyen molts molts poc diners per la seva feina, i que fins i tot arrisquen la seva vida dia a dia.

I un altra cosa, com són tant poques les empreses que lideren el mercat de les tecnologies digitals, algunes, com Google, Facebook, Apple, Amazon i Microsoft tenen més poder econòmic i polític que molts països. Com pot ser que una sola empresa tingui tant poder? Doncs perquè tenen la capacitat de fer moltíssims diners, però encara més important, de tornar-se imprescindibles per a que el món d'avui funcioni.

I pensareu, carai, que injustes són les tecnologies digitals. Algunes, com les que fem servir normalment, ho són, però hi ha alternativa. Avui existeixen moltes tecnologies que són lliures, gratuïtes i garanteixen els drets de les persones. Tecnologies que no busquen només guanyar diners, sinó fer la vida de la gent més fàcil i eficient, que no s'aprofiten la nostra atenció ni busquen convertir-se en la principal i única gran tenda del món, com per exemple fa Amazon. Aquests sistemes que busquen fer un món més equitatiu i just busquen a sobirania tecnològica. En aquest bàndol, activistes digitals i administració pública lluiten per fer front al poder de les grans empreses tecnocapitalistes, mentre que les consumidores de tecnologia busquen comoditat i no es posicionen gaire.

Ara, quines d'aquestes tecnologies viurem al futur? Tenim alguna cosa a fer? Amb aquest joc experimentarem com 4 grups diferents lluiten i s'alien per conquerir el futur, per fer que el dia de demà, el món s'assembli el màxim possible al que ells i elles volen. Volem un món on poques tecnologies controlin totes les nostres dades, i per tant la nostra vida? O volem una societat on puguem escollir quines tecnologies fem servir, com i per què? On puguem decidir com funciona la xarxa social que fem servir, o l'aplicació de lligar, o on es guarden les fotos que guardem al mòbil i qui pot tenir accés a elles?

b Grup presenta el seu Moviment sota el primer any, a sobre de la taula.

Segons l'ordre dictat pel Màster, cada Grup presenta el seu Moviment sota el primer any, a sobre de la taula. Quan es presenta el Moviment, s'explica què és, com funciona i com afecta al món. Cada Moviment es va posant consecutivament a sota de l'any de la batalla

c Instruccions per al Master en acabar la ronda:

Decideix quin Grup conquereix aquest futur (guanyen aquesta ronda). Aquest Grup inicia la següent ronda.

Describeix com ha quedat l'escenari després dels moviments de tots els grups.

Exemple: estem a 2024, les empreses tecnocapitalistes dominen aquest escenari perquè han tret una nova tecnologia d'intel·ligència artificial. Les activistes digitals han fet campanyes de comunicació, l'administració pública ha començat a fer una regulació sobre monopolis, i les consumidores estan fent una campanya de crowdfunding per ajudar a treure el nou producte de la empresa tecnocapitalista.

---

*Segona ronda*



## Segona ronda

d

A partir de la segona ronda, l'escenari es construeix sobre la base sobre els Moviments que ha presentat cada banda, de manera que es veurà com l'escenari plantejat inicialment es modifica. A partir d'ara s'han de tenir en compte dues novetats:

2024: Fons d'inversió de la Unió Europea / La Unió Europea fa un fons d'inversió pública que ajuda a la recerca i fabricació de tecnologies obertes i democràtiques

2036: Intel·ligència Artificial / La intel·ligència artificial és una realitat. La automatització fa que els cotxes es condueixin sols, i que moltes feines com operaris de fàbriques i alguns periodistes, professors i botiguers, per exemple, es duguin a terme per robots.

2055: Col·lapse climàtic / El canvi climàtic crea pluges, vents i tsunamis constantment. Algunes ciutats estan parcialment sota l'aigua. Els més rics són pocs però molt i molt rics, i la resta és cada vegada més pobre i vulnerable.

---

Cartes de tàctiques en blanc:

Cada grup, a part de tenir 5 cartes de tàctiques, té 5 més que no estan escrites. Les poden fer servir per inventar-se tàctiques que altres grups poden fer servir per lluitar per objectius comuns. Aquestes cartes es passen dissimuladament entre grups, i cadascú escull si la vol fer servir o no.

- 7 Una vegada presentat el fet disruptiu, l'escenari, explicades les cartes en blanc, cada banda:
- Reformula la seva estratègia sobre la base dels últims canvis succeïts
  - Pot establir aliances (que poden implicar espionatge, traïció, boicot) amb altres Grups a través de les cartes en blanc
  - Dissenya la seva nova maniobra
  - La presenta per torns als seus oponents, descrivint què fa la maniobra, com funciona i quin és el seu efecte en el nou escenari
- 8 Aquesta seqüència es repeteix mínim dues vegades més.  
Cada ronda pot durar entre 15 i 30 minuts.

7

La fase final del joc és tan important com el joc en si mateix. Aquest és el moment en el qual es comparteixen els aprenentatges i es destaquen patrons relacionats a estratègies transicionals, bloquejos imaginatius o inèrcies ideològiques.

a

El Master defineix a el/s Grup/s guanyadora/s i fa una descripció més detallada del món que ha emergit com a resultat de les diverses batalles per la conquesta del futur.

b

Cada grup comparteix amb la resta l'escenari ideal que havien imaginat i que ha guiat la seva lluita

c

El Master facilita el debat sobre l'evolució de l'escenari. Algunes de les preguntes que es poden abordar son:

Quines estratègies han funcionat millor? Per què ha guanyat qui ha guanyat? Cada grup: Per què no has aconseguit el que volies? Quines estratègies o eines podem evitar per a fomentar determinats futurs i impedir uns altres? Quins eren els teus objectius? En quin percentatge creus que els has assolit? Creus que el teu Grup fa bé a la societat? Si penses que sí, explica-ho, si penses que no, explica-ho també. Com queda el món de la Jamila?