


*Apuntes etnográficos*


## **BADA-ROC: piedras pintadas como elemento de intercambio social. El kula de las sociedades ociosas**

ALFONSO VÁZQUEZ ATOCHERO<sup>1</sup>

 0000-0002-1657-8275

Universidad de Extremadura, España

ROSA RABAZO ORTEGA<sup>2</sup>

 0000-0002-4300-3282

Universidad de Extremadura, España

perifèria

[revistes.uab.cat/periferia](https://revistes.uab.cat/periferia)



Junio 2022

Para citar este artículo:

Vázquez-Atochero, A., Rabazo-Ortega, R. (2022). BADA-ROC: piedras pintadas como elemento de intercambio social. El kula de las sociedades ociosas. *Perifèria, revista de recerca i formació en antropologia*, 27(1), 97-117, <https://doi.org/10.5565/rev/periferia.871>

### **Resumen**

Ante una experiencia de cooperación interciudadana como la que aquí se muestra, nos decidimos a elaborar estos apuntes etnográficos que reflejan la forma en que se asienta una comunidad en torno a un fin común que no busca ningún beneficio material. Los resultados que se incluyen, forman parte de un material obtenido como producto de las labores de campo llevadas a cabo desde otoño de 2019 hasta la actualidad en la ciudad de Badajoz. Estos apuntes etnográficos, son fruto de una investigación cualitativa en la que se han combinado estrategias metodológicas como la observación participante o el método dialogal. Como conclusiones del estudio, se puede destacar la progresiva aparición de normas, necesarias para el correcto funcionamiento de la sociedad creada; el beneficio que este juego ha aportado en relación a la ocupación del espacio abierto de la ciudad de Badajoz por parte de los más pequeños o la manifestación de ideologías diversas a través de los dibujos que se plasman en las piedras.

**Palabras clave:** Bada-roc; Comunidad; Ocio; Piedras pintadas.

---

<sup>1</sup> Contacto: Alfonso Vázquez Atochero - [alfonso@unex.es](mailto:alfonso@unex.es)

<sup>2</sup> Contacto: Rosa Rabazo Ortega - [rrabazoo01@educarex.es](mailto:rrabazoo01@educarex.es)



**Abstract:** *BADA-ROC: painted stones as an element of social exchange. The kula of idle societies.*

Faced with an experience of inter-citizen cooperation such as the one shown here, we decided to elaborate these ethnographic notes that reflect the way in which a community settles around a common goal that does not seek any material benefit. The results that are included are part of a material obtained as a product of the field work carried out from autumn 2019 to the present in the city of Badajoz. These ethnographic notes are the result of qualitative research in which methodological strategies such as participant observation or the dialogic method have been combined. As conclusions of the study, it is possible to highlight the progressive appearance of norms, necessary for the correct functioning of the created society; the benefit that this game has brought in relation to the occupation of the open space of the city of Badajoz by the smallest or the manifestation of diverse ideologies through the drawings that are reflected in the stones.

**Keywords:** Bada-roc; Community; Leisure; Painted stones.

### **Una experiencia de cooperación interciudadana**

La presente investigación analiza una iniciativa creada sin ánimo de lucro que consiste en decorar rocas, esconderlas por diferentes puntos de la ciudad de Badajoz y encontrar otras para, a su vez, reubicarlas en un lugar diferente al original. Nos pareció interesante abordar el estudio que aquí nos ocupa por haberse constituido una comunidad en torno a un grupo de Facebook unidos por la voluntad de participar en un juego colectivo con un funcionamiento puramente horizontal. Además de lo señalado, se cumplen diversos factores que hacen única esta experiencia; por un lado, una diferentes generaciones en su seno, pues participan desde colegios hasta residencias de ancianos, encontrándonos por ello ante una muestra de población intergeneracional con todo lo positivo que conlleva. Por otra parte, fomenta la cooperación interciudadana por la forma en la que se ven relacionados habitantes de los distintos barrios, desapareciendo los abismos arraigados entre centro y periferia. Además, en cierta medida y dada las proporciones de membresía y participación, genera marca de ciudad.

La actividad combina dimensiones principales, que pueden analizarse por separado, desde dos puntos de vista, pero también en su convergencia, que sería el juego que analizamos. Por una parte, encontramos la necesidad humana de comunicación a través de la expresión artística, presente en *homo sapiens* desde sus primeras etapas y elemento diferenciador entre nuestra especie y el resto del reino animal. Por otra parte, podemos analizar la dimensión solidaria y cooperativa de quien dedica su tiempo a colorear y esconder un reclamo para que otra persona, a priori desconocida, encuentre dicho reclamo. Además, la participación en la actividad genera complicidad entre los participantes -aunque ni se conozcan ni se lleguen a conocer-, pues se espera que la persona que localice el reto lo reubique cuando menos, aunque el crecimiento de la actividad se basa en que además cree y elabore material que dimensione y haga crecer el juego. Por otra parte, al ser una actividad que se desarrolla en espacio público, el reto puede ser localizado por una persona no participante en el juego. Incluso aunque sea participante, las reglas no pueden ser impuestas, así que el reto puede ser recolocado o conservado por la persona que lo localice. Creación artística y participación desinteresada se suman para generar una tercera dimensión, la lúdica, tal como planteábamos al inicio de este párrafo. Además, cabe destacar la importancia de resolver y de plantear un reto o desafío. Todos estos ingredientes podemos encontrarlos por separados, pero la unión de todos ellos ha posibilitado la aparición de una nueva comunidad, en tiempo relativamente corto, con un objetivo común y que funciona.

### **Las fases de la investigación**

Se trata de una investigación etnográfica de corte cualitativo, aunque combinada con datos cuantitativos que pretenden dejar constancia del impacto geográfico del objeto de estudio. La temática hace que se combinen también dos tipos de elementos: los digitales y los convencionales. En su vertiente digital, la necesaria selección de datos se realizó mediante la técnica de web scraping (add-ons, webScrapBook y DataScraper) para explorar el time line. Hubiese resultado imposible hacer un seguimiento de los más de 17.000 seguidores que llegaron a integrar el grupo.

Aceptada la invitación lanzada por los investigadores para formar parte de la comunidad, se inició el periodo de observación participante y, pasado un tiempo

prudencial, pusimos en conocimiento de su administrador la intención de publicar este trabajo, indicando la importancia de estudios sociales a la hora de revertir en la práctica (Gupta y Ferguson, 1997). Pese a la insistencia y una primera aprobación, la entrevista que se había concertado vía messenger no pudo realizarse.

Decir, por otra parte, que se ha empleado el método dialogar, defendido por Clifford (1986), uno de los padres de la Antropología posmoderna. Dicho método consiste en dar la palabra al mayor número de interlocutores posible.

Finalmente, Marcus (2001), nos plantea la etnografía multilocal. Las características de nuestro mundo actual, hacen que pierda sentido irse a un lugar lejano, convirtiendo una comunidad concreta en un laboratorio, como hizo Malinowski en su momento. Así, hemos seguido nuestro objeto de estudio a través de eventos o situaciones interconectadas que sobrepasan la idea de una comunidad encerrada en un laboratorio.

### **La expresión artística como necesidad**

Desde la prehistoria hemos tenido la necesidad, como seres humanos, de expresar nuestras ideas de forma artística. Así, debemos remontarnos a la pintura rupestre; aquella producida en la mencionada época y plasmada en las rocas de las cuevas, algunas de las cuales tienen más de 40.000 años. Por otra parte, es preciso diferenciar entre pictografías (pintura) y petroglifos (rayado, erosión o percusión). En el arte de decorar piedras, nos encontramos con dos figuras fundamentales; Irene Fenollar y Ciruelo Cabril. Fenollar procede del mundo de la animación y empezó a trabajar esta faceta en Almería de forma casual. Ciruelo puede considerarse el precursor de los petropictos, iniciándose en el proceso en 1985, cuando regaló a un amigo español una piedra pintada que trajo desde los Andes. Artista fantástico, está especializado en el dibujo de dragones (Vargas, 2014).

Las iniciativas de arte relacionadas con la naturaleza, son numerosas. Un ejemplo de ello, lo constituye James Brunt, con la elaboración de mandalas empleando principalmente piedra, aunque también las crea con hojas y otros materiales naturales. En su página de Facebook, anuncia sus últimas creaciones, que son puestas a la venta (<https://www.etsy.com/uk/shop/JamesBruntArtist>).

Otro caso es el de Michael Glue, artista canadiense especializado en el equilibrio de piedras, construyendo mediante dicha técnica esculturas imposibles. En un momento de descanso, mientras trabajaba como fotógrafo para la revista National Geographic, descubrió esta habilidad. Su proyecto se llama Gravity Glue ([www.gravityglue.com](http://www.gravityglue.com)).

El artífice de la iniciativa que nos ocupa, Rubén del Pozo, trajo el juego desde Inglaterra, lugar en que tuvo la oportunidad de tener contacto con el mismo. Al principio, sólo Susana, su mujer, y unos cuantos amigos compartieron su aventura. Amantes del aire libre, forman parte de un grupo de Scouts.

Uno de los beneficios sociales señalados por el administrador y que han quedado de manifiesto con el crecimiento de la comunidad, ha sido la mayor afluencia de niños a parques y otros lugares al aire libre. Respecto a este asunto, Louv, 2008 (citado por Calvo-Muñoz, 2014), habla del Trastorno por déficit de naturaleza. Este mismo autor, estableció el término vitamina N (de Naturaleza), refiriéndose al beneficio de jugar en entornos naturales, lo cual, previene el estrés infantil y los síntomas asociados al TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad). Se cuenta con evidencias científicas en relación a los aportes positivos que tienen los entornos naturales para el equilibrio y la autorregulación infantiles (Dr. Pablo Saz, citado por Calvo-Muñoz, 2014), como también las hay sobre lo negativo de las pantallas de ordenador y redes Wifi; así, en Alemania, se ha sustituido dicha red por las conexiones por cable en los colegios. La American Academy of Pediatrics, en su campaña de prevención del sobrepeso y la obesidad infantil, recomienda no exceder de las dos horas diarias el tiempo de estancia delante de un ordenador, tablet o televisión.

En dicha iniciativa, queda reflejada la formación de una sociedad desde sus orígenes, aunque autores como Latour (2006), rechazan el término sociedad al considerarlo estático. El citado autor, cree que es utilizado para explicar un orden de cosas; por ello, utilizaremos "colectivo" y, la forma en que surge, es explicada por dicho autor mediante la siguiente metáfora; una mente brillante lanza una idea y dicha idea es compartida al principio por un número reducido de personas, pero poco a poco, esos contactos a pequeña escala se van ensamblando y van creando colectivos que, a su vez, se van interrelacionando. Su postulado, la TAR (Teoría del Actor Red), defiende que la tecnología posee agencia propia como creadora de asociaciones sociales, colocándola en el mismo nivel que al ser humano. Cómo podemos comprobar en el estudio que nos ocupa, aunque facilitadora de dichas relaciones y asociaciones, por

sí sola, no puede producirlas, siendo necesaria la acción humana para crearlas y multiplicarlas.

Appadurai (1990) señala cinco dimensiones mediante las cuales unos países ejercen su hegemonía sobre otros; denominadas como "scapes", paisajes, hacen alusión a tecnología, economía, medios de comunicación, ideología... Todos ellos tienen presencia implícita en nuestro objeto de estudio; así, la tecnología ha unido a un grupo de personas en torno a una actividad que no busca ningún logro económico y que permite la libre expresión de las personas, pudiendo plasmar en sus obras mensajes, símbolos o imágenes de lo que sienten o desean expresar (lazo representativo del día de la mujer, vírgenes, banderas, etc). Godelier reflexionó sobre este particular y anotó poco después que "no puede haber sociedad, no puede haber identidad, que atraviesen el tiempo y sirvan de base tanto a individuos como a grupos que componen una sociedad, sino hay puntos fijos, o realidades sustraídas (provisional pero duraderamente) a los intercambios de dones o a los intercambios mercantiles (Godelier, 1998, p. 20). Más adelante reflexiona sobre el concepto de don, que fue acuñado antes por Marcel Mauss, definiéndolo como "un acto voluntario, individual o colectivo, que pueden o no haber solicitado aquel, aquellas o aquellos que lo reciben" precisando que "en la cultura occidental se valoran los dones no solicitados" (Godelier, 1998, p. 25).

A ello también podemos añadir la importancia dada al tiempo de ocio en las sociedades occidentales posmodernas; Veblen comienza analizando ya a finales del siglo XIX, aquellos estratos sociales exentos del trabajo físico, con la siguiente ganancia de tiempo libre destinable a otras acciones no productivas. Galbraith también coquetea, aunque en términos de pobreza y riqueza, sobre una sociedad abrumada de excedentes y que necesita nuevos modelos de ocio. Y, a medida que nos acercamos a finales del siglo XX, "numerosos autores" retoman el concepto, pues el ocio se convierte en algo casi forzoso. Ulrich Beck sostiene que podemos ir hacia sociedades sin trabajo y que será la capacidad de consumo quien establezca el status de la persona, y no el trabajo que desarrolle. Así, la nueva concepción del tiempo libre invita a explorar nuevas formas de ocio. Y nos encontramos ante ello, a través de una actividad de ocio construida de manera colaborativa y solidaria.

## **La creación artística y el reto cooperativo: combinar ambas dimensiones es posible**

Esta actividad, tal como anticipamos en la introducción, combina dos dimensiones - creación artística y reto cooperativo-, y es ahí donde radica su originalidad: utiliza un elemento artístico creado *ad hoc* y lo introduce en un circuito de intercambio y prueba de desafío. Este estudio trata de describir una actividad artística y social, de carácter quasi horizontal, en la que una persona elabora un objeto (una roca pintada), lo esconde en un punto de la ciudad y a través de una foto o de una serie de pistas que se emplazan en el grupo de Facebook creado al efecto donde el resto de participantes debe localizar el "tesoro". Una vez encontrado puede conservarlo o volverlo a colocar en otro punto. Nos encontramos ante un proceso tan malinowskiano como el circuito del *kula* descrito por el antropólogo polaco en *Los argonautas del Pacífico occidental*. Pintar rocas como actividad artística, no es algo nuevo, es una práctica relativamente extendida como podemos ver con una simple búsqueda en Internet. La red acoge múltiples tutoriales con diferentes técnicas creativas. En cuanto a la finalidad del destino del producto resultante, es incierto: puede ser para consumo propio, intercambio o venta. Sin embargo, la novedad de esta actividad es que se crea para donar, y que esa donación genera una dinámica de recirculación del material. Además, esta recirculación y la comunicación establecida entre participantes aporta un valor añadido a la actividad desde el punto de vista de la antropología, y es lo que nos impulsa a etnografiar el proceso y la creación de comunidad.

### **Otras experiencias**

Una iniciativa ciudadana, aunque no surgida a través de las redes sociales, es la que ocurre todos los domingos y festivos en la Plaza Mayor de Palencia donde, padres e hijos, se reúnen para intercambiar cromos de diferentes colecciones, pero principalmente de la liga de fútbol. Con la expresión "tienes coloca o últimos fichajes", se busca conseguir los cromos más difíciles de dicha colección por los que se paga, a veces, veinte veces más de su valor. Si la imagen de los palentinos agrupados intercambiando cromos ya es peculiar, cabe citar un detalle aún más curioso; en el 2013, se lanzó la edición de la plantilla y los jugadores del CD San Juanillo, equipo más importante de la provincia desplazando a esos padres e hijos a las inmediaciones del campo para continuar con los intercambios. Se trata de una entrañable manera

de conocer conciudadanos que puede compararse con la experiencia pacense que nos ocupa, aunque en el caso palentino, hay un beneficiado económicamente hablando, hablamos del club de fútbol mencionado (Moreno, 2013). En la misma línea, en Zamora, por iniciativa de la ONG Acción Norte, se dejan abrigos en los árboles para que puedan ser utilizados por los más necesitados. Aunque surgida por parte de dicha ONG, se ha hecho extensiva a otras ciudades. (Colmenero, 2017). En Alcalá de Henares, se dejan bufandas en lugar de abrigos y se hace durante una jornada, se trata de "la noche de las bufandas", celebrada por primera vez en el 2017. La acción viene propuesta por IAIA, asociación sin ánimo de lucro a escala nacional que organiza actividades de labores (tejer, ganchillo, etc) con fines benéficos. Como nexo de unión ciudadana, en lugar de rocas, encontramos la celebración de una chocolatada (Alcalá hoy, 2018).

Por otra parte, es necesario reflexionar acerca de algunas actividades de "caza del tesoro" que, en años anteriores, se han desarrollado con notable éxito y que consistían en circuitos de intercambio o en prueba de desafío (o la combinación de ambas). Las experiencias podrían tener un apoyo digital, o no, pero se desarrollaban en escenarios físicos convencionales. Diferenciándose en ello de la iniciativa que nos ocupa.

*Geocaching* (<https://www.geocaching.com>) es una actividad que surge en 2000 si bien el juego en su versión más simple existe desde los primeros años 80 (Dyer, 2004, p. 3). Se trata de esconder un cache - una caja en la que se esconde una hoja de control y objetos de pequeño valor para el intercambio- y publicar las coordenadas en la web. Cualquier persona puede convertirse en usuaria previo registro en la web, lo que da acceso para descubrir las coordenadas de caches escondidos en todo el mundo, así como para poder colocar los propios. Se favorece así una participación que crece de manera exponencial.

Aunque esta iniciativa no ha surgido y se ha generalizado del mismo modo, es desarrollada en la naturaleza y tiene la tecnología como principal aliado. Se propone como objetivo localizar un paraje concreto en el cual, se coloca un cofre. Con ello, se practica ejercicio al aire libre y se fomenta el conocimiento de lugares emblemáticos de la ciudad. Gana quienes consiguen, en el menor tiempo posible, hacerse una foto con la camiseta de la actividad puesta y con el cofre en la mano. Hay diferentes categorías según el medio de desplazamiento empleado; a pie, en patines, 4X4... En



todas las modalidades, el premio es un fin de semana en una casa rural. Debido a la proximidad con el país vecino, la información se publica también en portugués. El evento cuenta con una serie de patrocinadores.

El cuaderno de registro de la web establece un ranking de usuarios. Dyer (2004) destaca la mezcla de emociones de los juegos infantiles que se experimenta al practicar en este juego de geolocalizaciones:

“Recall your childhood and the school yard games of hide-and-go- seek and scavenger hunts, and the excitement you felt searching for a colored egg on Easter Sunday? Geocaching is all of these games, yet slightly twisted by technology.”

Al *geocaching* también se le denominó *Gymkhana GPS*. Como actividad derivada podemos añadir las *gymkhanas* urbanas, por coordenadas o por código QR, que proliferan como retos urbanos o educativos, dirigidos a públicos de entornos geográficos concretos.



**Imagen 1 y 2:** Cache con lista de control y un pequeño objeto de intercambio / Vista exterior del cache. Usuario de Geocaching.com

El *BookCrossing* o *BC* es la práctica de dejar libros en lugares públicos para que los recojan otros lectores. Esta actividad pretende generar unas sinergias entre aficionados a la lectura y que los libros entren en un circuito de intercambio. Tras la idea hay diferentes valores como cooperación, solidaridad o aspectos económicos y ecológicos. La actividad se practica desde hace tiempo de manera informal, e incluso

aparecen espacios específicos protegidos de la intemperie donde poder dejar o recoger los libros evitando su deterioro. Es lo que se ha denominado bibliotecas libres, y suele ser un entorno cerrado. La versión o soporte digital para documentar y registrar la cesión y localización de libros aparece en 2001 bajo el dominio de <https://www.bookcrossing.com/>, donde están registrados casi 2.000.000 de *BookCrossers* y más de trece millones de libros en 132 países (según los datos de la propia página).

*Postcrossing* (<https://www.postcrossing.com>) es otra actividad en la que el sistema nos da direcciones de otros usuarios para enviar postales, y nos da la opción de recibir el mismo número de tarjetas que hayamos enviado. Las direcciones no son recíprocas, con lo que la red de contactos se hace cada vez más compleja, al recibir tantas postales como se hayan enviado, pero se recibirán de otras personas y lugares diferentes. Esta actividad deja constancia del mundo globalizado en que vivimos.

También existen proyectos solidarios como *Bike Crossing* (<https://bike-crossing.org>) en el que se libera una bicicleta usada o reparada para que la puedan usar otros usuarios.



**Imagen 3:** Biblioteca libre en Aux (Francia). Autores del texto.

En esa misma idea de registrar la circulación de un objeto concreto, pero sin intercambio del mismo, unos meses antes de la web citada anteriormente "Bike Crossing", aparece el proyecto *Where's George* (<https://www.wheresgeorge.com>) en el que se registran números de serie de billetes de un dólar, que tienen la imagen estampada de George Washington. El registro consiste en anotar el número en la página web, de tal manera que se genere una trazabilidad del mismo y en marcar el billete con un tampón para informar de que ya está registrado y de la posibilidad de anotar un seguimiento en su número de serie en la web. El mercado físico del billete trajo consecuencias legales por lo que la norma desapareció, limitándose a la actividad meramente digital. Como en este juego no hay intercambio, el usuario busca subir en la clasificación mediante el registro de la mayor cantidad de billetes, y gana prestigio si un billete que ha registrado recibe seguimientos posteriores. La versión europea es *EuroBillTracker* (<https://es.eurobilltracker.com>) y la canadiense *Where's Willy?* (<http://www.whereswilly.com>).

El *Dead Drops* es otra actividad de caza de tesoros, en este caso tesoros digitales, pues se trata de una memoria USB incrustada físicamente en un muro y en la que cualquier persona puede conectar cualquier dispositivo que tenga este puerto de comunicación. Una vez conectado se puede tomar la información que haya en su interior, modificarla, borrarla o incluir nueva información. Es el mensaje de la botella en formato digital. No obstante, la actividad es peligrosa por la posibilidad de infección por software malicioso. Fue una *performance* ideada por Aram Bartholl en 2010, quien colocó los primeros *Dead Drops* en la ciudad de Berlín. En la página del proyecto se pueden consultar los lugares donde existe uno de estos tesoros: <https://deaddrops.com>.

Con reservas podemos incluir el videojuego de realidad aumentada *Pokémon GO*. Instalando la aplicación, a priori gratuita, pero con pagos por microcrédito, el usuario puede ir con su dispositivo móvil buscando *pokemons* por la ciudad. En este caso el tesoro es también digital. Además del pago por microcréditos este juego es utilizado por algunos establecimientos para atraer a cazadores de *pokemons* a sus instalaciones. El juego está dotado de una dimensión social y prevé la creación de paradas, puntos de encuentro físicos para jugadores. Al igual que las actividades anteriores, tiene una clara dimensión global, pero la propia estructura se presta a ejecuciones territoriales parciales.

En Badajoz se creó una acción en 2017 y la comunidad está distribuida en tres grupos, alcanzando los quinientos miembros. Una de las administradoras, que actualmente tiene cincuenta y cuatro años, describe las distintas iniciativas solidarias que se llevan a cabo por parte de dicha comunidad como sucedió con la venta de chapas con las que se entraba en un sorteo de productos relacionados con el juego. El dinero fue destinado a la Asociación "Dando color", que colabora con los niños enfermos de cáncer ingresados en el Materno Infantil. El realizar propuestas solidarias a través del citado juego, ha sido exportado de otras ciudades, como Valencia, Zaragoza o Salamanca (<https://www.hoy.es>).

### Generando comunidad



**Imagen 4:** Captura de pantalla de la cabecera del grupo. Bada-roc, 2019.

Lo que comenzó como una actividad familiar desarrollada a través de *Facebook*, a principios de noviembre, se ha convertido en un grupo que en sus primeros cuatro meses ha alcanzado, más de dieciséis mil miembros, alcanzando las 1450 publicaciones diarias. El seguimiento de esta comunidad desde su formación permite comprobar cómo se establecen vínculos internos, el establecimiento de jerarquías de funcionamiento y la aparición de códigos compartidos en las sociedades. La comunidad surge de un foco único, pero se va haciendo cada vez más heterogénea en función de los intereses e inquietudes de los participantes.

El creador importa la idea desde otro país y comienza a distribuirla a través de *Facebook*, creando un grupo privado al que se accede por invitación. El grupo comienza a crecer de manera exponencial, ya que cada nuevo invitado tiene permiso para añadir a nuevos contactos: de esta manera el grupo sufre una rápida expansión que supera el 10% de la población total del censo de la ciudad en tan solo cinco meses (16000 invitados en una ciudad de 150000 habitantes). Evidentemente el impacto es mucho mayor ya que, por ejemplo, los niños que participan en la actividad no se tienen cuenta en esta red social.

A pesar de ser un grupo con una proyección principalmente horizontal sí que se mantienen unos elementos jerárquicos y una serie de normas y pautas que se han ido ampliando a medida que las situaciones de diversa índole que han afectado a la convivencia en el grupo han ido apareciendo. Así, tras un código normativo muy reducido, al cabo de los 5 meses las reglas han aumentado su número según ha considerado el creador de la actividad y administrador de la página.

La dinámica del grupo se ha caracterizado, desde el inicio, por el respeto, tanto entre sus componentes como hacia el empleo de marcas, símbolos que puedan generar controversia... Sin embargo, debido a la gran acogida de la iniciativa y el consecuente crecimiento de la comunidad, a finales de enero, el administrador elaboró un decálogo de normas a considerar; recordando que se eliminarán imágenes en las que se identifique a un menor, lugares en los que se permite o no dejar las piedras, la prohibición de utilizar mensajes publicitarios referentes a negocios locales, etc.

Pese a esa libertad, la necesidad de cumplir unas normas ha conducido, por ejemplo, a la eliminación de publicidad que algunos miembros del grupo intentaron introducir. Esto no impide que pequeñas empresas locales hagan publicidad de sus productos asegurando que son los más adecuados para decorar las rocas.

Entre dichas normas, cuyo incumplimiento puede conllevar el silenciamiento o la expulsión, podemos destacar las siguientes:

- No se admiten ataques ni críticas.
- Se prohíbe cualquier publicidad o spam.
- Cumplir con el principio de privacidad; lo que sucede dentro del grupo, debe permanecer dentro del mismo.
- Rechazo a cualquier forma de *bullying* así como a posibles mensajes de odio.

- Recordar que se trata de un grupo al que se pertenece y en el que se permanece de forma voluntaria; si no se comparte la dinámica, se debe abandonar.
- Lugares en los que se permite o no esconder piedras.
- Los administradores, no se hacen responsables de actos vandálicos que puedan producirse.
- El grupo, no debe ser utilizado para abordar otros temas que no sean los directamente relacionados con el juego planteado.
- Se eliminarán todas las imágenes en las que aparezcan menores.
- Debido al número de localidades que ya comparten el juego, no deben llevarse las piedras de una a otra, "rebotando" en la misma en la que han sido encontradas.

Al analizar las ilustraciones de las rocas, así como los comentarios de los integrantes del grupo en *Facebook*, quedan patentes los distintos perfiles de personalidad. Aquellos adultos que esperaban ver publicadas todas sus creaciones, se han desilusionado, abandonando la actividad. Las críticas ante la situación de no ver publicadas sus piedras, condujeron a una nueva y decisiva norma, dictada el cuatro de febrero: emplear un apartado exclusivo para las sugerencias o críticas; dejando libre el muro para lo que de verdad representa: la decoración, ubicación, búsqueda y reubicación de piedras por la capital pacense. Aspecto que representa el auténtico motor del juego.

### **Sinergias y vinculaciones**

Dependiendo del momento, se van lanzando propuestas temáticas o retos con diferentes fines; realización de cien niños Jesús en Navidad, figuras de *Pokémon*, Iniciativas como dejar algunas piedras en los hospitales, sobre todo en el Materno Infantil. A veces estas acciones han podido provocar algún incidente o inconvenientes, como la presencia masiva de personas ajenas a dichas instituciones, siendo necesaria la indicación de ubicarlas en los alrededores.

Gracias a la acogida de *Bada-roc*, se han lanzado campañas vía *Facebook* destinadas a causas concretas; un ejemplo de ello es la llamada a hacerse donante de médula ante el caso de un bebé enfermo de cáncer.

Se ha planteado incluso, la posibilidad de regalar *kits* con instrucciones, rotuladores

acrílicos y piedras en fechas señaladas, como puede ser un cumpleaños. Se cuenta con una serie de estrategias que fomentan aún más la cohesión grupal; una de ellas, es ofrecer un espacio para relatar anécdotas curiosas ocurridas en relación al desarrollo del juego planteado. Esta iniciativa podría utilizarse como estrategia etnográfica, guardando similitud con la historia de vida.

La tradición carnavalera en Badajoz es tal que se ha declarado dicha festividad de interés turístico nacional. Entre las modalidades de agrupaciones presentes en su desarrollo, encontramos las murgas, que cada año destacan en sus letras los acontecimientos más relevantes, sobre todo a nivel local. Antes del inicio del certamen de murgas, se planteó la pregunta de si Bada-roc aparecería en los repertorios de esta edición, ganando con creces y de forma afirmativa la opción que apostaba por ello. Lo relatado, constituye una prueba más de hasta el punto en el que nuestro objeto de estudio está presente en los acontecimientos relevantes de la vida de los habitantes de esta ciudad.

Otra curiosa sinergia es la de instituciones que han funcionado como esferas de interdependencia: colegios y residencias de mayores. En ambos casos, se propuso la actividad a dos niveles. Por una parte, una subactividad dentro del colectivo (sólo dentro del colegio o de la residencia) y un segundo nivel de generalización de la experiencia social, en la que los productos realizados dentro de la intuición sean incluidos en el circuito principal. "Esfera independiente y generalización", constituyen una aproximación a la actividad en dos momentos, tratando de establecer lazos de interdependencia social.

También podemos encontrar piedras reivindicativas como el símbolo feminista en las proximidades del 8 de marzo.



**Imagen 5:** Reto de Carnaval (El Carnaval de Badajoz es Fiesta de Interés Turístico Internacional). Grupo privado de FB Bada-Roc.

### Aprovechamiento de la experiencia ampliada

Al igual que el software libre, la licencia de este juego es gratuita, pero ha habido experiencias ampliadas: intentos publicitarios y talleres de pintado de piedras como procesos comerciales de monetización de la experiencia.



A mediados de febrero, se alertó sobre usuarios que estaban vendiendo las piedras encontradas a través de un portal de compraventa online. Por otra parte, una persona que, con anterioridad a la creación del grupo, vendía rocas que decoraba, asegura habersele arruinado el negocio. Hubo negocios locales que se sumaron a la actividad con la intención de atraer intercambiadores de piedras hasta sus instalaciones, con la evidentemente búsqueda de lucro, lo que también generó un rechazo en la comunidad. Otros negocios aprovecharon para sacar *kits* de pinta piedras (rotuladores acrílicos, lacas, fijadores...) y hubo quienes aprovecharon para ofrecer talleres de pintados de piedras.

### **Dimensión estética**

En el pintado de rocas se aprecia una gradación en cuanto a la calidad de sus pinturas, atendiendo a los diferentes niveles de implicación, así como destrezas motoras. Se distinguen una serie de esferas que interrelacionan entre ellas, pero que a fin de cuentas son independientes y pueden estudiarse aparte. Por un lado, tenemos las fracciones de los más pequeños de la casa, evidentemente más sencillas e imprecisas. Entre la población adulta hay rocas pintadas con gran esmero y otras con unas terminaciones más toscas. Mientras más elegante es el resultado, más éxito tiene y más rápida va a ser localizada. Existe una cierta debilidad por algunas creaciones y creadores, que tienen un seguimiento más amplio y sus *posteos* son más *likeados* y comentados. En cambio, las producciones menos agraciadas estéticamente son menos "codiciadas".

En su afán por ser más originales o llamar la atención a medida que las publicaciones eran más numerosas y captar la atención era más difícil, "algunos usuarios" decidieron colocar piedras con elementos plásticos, hecho que abrió un nuevo hilo de debate del que salió una regla que limitaba utilizar este material por "conciencia ecológica".

En cuanto a los lugares en los que esconder las piedras, también se percibía una cierta conciencia estética o, al menos socializadora, Los lugares favoritos para esconder piedra suelen ser recurrentes parques monumentos artísticos o alrededores de espacios deportivos, que es donde se concentran más usuarios

### **Expansión: de Bada-roc a otras localidades**

Bada-Roc se ha exportado a otras localidades de la comunidad autónoma; Torviscal, Zafra, Albuquerque, Talavera la Real, Valverde de Leganés, Montijo, Gévora, Valdebótoa, Novelda, Valdelacalzada, Balboa, Alvarado, Sagraja, San Vicente de Alcántara, Valencia de Alcántara, La Codosera, Oliva de la Frontera, Navaconcejo, Solana de los Barros, Novelda, Villafranco... así como a las ciudades de Mérida y Cáceres.

Fuera de nuestra región; tanto Palencia (con el nombre de Palen-Roc) como Zamora (Zamora-Roc), ciudades de las que hemos comentado otras iniciativas ciudadanas, participan ya de este juego de pintar y dejar piedras, habiéndose exportado la idea desde Badajoz, pero no son las únicas: Madrid, Sevilla, Huelva, Puente Genil (en Córdoba) y otras más, forman parte de esta aventura, traspasando la frontera hispano lusa para llegar a localidades del país vecino, como es el caso de Campo Mayor y Elvas.

### **La actividad en pandemia y pos pandemia.**

El 14 de marzo de 2020 concluyó de manera precipitada y forzosa el desarrollo de la actividad debido a un imperativo sanitario a nivel global. Sin embargo, surgió una variable de la actividad que nos permitió incluir un epígrafe final no contemplado en los objetivos de la investigación, que fue la transformación de un modelo de contacto convencional en un espacio de intercambio visual a través de la plataforma, constituyendo una opción de ocio familiar tan necesario en aquellos momentos de confinamiento.

Durante ese tiempo, la producción fue menor, pero se mantenía el proceso de algunos usuarios que continuaban elaborando material con la esperanza de poder reubicarlo después de la crisis sanitaria. En este proceso de "creación en confinamiento", se repetían alguno de los factores estudiados en epígrafes anteriores, como la necesidad de reconocimiento artístico o de generar comunidad a través de las interacciones recibidas. En tiempos de pandemia, la búsqueda de aprobación y socialización se ve incrementada considerablemente.

En cualquier caso, la pandemia paralizó la actividad y quedó la comunidad en *standby*, limitando la actividad a algún intercambio de mensajes dentro del grupo de Facebook.



**Imagen 6:** Roca pintada como homenaje durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19. Grupo privado de FB Bada-Roc.

El juego descrito representa un excelente objeto de investigación etnográfica al haber conseguido la formación de una intrasociedad partiendo de cero, lo cual supone una oportunidad única para hacer etnografía. El ciberespacio debe contemplarse como una continuidad de los estudios culturales, no como unidades de estudios independientes. Por ello, es preciso emplear términos de la vida real como "delimitación", al tratarse de categorías culturalmente aceptadas. Como toda comunidad virtual, Bada-roc es autónoma, compartiendo una cultura, un lenguaje y un espacio predeterminados (Ramírez Plasencia y Amaro López, 2013).

Uno de sus mayores aportes es la capacidad de lograr una conexión intergeneracional, tan enriquecedora y a su vez difícil de lograr por otros medios.

La producción artística plasmada en las rocas, que ha acompañado a homo sapiens a través de toda su trayectoria evolutiva, es utilizada en el S XXI como modo de cohesión social, fomentando una actividad desinteresada que termina, sin embargo, convirtiéndose en una búsqueda de aprobación y distinción dentro del grupo.

Como se ha podido constatar, el juego motiva a la ocupación del espacio público por parte de los niños, favoreciendo el conocimiento de lugares emblemáticos de la ciudad, así como la compensación del denominado "Trastorno por déficit de naturaleza".

Otra condición humana es la necesidad de manifestar su ideología a través de los medios disponibles. En Bada-roc, se han decorado piedras con niños Jesús en navidades o se han dedicado a la mujer en la jornada del 8 de marzo.

## Bibliografía

- Alcalá Hoy. (2018). II bufanda solidaria en el Parque O'Donnell este sábado para que nadie pase frío, (en línea). Disponible en: [www.alcalahoy.es](http://www.alcalahoy.es)
- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. *Theory, Culture and Society* 7, 295-310.
- Calvo-Muñoz, C. (2014). Niños y Naturaleza, de la teoría a la práctica. *Medicina Naturista*. 8 (2), 73-78.
- Clifford, J., y Marcus, G.E. (eds.) (1986). *Introduction: Partial Truths*. En *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*, pp. 1-26. University of

- California Press.
- Colmenero, P. (2017). La ONG Acción Norte provee de ropa de abrigo a los más necesitados en una iniciativa especial y llamativa, (en línea). Disponible en: <https://www.zamoranews.com/articulo/zamora/la-ong-accion-norte-provee-de-ropa-de-abrigo-a-los-mas-necesitados-en-una-iniciativa-especial-y-llamativa/20171222072011090971.html>
- Dyer, M. (2004). *The essential guide to geocaching. Tracking treasure with you GPS*. Golden, Fulcrum Publishing.
- Godelier, M. (1996). *El enigma del don*. Paidós.
- Gupta, A. y Ferguson, J. (1997). Discipline as Practice: the Field as Site, Method and Location in Anthropology. En *Anthropological Locations. Boundaries and Grounds of a Field Science*. pp 1-46. University of California Press.
- Latour, B. (2006). How to Resume the Task of Tracing Associations. En *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory*, pp 1-17. Oxford University Press, Oxford.
- Malinowski, M. (1995). *Los Argonautas del Pacífico Occidental: un estudio sobre comercio y aventura entre los indígenas de los archipiélagos de la Nueva Guinea melanésica*. Península.
- Marcus, G. (1995). Ethnography in/of the World System: The Emergence of MultiSited Ethnography, *Annual Review of Anthropology*, 24, 95-117
- Moreno, A. (2013). *Tu hijo, por el mío*, (en línea). Disponible en: <https://www.diariopalentino.es/noticia/z42c2021e-90cd-552d-e24049ce963fe29e/201312/tu-hijo-por-el-mio>
- Panadero, J. (2018). *Capturar Pokémon por una buena causa*, (en línea). Disponible en: <https://www.hoy.es/badajoz/capturar-pokemon-buena-20180817002447-ntvo.html>
- Ramírez Plasencia, D. y Amaro López, J.A. (2013). iComunidades virtuales, nuevos ambientes mismas inquietudes: el caso de Taringa! *Polis Revista Latinoamérica*, 12(34), 519-540.
- Veblen, T. (2014) *Teoría de la clase ociosa*. Alianza Editorial.
- Vargas, D. A. V. (2014). *Trabajo de investigación de una técnica de arte. Pintura sobre piedra*. Universidad Rey Juan Carlos, 1-24. <http://doi.org/10.1146/annurev-anthro-092010-153345>