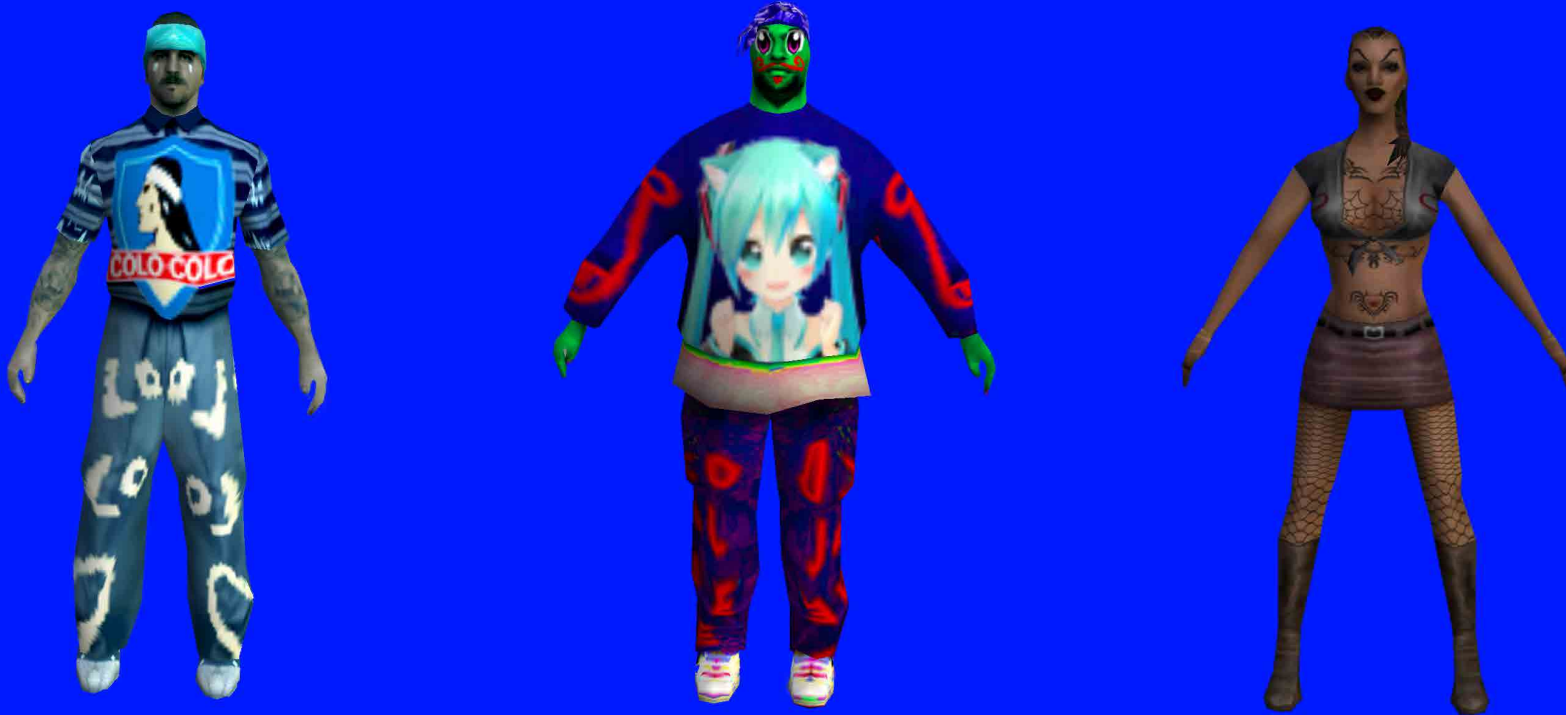


# Modding para la personalización de entornos digitales



Fernanda Flores Castelleti  
Profesor guía: Ricardo Vega  
Enero, 2022  
Santiago, Chile

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

# Agradecimientos

---

*Quisiera agradecer principalmente a toda la gente que colaboró en el proyecto, a las personas que enviaron sus modificaciones, a los que jugaron y a todos quienes lo apoyaron de alguna forma.*

*A Ricardo por guíarme durante el último año para lograr sacar un proyecto que me gustara.*

*A Alejandro por ser un profe guía 2.0.*

*A mis papás por nunca controlar el contenido que consumía en internet mientras crecía.*

*Y todas las personas que hacen mods y los comparten de forma gratuita.*

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>P.5</b>
<b>2. Marco teórico</b>	<b>P.8</b>
<b>Cultura e identidad</b>	<b>P. 9</b>
Cibercultura	P. 12
Identidad en lo digital	P. 14
<b>Personalización y apropiación del entorno</b>	<b>P. 15</b>
Entornos digitales	P. 19
Personalización en los videojuegos	P. 21
<b>Diseño, nuevos medios y videojuegos</b>	<b>P.22</b>
El videojuego	P. 25
Videojuegos sandbox	P. 27
<b>Mods en los videojuegos</b>	<b>P. 28</b>
Modding como medio de expresión	P. 31
<b>3. Levantamiento de información</b>	<b>P.33</b>
<b>Contexto</b>	<b>P. 34</b>
<b>Oportunidad</b>	<b>P. 36</b>
<b>Estado del arte</b>	<b>P. 38</b>
<b>4. Formulación</b>	<b>P.42</b>
<b>3 qué/ Objetivos/Pregunta de investigación</b>	<b>P. 43</b>
<b>Usuario</b>	<b>P. 44</b>

<b>5. Desarrollo del proyecto</b>	<b>P.46</b>
<b>Metodología</b>	<b>P. 47</b>
Rtd	P. 48
Prototipado	P. 51
Etnografía digital	P. 52
<b>6. Proceso de diseño</b>	<b>P.54</b>
<b>GTA colectivo</b>	<b>P. 56</b>
GTA:San Andreas	P. 57
Modificar el GTA	P. 59
Prototipado modificación colectiva	P. 69
Respuestas	P. 73
Jugabilidad y entrevistas	P. 77
<b>Entrevistas con modders</b>	<b>P. 78</b>
Claudio Montero	P. 80
Jaime Riffo	P. 82
<b>Análisis resultados</b>	<b>P. 84</b>
<b>7. Difusión y proyección</b>	<b>P.96</b>
<b>8. Conclusión</b>	<b>P.99</b>
<b>9. Bibliografía</b>	<b>P.101</b>
<b>Apexos</b>	<b>P.105</b>
<b>Glosario</b>	<b>P. 106</b>
<b>Respuestas</b>	<b>P. 107</b>
<b>Entrevistas</b>	<b>P. 115</b>

## Introducción

Este proyecto se basa en el fenómeno de la personalización y apropiación de nuestros entornos, reconocido desde la psicología como una necesidad humana. Se podría decir que este fenómeno es el cómo se agregan «elementos humanos» a los mecanismos ambientales para su personalización, desde apartamentos, objetos personales hasta aglomeraciones urbanas (Heidmets, 1994).

Un proyecto el cuál trabaja con este concepto es *La ciudad como texto*, de la diseñadora Carola Ureta. En noviembre de 2019 ideó un proyecto de fotografía en una página web donde se plasmaba todo el frontis de La Alameda, la cual estaba completamente tapada con mensajes y gráficas realizadas durante los inicios del estallido social. Ella comenta que este proyecto tiene que ver con la apropiación del espacio público y el uso que se le da. En este caso la calle era un entorno en el que la ciudadanía se expresa mediante los medios que tienen, interviniendo a través de lo gráfico para apropiarlo.

Si se considera la apropiación del entorno, pero en un contexto digital, el fenómeno se repite casi de la misma forma. Durante este año en Colombia se vivió una instancia similar al estallido social chileno, llegando a tener un gran paro en el primer semestre de 2021. La alcaldesa de Bogotá, Claudia López, anunció que no hubiese aglomeraciones en el espacio público, por lo que quedaron prohibidas las mar-



Imagen 1. La ciudad como texto.



Imagen 2. Registro paro virtual en servidor MTA Colombia Virtual Reality.

chas y pidió a la gente movilizarse de manera online. Este acontecimiento causó un revuelo en los medios digitales. Se comenzaron a observar los mismos fenómenos de intervenciones gráficas que vimos en Chile en lugares como La Alameda, pero dentro de servidores de videojuegos, todo en respuesta a este comunicado emitido por la alcaldesa. Esto llevó incluso a que se generaran fallas masivas de internet en ciudades como Bogotá, debido a la saturación que se estaba teniendo.

El mismo fenómeno de la apropiación y personalización del entorno que vimos a través de gráficas físicas, se simuló, pero a través de los medios digitales.

Para personas que frecuentan los medios digitales, el acto de apropiarse de un espacio físico o espacio virtual no presenta una gran diferencia, ambos son espacios que frecuentan con regularidad por lo que se vuelve un acto completamente natural el editar ambos entornos.

Contextualizando, dentro del mundo de los videojuegos el acto de personalizar y editar un videojuego es conocido como *modding*. Wallace, 2014, lo define como el proceso de alterar, añadir o eliminar código en un videojuego para cambiar la forma en que es jugado. Este proceso significa una gran subcultura de los videojuegos, presente desde los años 80.

En el se presenta una oportunidad de análisis, siendo un fenómeno muy poco estudiado, sobre todo en instancias



Imagen 3. Registro paro virtual en Animal Crossing.

creativas como puede ser el diseño. Entendiendo la relevancia que pueden tener los entornos virtuales para la personalización y apropiación, en este proyecto de investigación se plantean ciertas preguntas al respecto y se busca ahondar principalmente en los significados que puede presentar tanto para creadores y jugadores la posibilidad de personalizar e intervenir un entorno digital interactivo.

# Marco Teórico



# 1. Cultura e identidad

---

Los conceptos de identidad y cultura son bastante amplios, han tenido actualizaciones y nuevas definiciones a medida que la historia ha avanzado. Durante el siglo XVIII una persona culta era una persona letrada con conocimientos sobre arte, ópera y teatro, perteneciente a la clase alta de la sociedad (Barrera, 2013). Esto llevó a la sacralización del capital cultural, donde solo la clase alta era la letrada o la con el acceso a este tipo de instancias, algo conocido como Alta Cultura a diferencia de la Baja cultura, siendo lo relacionado en muchos casos a la cultura popular (Fowler & Bielsa, 2000).

En la actualidad muchos estudiosos de la sociedad de masas —si bien con valoraciones diversas— concuerdan en hacer desaparecer toda forma de separación entre alta cultura y baja cultura considerando que el consumo cultural se distribuye de acuerdo con una lógica que no siempre responde a la de la estratificación social (Abruzzese, 2004). Según Grimson (2008), la «Cultura» fue un concepto que nació para oponerse a la «Alta Cultura» y a las teorías que buscaban diferencias jerárquicas en los diferentes grupos humanos. Para Grimson (2008) el primer concepto de cultura surgió para oponerse a la idea de que hay gente con «cultura» e «incultos».

Harris (2011), hablando del sentido etnográfico de la cultura cita la definición de Tylor en 1871 de la siguiente manera:

«La cultura... en su sentido etnográfico, es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad.»

Por otro lado, la cultura se vuelve un aspecto fundamental para la creación de identidad, para Giménez (2005) son conceptos interrelacionados e indisociables. En sí misma, González (1995) define a la identidad como un significante sin significado. Para hablar de cultura dentro de la identidad es necesario entender que posee diferentes planos para su construcción: el plano psico-social, el social y el cultural. El primero siendo el que permite entender la identidad como proceso de construcción social, el segundo una construcción colectiva al sentir pertenencia a un grupo y el tercero el que se estructura en los imaginarios colectivos reproducidos por la Cultura. Son estos tres planos lo que componen la identidad cultural.

Nuestra identidad solo puede consistir en la apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra sociedad (Giménez, 2005). Por otro lado, la identidad funciona desde lo individual en conjunto con lo colectivo, es decir, constantemente se alimenta de la influencia exterior (Molano, 2007).

## Cibercultura

El gran auge de las tecnologías de la información y comunicación, además de importantes cambios económicos, significó una enorme transformación sociocultural para la sociedad. Pierre Lévy (2007), filósofo tunecino que se ha especializado en la ética de las tecnologías de la información, fue uno de los primeros en hablar de cibercultura, a la que define como la cultura desarrollada con el crecimiento del ciberespacio. La cibercultura se debe principalmente al auge y desarrollo de las TIC, que generó una gran revolución en la manera de acceder, apropiarse y transmitir la información, generando nuevos desarrollos sociales, políticos y económicos (Quiñones, 2005).

Lévy (2007) parte desde una idea de cultura en la cual esta no se reduce a los componentes de carácter simbólico (representaciones, ideas, interpretaciones y valores) sino que integra, como factor fundamental, las técnicas, los artefactos y los entornos materiales. No es posible entender las tecnologías de forma separada de la sociedad y la cultura. Este nuevo tipo de cultura está presente sobre todo en las nuevas generaciones, quienes son nativos digitales, es decir, que han crecido en la era digital (Lévy, 1997).

A raíz del desarrollo globalizado de la cibercultura y con un mundo cada vez más conectado, la tecnología se introdujo en los medios masivos y ciertamente en la cultura de masas. Hoy somos conscientes de cómo la web se transformó en un bien de consumo, mucho mayor de lo que en algún momento fue la radio o la televisión (Sellnow, 2018). La

cultura de masas tecnológica se posicionó, aunque junto a grandes polémicas sociales y culturales, generando debate en cuál era su real valor cultural. Dentro de los productos de consumo masivo, al igual como lo son los deportes o la música pop, la televisión y los videojuegos en muchas ocasiones son las vías de identidad cultural para aquellos que se les han negado otras formas, muchas veces referentes a las de la alta cultura (Horn, 2009).

## Identidad en lo digital

Los entornos digitales permiten a un individuo explorar su identidad de una forma en la que no habría tenido la oportunidad si sucediera fuera de este. En muchos casos se le permite a la persona «probar» identidades de otro, que luego pueden ser incorporadas a un yo y ser utilizadas en los momentos apropiados. Uno de los casos más comunes es el de hombres tomando roles de personajes femeninos, de esta forma permite internalizar una experiencia, no solo virtual, sino una vivencia de la vida real desde otra perspectiva (Koles & Nagy, 2012). La libertad del internet permite a un usuario a crearse a sí mismo de cualquier forma que quisiera dentro de un entorno virtual, de esta forma, mientras la tecnología avanza, los usuarios van a encontrar diferentes, y cada vez más viscerales, formas de explorar sus identidades (Ecenbarger, 2014).

En cuanto a los videojuegos como medio, Ang (2006), comenta que los espacios inmersivos 3D permiten a un jugador interactuar con otros, desarrollar tareas y crear un sentido virtual del yo. Estas identidades virtuales se mezclan con las del mundo real y viceversa, permitiendo a las personas explorar diferentes identidades poniéndose en diversas situaciones.

Shelia Murphy (2004) comenta:

«En el caso de los videojuegos, la **identidad** es sustancialmente modificada por las formas en que los jugadores pueden controlar su personaje digital, junto con las maneras en que los jugadores dejan ir el control sobre sí mismos y sus personajes en la hora de jugar»



Imagen 4. Creación personaje Sims 4.

## 2. Personalización y apropiación del entorno

---

El apropiarse del propio entorno es un fenómeno observado dentro de la naturaleza humana. El cómo se agregan «elementos humanos» a los mecanismos ambientales para su personalización, desde apartamentos hasta aglomeraciones urbanas ha sido un objeto de estudio recurrente por la psicología, llevándolo a su propio campo, la psicología ambiental (Heidmets, 1994). Según Sundstrom (1986), el término personalización viene directamente de la psicología ambiental: [«Describe la exhibición de elementos personales, o el orden de los espacios de trabajo para distinguir al ocupante de los demás»](#), en conjunto a esto van der Voorde y van Meel (2002), agregan que además de distinguir, el término se refiere a hacer familiar un lugar, a través de la organización.

La organización del entorno es uno de los aspectos prácticos de psicología ambiental, y se consideran dos los más relevantes para su estudio: la territorialidad y la personalización del ambiente (Heidmets, 1994).

Por una parte, la territorialidad es un mecanismo para regular los límites entre uno mismo y los demás, involucra personalización y designación de un lugar u objeto determinado e informar a otros que se «está bajo control». La personalización y el control están pensados para regular las interacciones sociales y satisfacer varias necesidades, tanto sociales como físicas (Altman, 1975).

Cuando alguien personaliza su entorno, deja su propia huella individual, informa a otros dónde empieza y termina su espacio. La función principal de personalizar es la formación, preservación y representación de la identidad



del «yo». Esto permite a una persona a diferenciarse de los demás, es la base del sentimiento de ser único y la base de la identidad (Altman, 1975).

En la investigación *Personalización de oficinas no territoriales: Un estudio de una necesidad humana* (2009), Brunia realiza una búsqueda de la literatura en la que se hable del fenómeno de la personalización, concluyendo que el espacio personal es fundamental para expresar la propia identidad. Según De Heer (2003), las personas agregan valor a sus identidades, y personalizando su entorno se genera una forma de comunicación no verbal de esa identidad hacia los demás, es decir, dice algo de sus intereses, emociones y vidas. Establece que la identidad se crea a través del comportamiento, comunicación y el simbolismo, ayudando a cada individuo a diferenciarse y disminuir el anonimato en el territorio. Bloom (2000), comenta que la personalización puede ser motivada por la necesidad de expresar la identidad individual, pero además expresando una identidad social de un grupo al cual se pertenece, dando una sensación de pertenencia.

Además, Brunia (2009) comenta un factor relevante sobre las restricciones al momento de personalizar, cuando ciertos objetos están prohibidos o hay limitaciones para la apropiación de un espacio, las personas buscan maneras adicionales para hacer el entorno familiar y cómodo, utilizando lo que se tiene a mano y explorando las posibilidades que se tienen para poder marcar sus identidades.

Como marco para el proyecto cabe mencionar las razones humanas para la personalización, en este caso como base en la investigación mencionada anteriormente, donde las autoras establecen siete razones por las que un humano siente la necesidad de personalizar su entorno, si bien están relacionados entre sí cada una representa un aspecto en particular. Estas siete razones son:

- 1. Entorno cómodo y familiar:** La personalización tiene la función de mejorar la sensación del entorno. Las personas generan un vínculo a un entorno familiar, en el que cada persona puede entender un espacio como «suyo»,
- 2. Estatus y logros:** Las personas suelen mostrar lo que han logrado, principalmente a través de fotografías o trofeos expuestos. De esta forma cada persona se distingue a través de sus logros o fortalezas de los demás.
- 3. Territorialidad:** Las personas crean pequeños territorios personalizando y apropiándose del espacio bajo la necesidad de tener algo propio y que las demás personas entiendan que es suyo.
- 4. Control:** Relacionado con la territorialidad, está el control. Las personas intentan tener control sobre el entorno y poder decidir sobre el, desde elegir dónde poner una foto a poder cerrar una puerta si es que quisieran.
- 5. Reconocimiento, claridad y descanso:** Se valora el entender qué es de quién, y poder saber que, aunque no se esté de manera presente, el entorno sigue perteneciendo a quién lo personalizó.
- 6. Identidad:** Se busca el no pasar como anónimo. Y poder expresarse como un yo en específico a través de la exhibición de ciertos objetos y artefactos.
- 7. Deshumanización:** Las personas intentan darle un sentido humano al espacio que habitan. Se busca entender el entorno como algo familiar con el sentimiento de que fue intervenido por una persona real y sentirse cómodos.

## Entornos digitales

Los entornos virtuales han mostrado ser una promesa considerable como una forma natural de interacción humano-computador. En un mundo virtual se pueden utilizar ojos, oídos y manos de las mismas formas que se utilizan en el mundo real: determinar puntos de vista, sonidos que presentan una dirección o alcanzar y manipular objetos virtuales (Mine, 1995).

Los mundos virtuales son entornos virtuales en donde las personas experimentan a otros estando con ellos, pudiendo interactuar entre sí. Schroeder (2008) establece la definición de entornos digitales como «una visualización generada por computador que permite u obliga a los usuarios a tener una sensación de estar presente en un entorno diferente al que se encuentran, y a interactuar con dicho entorno». Esto determina que los ambientes multiusuario o colaborativos son entornos en donde los usuarios perciben que otros participantes están presentes en el mismo lugar y pueden interactuar con ellos (Schroeder, 2008).

Uno de los acercamientos a los entornos virtuales desde una perspectiva de jugadores es no distinguir la presencia en un entorno diferenciando si es «real» o «virtual», más bien si le es usual o no. La familiaridad, atención y reflejos automáticos son tres factores que marcan presencia. Muchas actividades son inconscientes porque los movimientos automáticos y la atención está puesta en una parte limitada del entorno. Mientras más familiar sea una tarea, más transparente será (Retaux, 2003).



Imagen 5. Videojuego open world Genshin Impact.

Una persona que suele jugar y muestra familiaridad a los entornos digitales, le resultará más sencillo y casi automático sentirse parte de un entorno virtual, de la misma forma que experimenta el entorno físico.

Coiffet, 1995, comenta que el sentir que se está en un universo virtual solo es posible si el jugador no se da cuenta o pasa por alto la interferencia técnica como barrera. Si no se es consciente de que es una pantalla la que muestra un mundo virtual, podrá sentirse parte de este mundo.



Imagen 6. Gameplay The Walking Dead: Saints & Sinners en Oculus Quest 2.  
Cas and Chary VR.

## Personalización en los videojuegos

La personalización en los videojuegos, pensada desde su diseño, se ha aplicado en una variedad de géneros de juegos y por diversas razones, ya sea desde mejorar el aprendizaje, aumentar la participación o mejorar la retención de jugadores. Uno de los ejemplos más básicos es el poder alterar la dificultad de un juego, pudiendo cambiar la dinámica como el número de enemigos, la cantidad de vida o el periodo de tiempo en una etapa, y así mantener de la mejor forma la experiencia de juego (Snoddgrass, et al, 2019).

Ghost Lab (2019) presentó durante la 14<sup>o</sup> *Conferencia Internacional de los Fundamentos de los Juegos Digitales* una clasificación de los aspectos personalizables en un videojuego denominado como **PEAS**, acrónimo de *Player, Environment, Agents* y *System*.

**Player (jugador):** Considera los componentes relacionados al jugador que pueden ser modificados. Principalmente se considera al uso de avatares o la customización del personaje utilizado por el jugador. Además, todos los componentes que contribuyan a la representación dentro del juego del jugador, por ejemplo: cómo se ven o cómo se comportan.

**Environment (entorno):** Considera los componentes relacionados a los espacios que el jugador habita. Se define el entorno como un entorno físico (el mundo que contiene objetos y personajes), junto con el entorno narrativo (la historia o narrativa que presenta el juego). En este punto se observan las distribuciones espaciales de los niveles, los enemigos, ítems, los aspectos estéticos del entorno, la música y el ruido ambiente.

**Agents (agentes):** El agente es un actor controlado por el sistema interno del juego, mediante guiones o AI. Principalmente se observa impidiendo al jugador que alcance su objetivo (controlando a un enemigo), de forma de ayuda para hacerlo (personajes de support) o de manera neutral (npc que mantienen diálogos o movimientos).

**System (sistema):** Componentes que contribuyen a la funcionalidad del sistema del juego como un todo. Son las fases que el jugador debe superar para conseguir objetivos (para obtener una recompensa o pasar al siguiente nivel). Las reglas de un juego están contenidas dentro del sistema.

### **3. Diseño, nuevos medios y videojuegos**

---

Los medios digitales, a veces referidos como nuevos medios, son ampliamente utilizados en todo tipo de actividades y disciplinas hoy en día. En *El lenguaje de los nuevos medios* de Lev Manovich (2001), se define el término medios digitales y los diferencia de los análogos, «los nuevos medios son los medios análogos convertidos a una representación digital». Los medios digitales son cualquier tipo de contenido virtual – textos, fotos, audios y videos – que son almacenados en un dispositivo electrónico y utilizan código digital.

El diseño, es casi imposible pensarlo hoy en día separado de los nuevos medios digitales. La disciplina ha ido de la mano evolucionando y adaptándose a los cambios tecnológicos constantemente. Los medios digitales poseen una gran cantidad de ventajas y han cambiado la forma de acercarnos a industrias creativas como el arte y el diseño. La existencia de estos medios es considerada significativa para los diseñadores. En una parte facilita la innovación y los procesos de diseño, donde todo puede ser manipulado de forma más sencilla. Además, cambian la implementación de las ideas, abriendo las posibilidades de lo que no podía ser alcanzado por los medios análogos o poseían limitaciones técnicas (Jakobows, 2018).

En el contexto de los videojuegos, el diseño se hace cargo de las representaciones visuales en los nuevos medios, de forma resumida podemos decir que su trabajo es dar forma a mundos imaginarios en un espacio virtual. En los mundos de los juegos de computador son las experiencias virtuales creadas por los artistas o diseñadores las que logran trans-

portarte al espacio exterior o al pasado (Austin y Doust, 2008). Lev Manovitch, comenta (2001):

«El contenido interactivo por computador se ajusta perfectamente al concepto de eternizar y objetizar las operaciones de la mente. El principio básico del hyperlinking, que es la base de los medios interactivos, objetiza el proceso de asociación, que es central para el pensamiento humano»



## El videojuego

Los videojuegos son una especie de fragmento de vida donde podemos vivir vidas diversas, desarrollar facultades, conocer mundos o pasar un buen rato. Pero también nos muestran que mundos reales o virtuales pueden ser vasos comunicantes y que las decisiones tomadas en uno u otro nos pueden afectar en cualquiera de ellos (Rodríguez, 2016).

Hoy en día, según una investigación de DFC Intelligence en 2020, cerca de 3.1 mil millones de personas son consumidores habituales de algún tipo de videojuego (sea en computador, consola o celular), es decir, cerca del 40 % de la población mundial. Esta cifra ha ido en aumento a medida que se han incorporado y globalizado nuevas tecnologías, como la masificación del internet desde los años 2000 o el auge de la telefonía móvil con el lanzamiento del iPhone, en 2007.

En nuestro país los datos no son muy diferentes. Hay más de 7,7 millones de jugadores, cifra que equivale al 45% de la población aproximadamente (Pinto, 2016). En Chile los videojuegos tardaron un poco en llegar, y no fue hasta los años 90 en que comenzaron a tener un impacto significativo. Los elevados costos de las consolas de videojuegos tradicionales limitaron el acceso de las familias chilenas de clase media a las grandes marcas como Atari o Nintendo, pero dio paso a dos alternativas que fueron fundamentales para el videojuego chileno: los espacios de juegos arcade y las consolas falsas provenientes de China, como la *Creation* y la *Family* (Madrid, 2013).



Imagen 7. Consola Family. Una de las copias de la NES que circuló en Chile.



Imagen 8. Consola Creation. Una de las copias de la NES que circuló en Chile.

A estas alturas no es un misterio la participación de los videojuegos en el mercado y su gran impacto a nivel económico, utilizado generalmente para hablar de su innegable éxito. Sin embargo, de la misma forma hay que señalar que este medio ha generado su propia cultura, que ha influenciado a muchos sectores y personas. Hoy en día hablar de videojuegos es también hablar de cultura y, de ellos, como cultura (Carruba, 2018). Los videojuegos, como producto de un proceso cultural, se muestran como construcciones humanas que transmiten visiones del mundo; son un producto cultural generado en coordenadas de espacio-temporales determinadas y con capacidad de influir en las mentes y comportamientos de sus usuarios y de la sociedad en su conjunto (Rodríguez, 2016).

Muriel y Crawford en su libro *Videogames as culture* (2018) analizan cómo el videojuego es parte de la realidad contemporánea y cómo encarna varios aspectos de la sociedad. El videojuego encarna la cultura de la participación para aquellos nativos digitales, donde las redes los han acostumbrado a un ecosistema mediático hecho de interacciones donde es posible participar de forma directa. La cultura videolúdica está llena de wikis, foros y espacios de colaboración donde los usuarios pueden aportar con su labor —no pagada— a la generación de un producto complejo y de éxito (Carruba, 2018).

Respecto al libro *Videogames as culture*, Carruba, 2018, comenta:

«En su forma más utópica, entonces, el videojuego es el paradigma de la producción cultural colaborativa en red que, igualándose en el ideal con Wikipedia, involucra a millones de personas para generar productos, conocimientos y prácticas.»

## Videojuegos sandbox

Dentro del mundo de los videojuegos, existen una gran variedad de géneros en los cuales se pueden clasificar, diferentes autores tienen diferentes divisiones y subdivisiones, pero por lo general están definidos por sus mecánicas y jugabilidades. Según Tokio School (2021) algunos de los géneros más reconocidos son:

- Videojuegos de plataformas (Ej: Marios Bros)
- videojuegos de habilidad y acción, junto con sus subdivisiones se pueden encontrar los shooters (Ej: Call of duty), de pelea (Ej: Street Fighter) o deportes (PES)
- Videojuegos de estrategia (Ej: Age of Empires)
- Videojuegos de simulación (Ej: Need for Speed o Los Sims)
- Videojuegos de aventura (Ej: Legend of Zelda)

Un videojuego, por lo general, presenta características de más de una categoría por lo que cuesta clasificarlos estáticamente, incluso definir cada género no es algo sencillo ya que muchos otros juegos no calzan con ninguna de las divisiones clásicas. Uno de estos géneros o subgéneros es conocido como los videojuegos *sandbox* o «caja de arena».

Los juegos *sandbox* se han vuelto unos de los más populares en los últimos años, y como su nombre lo indica, emulan lo que sucede en una caja de arena donde cada persona puede construir lo que desee. Es un modo de juego donde el protagonista puede realizar misiones o cumplir objetivos que desee sin seguir ningún orden establecido, dejando que el jugador se pueda mover con total libertad por el mapa (Caurin, 2019).



Imagen 9. Videojuego sandbox Garrys Mod.

## 4. Mods en los videojuegos

---

En la cultura *gamer* contemporánea un *game hack* puede referirse desde alteraciones que generan un *buff* en habilidades de los personajes, hasta insumos que ayudan al jugador a controlar el juego más fácilmente (Sotamaa, 2003). Técnicamente hablando, un mod no es más que un *hack*, un *parche* o un *add-on*, diferentes términos para cosas similares, que han sido utilizados dentro de la industria del videojuego y sus desarrolladores durante décadas (Unger, 2012).

Los primeros indicios del *modding*, o *cracking* y *hacking* como fue llamado originalmente, remontan a los años 60 y 70, donde los programadores utilizaban títulos de Apple II y Commodore 64 para reemplazar elementos de la historia y actualizar sus audios (Reseigh-Lincoln, 2017). Uno de los primeros casos reconocidos como mod en la industria, fue una modificación hecha para *Castle Wolfenstein*, un juego ambientado en la segunda guerra mundial desarrollado por *Muse Software*. Para este título el programador Silas Warner fue el encargado de modificarlo durante inicios de los 80. Dejó atrás las guerras y los soldados nazis, para intercambiarlos por pitufos y un nuevo héroe llamado *Smurfbutcher Bob*, que darían paso al juego *Castle Smurfenstein* (Reseigh-Lincoln, 2017).

Aunque durante los años 80 se difundieron mods de juegos muy populares como *Pac-man* o *Space Invaders*, no fue hasta los 90 donde realmente esta subcultura comenzó a surgir. En ese entonces muchos creadores luchaban contra las modificaciones ilegales de sus productos y cualquier forma que alterara el juego, algo que tuvo un giro en 1993, con el lanzamiento del videojuego *Doom*.



Imagen 10. Pantalla inicio original Castle Wolfenstein 1981.



Imagen 11. Pantalla inicio Castle Smurfenstein por Silas Warner.

Los creadores de Doom, Tom Hall y John Carmack decidieron dar un giro en la comunidad de *modders* que ya realizaban modificaciones para su entrega y liberaron el archivo WAD del juego, que contenía todas las texturas, *sprites* y diseños del mapa del juego. Este archivo WAD revolucionó el fenómeno mod, dejando que los jugadores pudieran crear sus propias versiones del juego, pero ahora difundido desde los mismos creadores originales. (Reseigh-Lincoln, 2017).



Imagen 12. *Doom Fetito*. Modificación de videojuego *Doom* creada por Florencia Rumpe, en donde el jugador se enfrenta a providas, sacerdotes y fetos humanos.

«La habilidad de ir muchos pasos más adelante y liberar código real hace más sencillo el poder modificar. Dejar a las futuras generaciones tener lo que yo hubiera deseado tener una década atrás. Yo creo que eso ha sido algo muy bueno. Hasta este día me encuentro con personas que, no importa si fue con *Doom* o *Quake*, el abrirse y la posibilidad de entrar a lo profundo de las cosas fue lo que los llevó a la industria o a la tecnología. Mucha gente importante hoy en día tienen muchas cosas buenas que decir sobre esto.»

-John Carmack para una entrevista con *Wired* en el aniversario 20 de *Doom*.

## Modding como medio de expresión

Cuando en 1980 Silas Warner pensó en modificar *Castle Wolfenstein*, uno de sus puntos de intervenirlo fue la lejanía entre el juego y sus reales jugadores:

«Castle Wolfenstein era un juego adictivo y muy divertido, pero le faltaba algo. Los Nazis no parecían tan amenazantes para adolescentes suburbanos durante los primeros años de los 80. Los pitufos. Esa era la real amenaza ahora.»

Para un grupo que no se siente representado por los medios, las herramientas para expresión de su identidad se vuelven fundamentales. Las experiencias y vivencias cotidianas, como lo pueden ser los videojuegos, son el lugar donde se crean las identidades (Buska, 2004).

La naturaleza digital de los juegos es lo que permite que sean alterados y reprogramados. Los jugadores personalizan las apariencias de personajes creando modelos y skins, actualizan mapas y cambian jugabilidades. Sotamaa, 2003, da como ejemplo la modificación de juegos de fútbol para añadir países y ligas locales a los juegos. Este caso en particular lo podemos observar en Chile, donde los mods conocidos como *Liga chilena* fueron, y siguen siendo, de los más populares, teniendo su primera aparición en el *Fifa 99: liga chilena*. Este juego agregaba equipos chilenos como *Colo Colo* y *Universidad de Chile* a la lista de equipos jugables, algo que no sería posible en los juegos originales hasta llegado el 2010.



Imagen 13. Pantalla inicio Fifa 99: Liga chilena.

El *modding* a estas alturas es parte de la cultura de masas, no hay dudas en que han sido parte de la cultura lúdica de muchos jóvenes jugadores, especialmente gracias a su difusión masiva tanto en foros digitales como en ferias o los cada vez más extintos cibercafé (Montero, 2021).

Horn (2009) habla de la manipulación, como un factor presente en la cultura de masas, pero pone énfasis en el fenómeno de la alteración de estas a través de la creatividad. Las mismas personas que debían ser manipuladas muchas veces logran utilizar el material ofrecido para alterarlo a su gusto, explorando las posibilidades y así sus propias identidades desprendidas desde la cultura de masas.



# Levantamiento de información

---

## Contexto

La subcultura de los *mods* es un fenómeno que se ha visto presente en nuestro país durante los últimos 25 años aproximadamente. Los comienzos del *modding* chileno son algo difusos, la deficiente conexión a internet durante los años 90 y su contexto de nicho, perjudicó la conservación de estas modificaciones, quedando principalmente en videojuegos caseros sin mucha difusión. No fue hasta 1999 que dos grandes mods salieron a la luz y se dieron a conocer dentro de los foros y salas de juegos de forma más masiva: el *Fifa 99: Liga chilena* y *Doom: Batman*.

La masificación del internet en Chile en los años 2000 ayudó a muchos *modders* a comenzar a difundir sus trabajos y crear grupos de edición. Claudio Montero, modder chileno creador del juego *Pokemon Chile*, comenta que la mayoría del proceso sucedía dentro de foros, hoy en día obsoletos, como *Chilewarez* o *Juegoscl*. En ellos se creaban comunidades de personas interesadas en los videojuegos y sus modificaciones, en muchos de los casos siendo adolescentes o jóvenes universitarios que entre ellos mismos compartían herramientas y tutoriales para iniciarse en el modding. Aquí vieron la luz juegos emblemáticos, como *Winning eleven Liga Chilena*, *GTA Chile* o *Guitar Hero Chile*, tanto para PC como para PS2.

En el contexto actual del videojuego, el *modding* sigue siendo una subcultura bastante popular dentro los juegos. Sus formas de difusión se actualizaron, cambiando a plataformas como *TikTok* o *Discord* donde jugadores se reúnen y forman comunidades en torno a los juegos modificados. No



Imagen 14. *Doom: Batman* creación de los chilenos de ACE Team Software en 1999.



Imagen 15. Pantalla inicio *GTA: Chile*, creado por Tebaxxpro.

solo el modding cambió, sino las mecánicas de los mismos juegos hacia la modificación. Cada vez es más común ver nuevas plataformas y juegos bastante populares que fomentan la creación y personalización de los espacios. Títulos como *Minecraft* o *Garry's mod*, se basan en la creación de contenido por parte de los jugadores. Incluso *Roblox*, que hoy cuenta con más de 32,6 millones de cuentas, ha ganado su gran popularidad ya que permite a los usuarios desarrollar sus propios mundos virtuales y crear sus propios juegos dentro de la plataforma (García, 2020).

Toda esta cultura representa a un gran fenómeno web en donde la personalización a través de lo visual se vuelve fundamental para un grupo de jugadores que no se sienten representados por los medios que están consumiendo. Buscan alternativas y herramientas dispuestos a alterar los aspectos de un videojuego para sentirse parte de ellos.

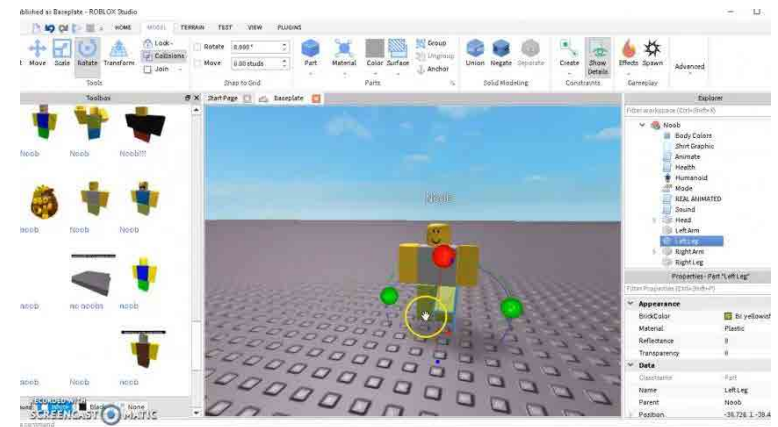


Imagen 16. Roblox Studio para la creación de niveles de juego personalizados dentro de Roblox.

## Oportunidad

Como se mencionó anteriormente, es considerado como parte de la naturaleza humana el apropiarse del entorno agregando elementos para su personalización. Además, Retaux (2003) habla de que la diferencia entre entorno virtual y real desaparece cuando este entorno le es usual a una persona. Tomando como sujeto a un *gamer*, que está familiarizado con los mundos virtuales, el modding podría considerarse como una vía a la necesidad de apropiación de su entorno, utilizándose como extensión digital de su identidad a través de la personalización de los espacios.

El análisis e investigación sobre la subcultura de los *mods* es relativamente reciente, no es sencillo encontrar información a nivel mundial, mucho menos en español y ni hablar del contexto chileno. Olli Sotamaa, investigador de la universidad de Tampere, Finlandia, quizá es una de las personas que más se ha dedicado a retratar este fenómeno digital. Sus primeras publicaciones sobre el tema datan del 2002. Pero incluso él llegó a afirmar en 2010: «Sorprendentemente, el modding es un asunto secundario en el estudio de los juegos digitales y está muy poco investigado, a pesar de todos sus factores.»

Por otro lado, Ruiz y Aguirre (2015) hablan sobre la etnografía para el análisis de fenómenos digitales. Haciendo un énfasis en la importancia no de la tecnología en sí misma, sino los usos, las apropiaciones y construcciones alrededor de ella, en ese sentido el *modding* es un fenómeno que se

apropia y trabaja alrededor de la tecnología y tiene una gran cantidad de componentes que permiten hacer este análisis etnográfico o cualitativo de los aspectos culturales o identitarios que suceden en un medio virtual.

Si bien ahora el *modding* es más un elemento del mundo de los videojuegos, es fundamental entender que la inmersión digital se está expandiendo, mucho más allá del ocio como tal. Nuevos proyectos están buscando implementar el mundo virtual como el entorno del día a día, (por ejemplo el Metaverso) y significan un gran desafío para el diseño y el entendimiento de las interacciones humanas con lo digital. De esta forma comprender e investigar sobre estas aproximaciones de apropiación digital son relevantes para el futuro del diseño y lo que sucederá con la tecnología en los próximos años.

## Estado del arte

Para este punto se llevó a cabo un levantamiento de la información tanto para antecedentes como referentes en diferentes aspectos del proyecto. Principalmente se delimitaron tres categorías diferentes, las cuales son las principales para el desarrollo de la investigación. Estas serían:

**1. Investigaciones relevantes:** en las cuales su foco sean la cultura digital y la apropiación de espacios. Se buscaron principalmente investigaciones con aspectos relacionados con la web, folklore digital y videojuegos; además de proyectos sobre la apropiación de espacios públicos en Chile.

**Folklore Digital:** En este libro de Olía Lianina se reúnen diferentes ensayos y proyectos relacionados a investigar el Folklore digital, reuniendo la cultura amateur, electrónica diy, memes, etc. Analiza de qué manera lo vernacular es utilizado como lenguaje por los usuarios en los nuevos medios.

**Videogames, Identity and Digital Subjectivity:** En este texto se habla de cómo el videojuego es capaz de representar y explorar los efectos de la digitalización en la vida diaria. Principalmente comenta que los juegos ayudan a entender implicaciones que tiene la tecnología, ya sea sobre identidad, sexualidad, nacionalidad, salud y trabajo de una forma que los medios tradicionales no pueden abordar.

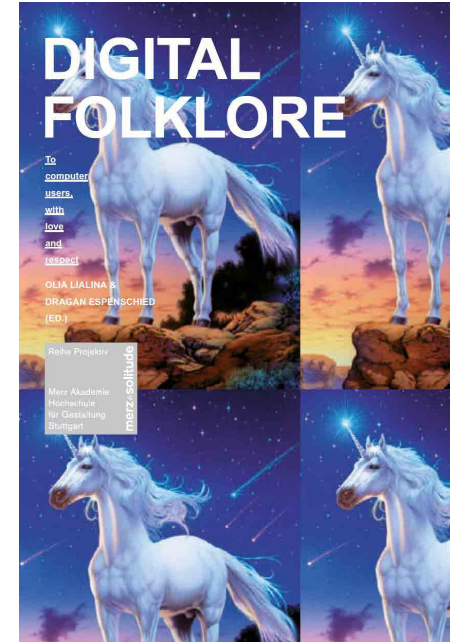


Imagen 17. *Digital Folklore* - Olia Lianina.

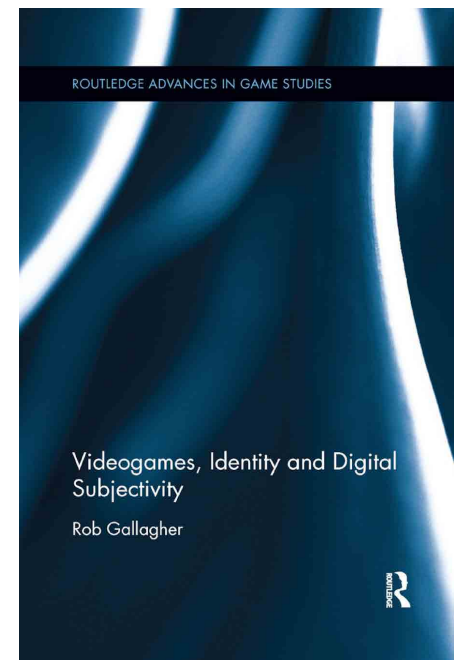


Imagen 18. *Videogames, Identity and Digital Subjectivity* - Rob Gallagher.

**Imagen y avatar: análisis fenomenológico de la experiencia avatarial y su dimensión icónica en videojuegos:** El texto consiste en una tesis de magister del académico Gonzalo Morales, la cual propone una investigación a través del enfoque fenomenológico, sobre la experiencia de jugar un videojuego.

**La ciudad como texto:** Página web creada por Carola Ureta, en el cual se despliegan toda la fachada de edificios en La Alameda durante el estallido social, mostrando rayados e intervenciones realizadas en el espacio público durante octubre/noviembre de 2019 en nuestro país.

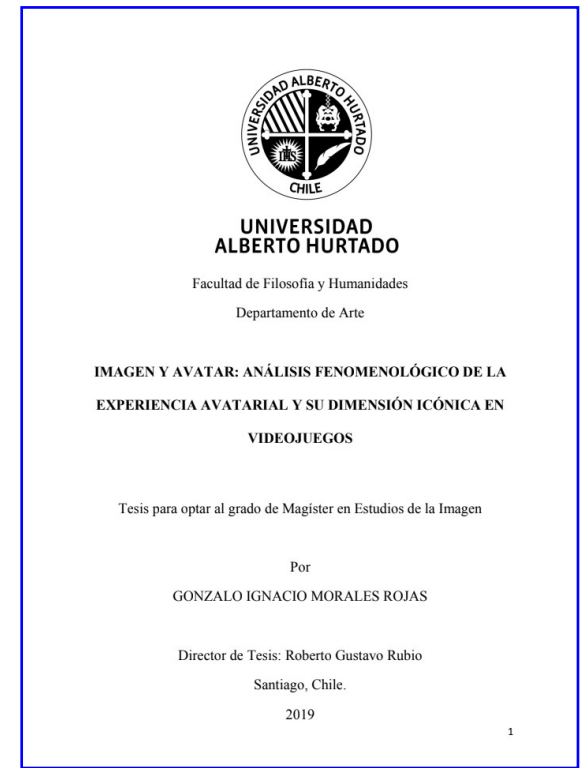


Imagen 19. Imagen y avatar - Gonzalo Morales.



Imagen 20. La ciudad como texto - Carola Ureta.

**2. Metodologías:** Por una parte, se buscaron proyectos que utilizaran la metodología RtD (Investigación a través del diseño) como antecedentes. Para el aspecto del prototipado colectivo también se hizo una búsqueda de información de proyectos anteriores que lo utilizaran y finalmente del uso de videojuegos como tal en ámbitos investigativos.

**RtD**

*The Drift Table* es un proyecto que crea una mesa de café electrónica que muestra material fotográfico aéreo controlado por la distribución del peso en su superficie. El proyecto utiliza esta mesa como prototipo de investigación bajo una metodología RtD, éste fue ideado principalmente para recopilar información sobre cómo las tecnologías de la casa podrían considerar actividades lúdicas, es decir, actividades motivadas por la curiosidad o exploración más allá del aspecto funcional del objeto.

**Protoipado colectivo**

*Iconoclasistas*, Julia Risles y Pablo Ares (2006). Es un laboratorio de comunicación social donde se producen gráficas e intervenciones urbanas tanto artísticas, políticas y académicas. En sus proyectos utilizan principalmente dispositivos de investigación colaborativa, mapeo y prototipado colectivo, levantando información para el uso comunitario y un abordaje territorial, llegando a colaborar con instituciones educativas, culturales, espacios barriales, vecinales y colectivos.

**Videojuego para obtención de datos**

Video game training enhances cognitive control in older adults, Anguera et al (2013). En este proyecto se diseñó un videojuego 3D llamado *NeuroRacer* para analizar deterioro cognitivo relacionado a la edad. El equipo de investigación creó una versión adaptativa del videojuego que se basaba en el multitasking y de esta forma observar los resultados a nivel cognitivo de los participantes.

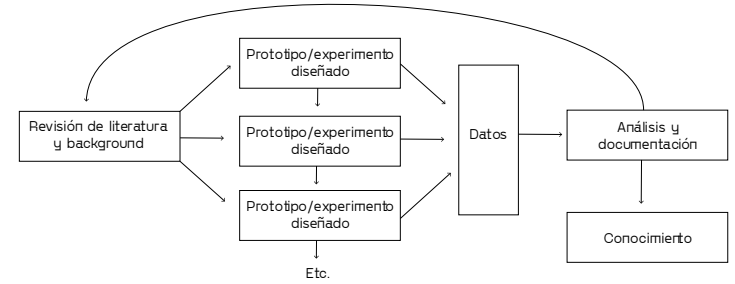


Imagen 21. Esquema metodología RtD. Herriot 2019.



Imagen 22. Página web Iconoclasistas. Imágenes de sus encuentros de participación.

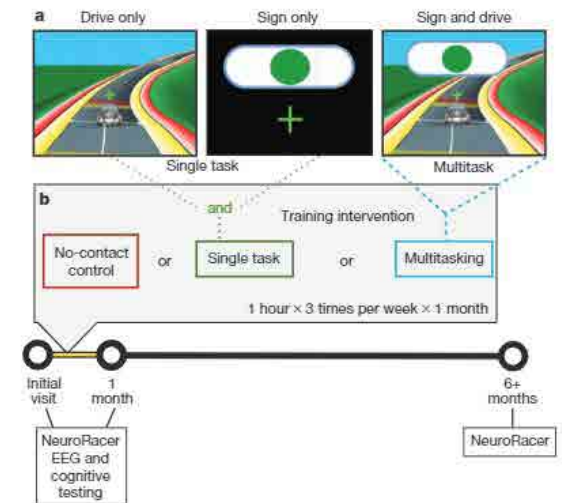


Imagen 23. Funcionamiento de *NeuroRacer*.



**3. Uso del modding:** La tercera categoría fue la búsqueda de juegos que cuenten con muchas modificaciones o que deban su éxito al *modding*. En este punto se buscaron títulos chilenos hoy en día reconocidos ampliamente dentro del imaginario colectivo dentro de la cultura *modder*.

**Liga chilena:** Estos videojuegos han sido modificaciones de diferentes títulos sobre fútbol (Pes, Fifa, Winning Eleven). Se han realizado estos *mods* desde aproximadamente 1999, siendo activos hasta hoy en día. En estos juegos se reúne un grupo de personas en un equipo para alterar diferentes aspectos, desde agregar las camisetas y logos de equipos chilenos, hasta modificar estadios en sus aspectos 3D como 2D, caras de jugadores e incluso agregar los audios de comentaristas y cánticos locales.

**GTA Wena los cauros:** En un *mod* del juego GTA: San andreas, en donde se agregan elementos propios de la cultura chilena. En él se busca adaptar la ciudad del videojuego a Santiago, agregando edificios, mobiliario, marcas e incluso personajes característicos de la cultura popular y la televisión. Este juego se difundió en MTA (Multiplayer Theft Auto), una plataforma online para el juego donde se basó en los acontecimientos del 18 de octubre de 2019 para su desarrollo.



Imagen 24. Carátula Winning Eleven 10 Liga Chilena.



Imagen 25. Mods de Gta por Wena los Cauros.

# Formulación

### 3 qué

#### Qué

Investigación a través del diseño que busca explorar las formas y motivaciones de personalización que se generan dentro de un espacio digital alterado por jugadores, mediante la modificación colectiva de un videojuego en conjunto con revisión de mods existentes, generando un análisis cualitativo de los resultados obtenidos.

#### Porqué

Dentro de la cibercultura chilena está presente el fenómeno digital del *modding*, donde usuarios intervienen un videojuego y se apropian de sus aspectos visuales. La posibilidad de la personalización del entorno digital que permite el *modding* presenta un gran potencial investigativo etnográfico que no ha sido aprovechado por las industrias creativas, considerando que nos permite entender y comprender fenómenos identitarios y de expresión que viven usuarios dentro de los espacios digitales.

#### Para qué

Poner en valor el *modding* como una herramienta de análisis cultural y etnográfico en entornos creativos vinculados a la cultura digital y visual, donde su forma de personalizar e intervenir entornos virtuales a través de la modificación de elementos visuales posibilita entenderlos como un reflejo de la identidad de su creador, permitiendo analizar el material desde una perspectiva propia de los entornos digitales.

## Objetivos

#### Objetivo general

Investigar a través del diseño de qué maneras es utilizado el *modding* y qué valor le dan jugadores y creadores a estas modificaciones.

#### OE1

Realizar una investigación previa tanto de material bibliográfico como fuentes primarias para la creación de un marco conceptual para la investigación.

#### OE2

Generar una actividad de prototipado colectivo basado en la modificación de texturas digitales de un videojuego con sus correspondientes registros.

#### OE3

Realizar entrevistas a creadores de mods y jugadores que los utilicen registrando opiniones y reflexiones sobre este fenómeno.

#### OE4

Sistematizar y analizar la información obtenida para su posterior análisis en base a las razones de la personalización de entornos, obteniendo patrones, clasificaciones, observaciones y hallazgos.

## Pregunta de investigación

¿Qué significados presenta para creadores y jugadores la posibilidad de personalizar e intervenir un entorno digital interactivo?

## Usuario

Entendiendo al usuario como la o las personas interesadas en esta investigación, se dividen entre dos grupos distintos de personas a las cuales va dirigida.

En primera instancia se encuentran usuarios pertenecientes al entorno académico, pudiendo ser investigadores en diseño, en arte o diferentes industrias creativas relacionadas a los nuevos medios en conjunto con la disciplina de la psicología, en específico la psicología ambiental, dedicada al análisis de entornos. Estos usuarios pueden incluir diferentes grupos etarios o generacionales, pudiendo reunir tanto a nativos como a inmigrantes digitales.

Por una parte, los nativos digitales son aquellos que nacieron cuando ya existía la tecnología, y por tanto esos elementos son parte de su vida. Se toma como referencia los años 90 para comenzar a hablar de ellos y generalmente ligado a la generación Z y en menor medida a los Millennials. En el contexto de este proyecto, los nativos digitales están terminando sus estudios en pregrado o incluso postgrados e integrándose al ámbito académico con nuevas perspectivas digitales, debido a su dominio de los medios de producción en la web (Franco, 2019). Mientras que los inmigrantes digitales son personas nacidas previa a la era digital que no vivenciaron la tecnología desde pequeños por lo que no es algo interiorizado desde la infancia.

En este punto se busca presentar nuevos métodos de investigación y puntos de vista propios de quienes han nacido y crecido a la par con la tecnología frente a las generaciones anteriores que hoy son la mayoría de investigadores en contextos académicos.

Como usuarios secundarios se podrían encontrar personas interesadas en el *modding*, creadores de videojuegos e incluso jugadores. Dentro de este grupo no se incluyen solamente investigadores, si no que todas las personas vinculadas de alguna forma a los videojuegos como medio y que les interesen como un objeto relevante más allá del hecho de jugar pasivamente. Se encontrarían personas vinculadas a foros o que componen comunidades en torno al videojuego, que sigan revistas especializadas y que consuman o creen contenido en contextos relacionados.

# Desarrollo del proyecto

## Metodología

En este proyecto se plantea utilizar diferentes metodologías para llevar a cabo la investigación. De manera principal se utilizará una metodología específica dentro del ámbito investigativo del diseño, conocida *research through design* o RtD. Además, se plantea el uso de un prototipado colectivo como objeto para recabar información durante el proyecto. Como parte de las técnicas de otras disciplinas se utilizó la etnografía digital, en este caso aplicada al diseño, en la cual se basó para desarrollar el uso de un videojuego como medio de estudio de campo virtual. Como forma de marco de investigación, se aplicaron tanto la clasificación PEAS de los aspectos personalizables de un videojuego, como las razones de personalización del entorno, ambas mencionada previamente en este informe.

## RtD (Research trough design)

Como metodología principal fue utilizado el RtD o investigación a través del diseño. En esta metodología el uso de un artefacto o prototipo es fundamental para su desarrollo, ya que a través de éste se obtiene la información y datos requeridos para llevar a cabo la investigación. A continuación, se describirán brevemente las etapas de la metodología, basado en un gráfico planteado por Herriot, 2019 sobre este método de investigación.

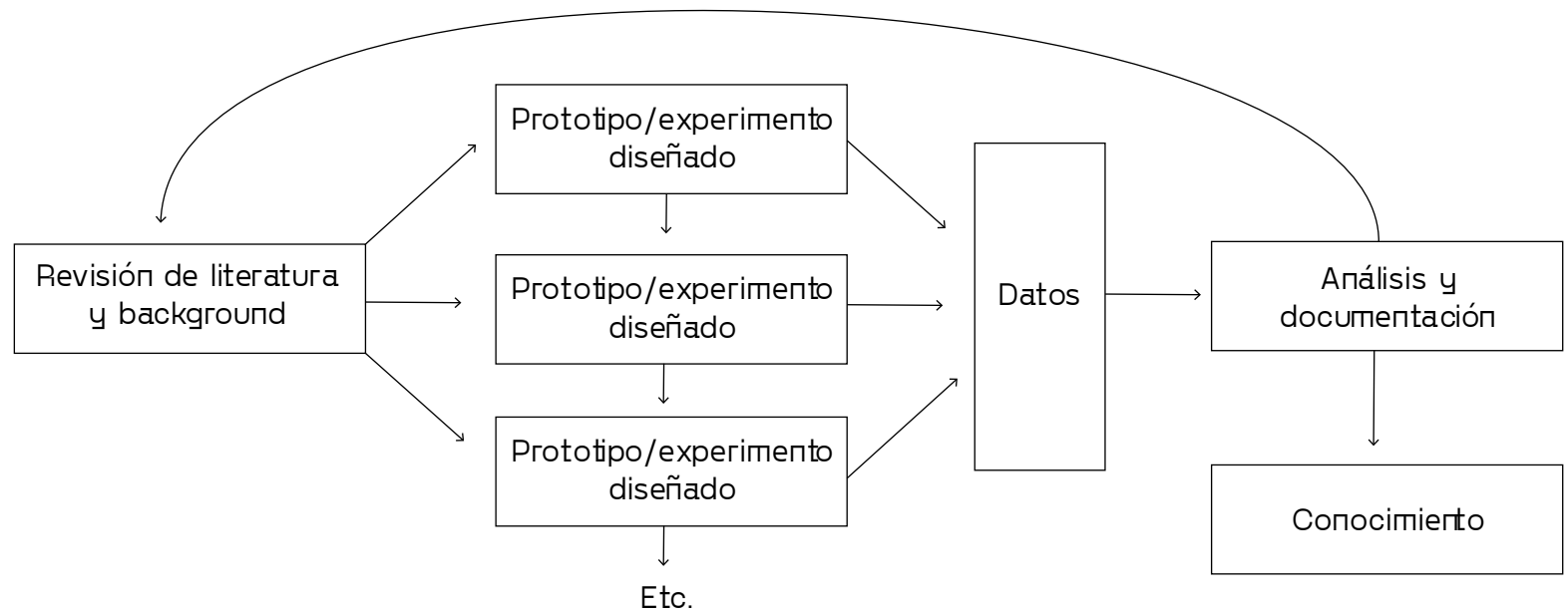


Imagen 26. Esquema metodología RtD. Herriot 2019.



## Pasos metodología

- 1.** En primera instancia se presenta un *background* de la investigación. En este punto se establece el marco teórico de todo el proyecto. Primero a través de la búsqueda bibliográfica en temas de personalización de entorno, cultura e identidad, videojuegos y *modding*. Luego se lleva a cabo el estado del arte y análisis de investigaciones y proyectos que traten temas similares o útiles para generar una base investigativa.
- 2.** El segundo punto es el diseño y uso del prototipo para testear. Aquí se planteó una instancia de prototipado colectivo de un videojuego, en que cada persona por separado hiciera una modificación a un elemento en particular. Se armó una carpeta en drive con archivos de texturas .txd clasificados listos para su modificación, en conjunto con un pequeño tutorial para participar. Esta carpeta fue difundida a través de redes sociales y algunas comunidades para así obtener la mayor cantidad de respuestas posibles.
- 3.** En tercer lugar está la recopilación de datos. Junto con la carpeta difundida se agregó un archivo form en el que cada participante podía subir su archivo, en conjunto con preguntas para obtener información relacionada a la investigación. Junto con esto, se complementó la obtención de datos con entrevistas. Se realizaron dos tipos de entrevistas. Primero con algunos participantes del prototipado y luego con *modders* chilenos reconocidos, ambas para obtener información en cuánto a sus creaciones, procesos y opiniones detrás de todo el fenómeno del *modding*.

- 4.** Como cuarto punto está el análisis de los datos obtenidos. Éste consistió en el orden y categorización de la información recolectada, detectando patrones y observaciones. De esta forma se clasifican los datos para posteriormente mostrar las conclusiones relevantes de la investigación.
- 5.** Finalmente, en quinto lugar se encuentra la creación de un nuevo conocimiento. En este punto se plantean las conclusiones finales del proyecto, entendiendo los aspectos y hallazgos como nuevo conocimiento para la disciplina de estudio.

## Prototipado

Stappers, 2007, comenta: El acto de diseño de crear prototipos es en sí mismo un potencial generador de conocimiento. En la metodología RtD, el prototipado consiste en una etapa fundamental, ya que es a través de éste en que gran parte de los datos son obtenidos. El término «prototipo», se ha vuelto popular en la investigación del diseño, especialmente en el diseño de interacción (Stappers y Giaccardi, 2013).

Como se mencionó anteriormente se ideó una instancia de prototipado de alteración de archivos de un videojuego. A partir de esta actividad se busca obtener información referente a los significados de las modificaciones, en este caso realizadas de manera espontánea o sin tanta preparación. Siendo esto, algo más pensado para personas sin mucho conocimiento de creación dentro de la cultura *modder*.

Junto a esto, se consideró un prototipado colectivo para la actividad. De esta forma diversas personas participan de manera simultánea, siendo el resultado final un nuevo videojuego colectivo que consiste en añadir al juego todos los archivos que se registren como respuestas del prototipado.

## Etnografía digital

Como parte de las metodologías cualitativas de investigación, la etnografía es una rama de la antropología que estudia descriptivamente las culturas. Consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos y no como uno los describe (Martínez, 2005).

Dentro de los primeros datos sobre la etnografía digital o virtual podemos encontrar a Hakken, que en 1999 ya hablaba sobre la etnografía del ciberespacio. El Internet es un espacio de interacción donde diferentes formas de práctica social interactúan, lo que deriva en diversos usos y finalidades. Son muchas las especialidades que recurren al método etnográfico para aproximarse a sus objetos de estudio. El uso multidisciplinar no solo contribuye a enriquecer la etnografía, sino que puede apoyar en la búsqueda de respuestas a las cuestiones metodológicas planteadas anteriormente (Domínguez, Beaulieu, et al 2005).

Plowman, 1995, comenta que la contribución más importante de los estudios etnográficos al diseño es el de identificar posibles temas para una posible investigación. Incluso, otro de los despliegues de la etnografía ocurre en situaciones donde el punto de vista está configurado para asumir un rol exploratorio en una investigación técnica en la innovación.

Esta reconfiguración en la relación entre etnografía y diseño lleva a un modelo de desarrollo donde la tecnología es un vehículo para la investigación social. (Plowman, 1995). De ahí la importancia de estudiar y analizar en el diseño cómo es el comportamiento, el uso y experiencias del objeto en conjunto con el contexto cultural y social donde el usuario realiza esa acción con los productos o servicios, ya que se genera un mayor entendimiento de la interacción que la persona ejerce con los medios sociales con los que se relaciona y son factores posibles y analizables para el proceso de diseño (Amelia y Bonilla, 2020).

# Proceso de diseño

A partir de todo lo anterior se plantea una investigación en donde se busca comprender el fenómeno de la personalización a través del *modding* de un entorno virtual, considerando qué significa para los usuarios que los crean y utilizan al jugar. Este proyecto se basa en desarrollo de un videojuego a partir del *modding* colectivo como prototipo de búsqueda de información en conjunto con entrevistas con creadores de *mods* y jugadores para complementar y entender el fenómeno junto con sus razones de uso.

Se llevaron a cabo dos instancias de forma paralela para recabar información, como se mencionó, primero el desarrollo de un videojuego colectivo a través del *modding*. Este funciona como prototipo investigativo para analizar a una muestra amplia de jugadores y modificadores, en el que cada persona intervendría una reducida cantidad de archivos de un juego. Por el otro lado, se seleccionaron dos *modders* chilenos que participaron en grandes juegos modificados de nuestro país, Claudio Montero creador de Pokemon Chile y Jaime Riffo editor de audios en Liga chilena, para analizar el fenómeno desde la perspectiva de *modders* que llevan años dentro de la comunidad y han creado sus propios juegos con gran éxito en el país.

# 1. Gta: Colectivo

---



## Gta: San Andreas

Para el desarrollo del videojuego colectivo se decidió trabajar con el título GTA: San Andreas. Se eligió este juego debido a que ha sido ampliamente *moddeado*, existen una gran cantidad de herramientas para ello y solo se necesita un computador de gama baja. Al ser un videojuego *sandbox* permite la libertad total al momento de jugar y favorece la exploración del entorno en cuanto a la modificación de espacios. Además, Rockstar Games, la compañía que lo creó, tiene una política abierta en cuanto al *modding* de texturas y gráficas, permitiendo que proyectos como este puedan ser llevados a cabo sin ningún tipo de repercusión por utilizar los archivos.

Volviendo a lo mencionado en el marco teórico, los juegos *sandbox* son un modo de juego que no se puede clasificar en ninguno de los géneros tradicionales de videojuegos como lo sería estrategia, aventura, *shooter* o deporte, siendo muchas veces una mezcla de estos géneros. Estos títulos suelen ser descritos como sistemas que permiten al jugador hacer lo que quiera sin necesidad de seguir una historia lineal estricta. Los últimos años, los *sandbox* se han convertido en los tipos de juegos más exitosos debido a la libertad que le entregan a los usuarios.

*Grand Theft Auto* (GTA) es un muy buen ejemplo de lo que un juego *sandbox* puede ofrecer. Presenta una ciudad donde los jugadores pueden hacer casi lo que quieran: manejar autos, bicicletas, navegar por toda la ciudad. El juego está dividido en diferentes misiones que no necesariamente



Imagen 27. Arte de la carátula GTA: San Andreas.

siguen un orden estricto. Uno de los éxitos de esta franquicia es la libertad que ofrece, que se basa en la recreación de una ciudad completa, incluyendo el tráfico, el concepto de día y noche, una gran cantidad de tiendas y la incorporación de diversos personajes que participan de ella (policías, peatones, miembros de pandillas, trabajadores, etc.).

Como tal, la franquicia logró una gran popularidad gracias a la entrega GTA: San Andreas, lanzado al mercado en 2004. La obra se basa en la historia de Carl Johnson "CJ", quien vuelve a Los Santos después del asesinato de su madre para reencontrarse con su vieja pandilla y su familia. El título consiguió una gran cantidad de premios y una muy buena aprobación de la crítica, llegando a ser el juego más vendido para Playstation 2. Incluso, debido a su éxito, Rockstar Games lanzó durante este año una remasterización del juego.



Imagen 28. Pantalla de juego GTA: San Andreas.

## Modificar el GTA

---

En el caso del GTA, no existen herramientas oficiales provenientes desde Rockstar Games para realizar un mod, pero sí se pueden obtener todos los archivos desde la carpeta de instalación del juego. Los mismos usuarios y jugadores se han dedicado a crear software específicamente dedicado para crear mods, para visualizar los archivos internos, hacer más amigable el proceso o solamente poder jugarlos.

Para plantear el proyecto sobre la modificación del juego, se identificaron todos los pasos necesarios para realizar el proceso del *modding* interno del juego, además de extraer los elementos que serían compartidos a los participantes de manera posterior.

# 1. Modelos 3D y texturas

Dentro de la carpeta de instalación del juego, hay una carpeta llamada *models*, en ella se encuentran todos los archivos de modelos 3D (.dff) y texturas que posee el juego (.txd). Principalmente se utilizan 4 discos (.img) que contienen casi por completo los archivos:

**gta\_int:** Todos los elementos que se encuentran dentro de locaciones. Ej: objetos de casa, elementos interiores de tiendas, etc.

**gta3:** Aquí se encuentran la mayoría de archivos del juego. Incluye todos los elementos de las ciudades, autos, personajes, armas, mapas, etc.

**Player:** Son los elementos relacionados al personaje principal. La ropa que se puede ir obteniendo, estilos de pelo, barba, etc

**Cutscene:** Todos los archivos utilizados exclusivamente en las cutscenes.

## C:/Archivos de programax86/RockstarGames/GTA San Andreas/models

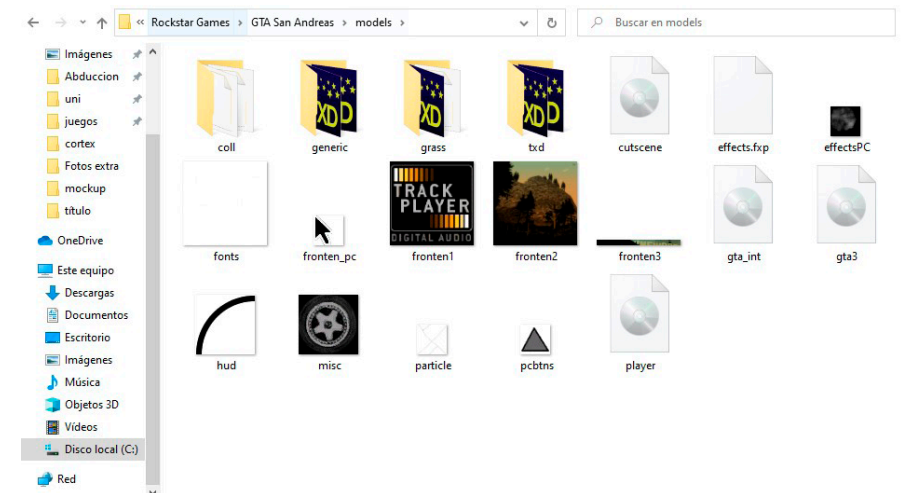


Imagen 29. Carpeta de modelos de GTA: SA. Aquí están todos los elementos 3D junto con sus texturas.

## 2. Extraer archivos

Para poder abrir cada uno de los discos es necesario contar con un programa externo que lea archivos *.img* y que funcione como visualización. Por una parte, **IMGtool** es un software gratuito utilizado específicamente para editar los archivos IMG de *GTA 3*, *Vice City* y *San Andreas*. Aquí se buscan y extraen modelos *dff* y *txd*. También se encuentra el software **Map editor** para extraer archivos del mapa y elementos de ambiente.

Para las skins, cada personaje cuenta con su modelo *dff* y textura en *txd*. En **IMGtool** se pueden extraer ambos archivos para futuras modificaciones.

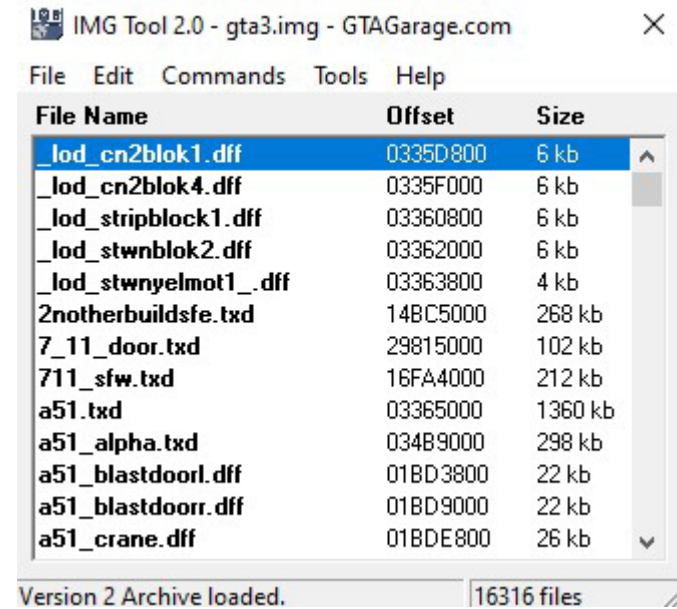


Imagen 30. Imagen de disco gta3 en IMGtool.



Imagen 31. Id y nombres archivos skins GTA: SA.

Para los elementos de ambiente y del mapa se utiliza el programa [Mapeditor](#). Este software se usa para la extracción y edición de mapas dentro del GTA, basándose en la visualización y selección de los elementos para luego editarlas.

Para utilizar [Mapeditor](#) es necesario entender cada sector de Los Santos, ciudad principal del juego. Este mapa está dividido en 10 sectores, cada uno con su código respectivo, de esta forma se puede navegar por el programa, ya que utiliza cada sector por código para su visualización.

Cada parte de la ciudad se renderiza y es navegable con el *mouse*. Además, los objetos son *clickables* y presentan los nombres tanto de sus modelos *dff* como de sus texturas *txd*, al igual que en *IMGtool*.

Al seleccionar un elemento, permite editarlo dentro de su eje x,y,z y acceder a sus propiedades para la extracción del archivo.

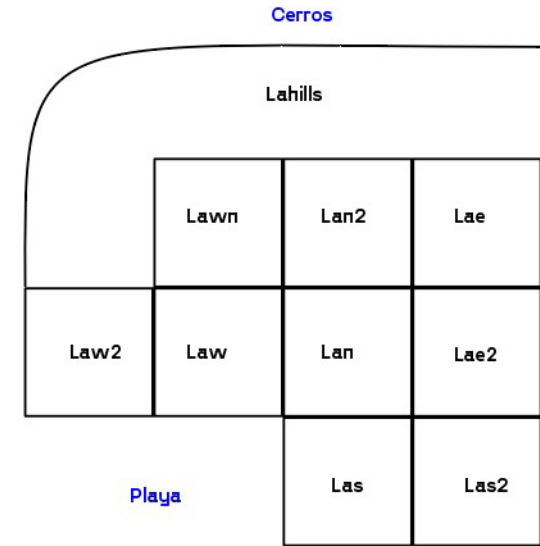
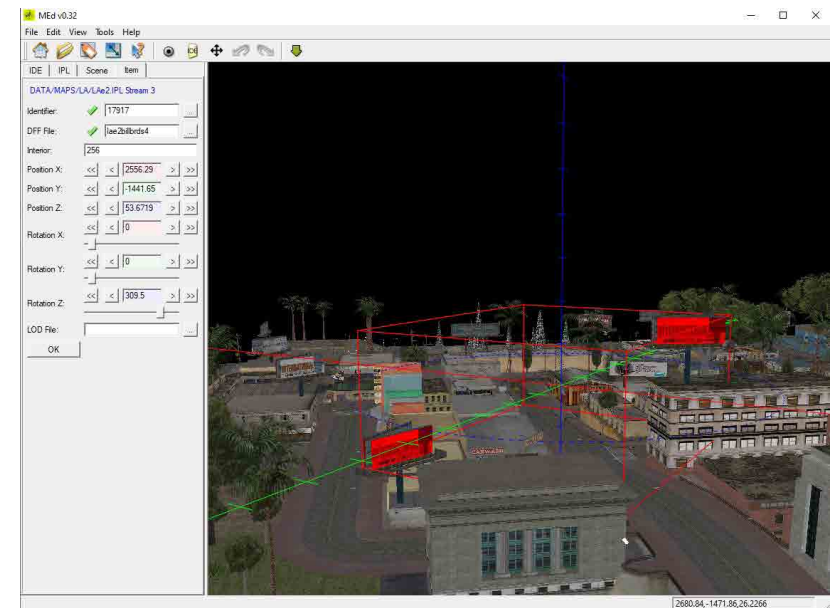


Imagen 32. Códigos sectores mapa Los Santos.



Código  
sector para  
visualización por  
renderizado

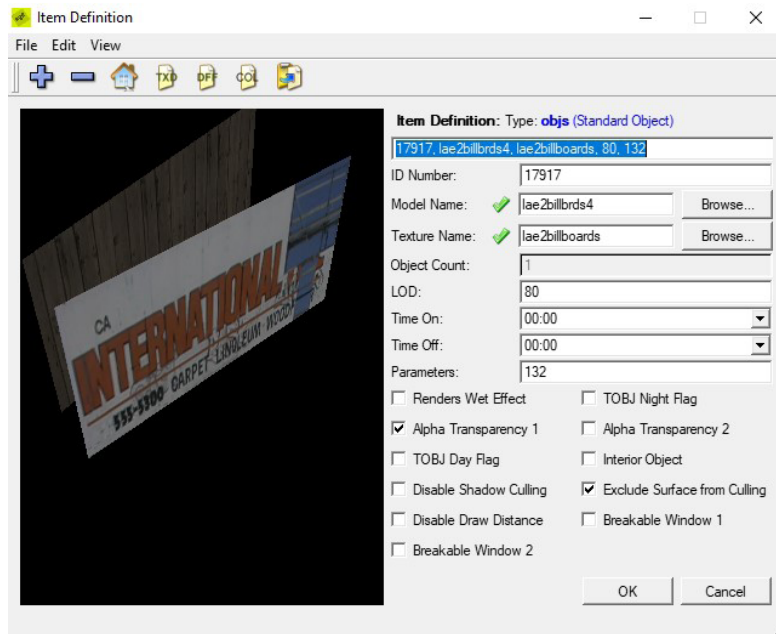
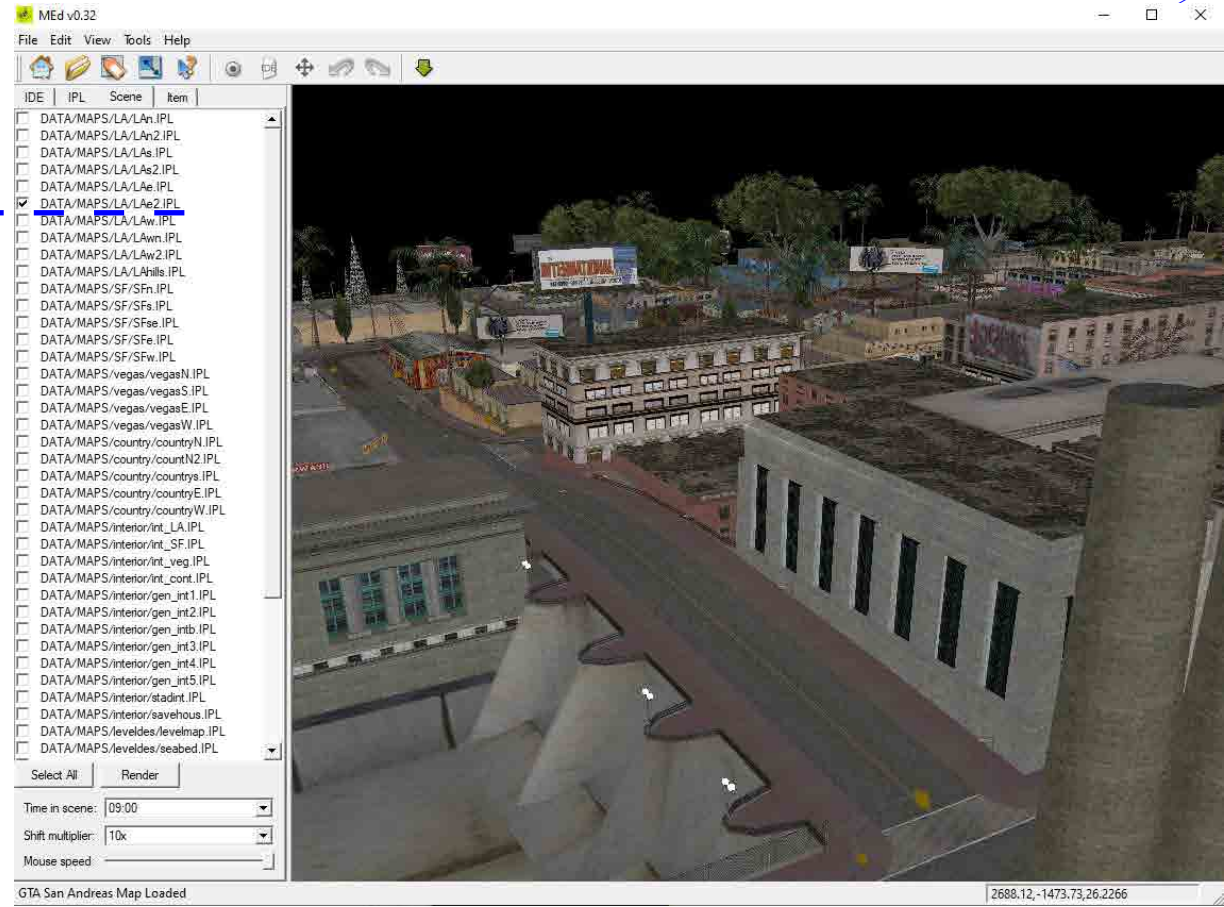


Imagen 34. Propiedades elementos en Mapeditor.

### 3. Edición texturas

Para trabajar con las texturas *txd* es necesario un conversor para poder importarlas a otro formato, sea *png*, *jpg*, etc, y así trabajarlas gráficamente. Programas como [Magictxd](#) sirven para cambiar estos formatos y remplazar directamente los archivos cuando ya están editados.

Como se mencionó antes, cada elemento cuenta con su modelo 3D en *dff*, como su archivo de textura *txd*. Para hacer una alteración gráfica sencilla basta con alterar el mapa de textura o UV. El mapa UV «envuelve» al modelo 3D dándole todos los aspectos gráficos que se incluyen.

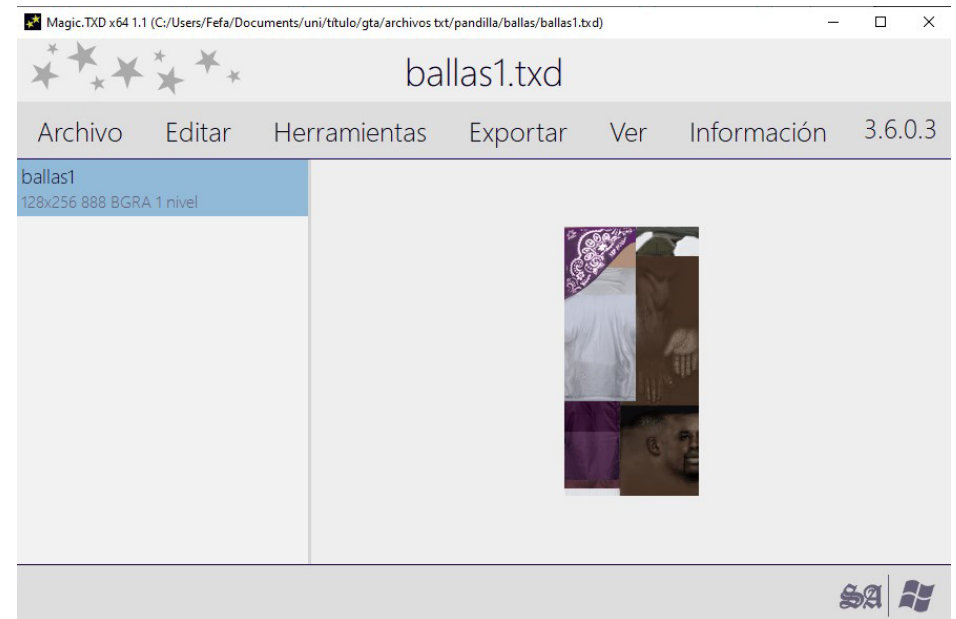


Imagen 35. Archivo *txd* abierto en programa *Magictxd*.

Un mapa UV funciona al igual que un envoltorio en un chocolate. Éste envuelve al modelo 3D, aportándole todos los aspectos gráficos necesarios.



Imagen 36. *Another Indie Studio*. Explicación función textura UV.



Todos los cambios gráficos que se hagan se verán reflejados en el modelo final del juego. Con cualquier editor gráfico se pueden abrir los archivos una vez exportados desde *Magictxd*, pudiendo ser desde Paint a otros más avanzados como Photoshop.

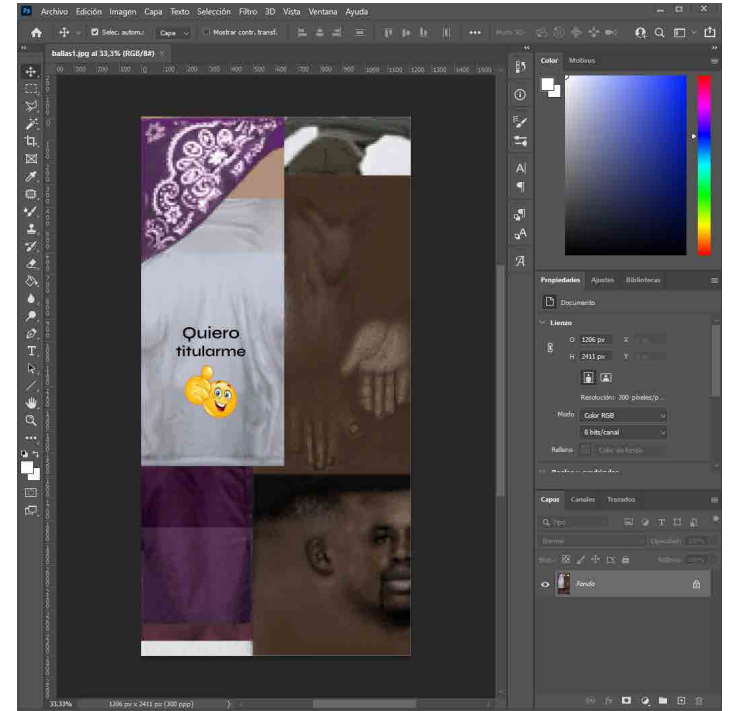


Imagen 37. Textura modificada en Photoshop.

## 4. Visualización previa

Para revisar los resultados, previo a correr el programa se suelen utilizar visualizadores de *dff*, de esta forma se cargan los modelos junto con sus texturas y se observan los resultados de la modificación sin tener que iniciar el juego. Esto se suele hacer para corregir errores gráficos iniciales, además, visualizadores como [Dffviewer](#) permiten girar el modelo y observarlo desde todas sus perspectivas, para evitar cualquier inconveniente.

Para lograr generar que la textura se una al modelo, es necesario tener ambos archivos en una misma carpeta, con el mismo nombre; el modelo en *dff* y la textura en *tga*.



Imagen 38. Modelo abierto en Dff Viewer

## 5. Carga y jugabilidad

Programas como [Modloader](#), sirven para agregar las texturas al juego, sin la necesidad de alterar los archivos originales, evitando posibles *bugs* o perder las texturas incluidas por defecto.

Modloader se instala en el juego, y para utilizarlo hay que agregar el archivo txd modificado a una carpeta dentro de la ruta de instalación, de esta forma el juego reconocerá los elementos modificados y los mostrará dentro del juego.

Finalmente, al correr el juego, se encuentran las texturas alteradas, pudiendo funcionar desde *skins* de personajes hasta elementos de ambiente. Incluso *modders* más expertos agregan sus propios modelos 3D y alteran las mecánicas originales, creando juegos totalmente diferentes del original.

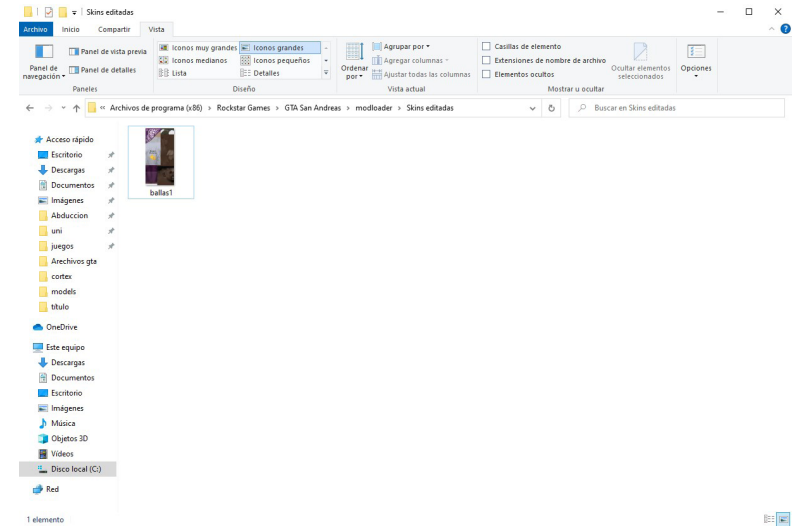
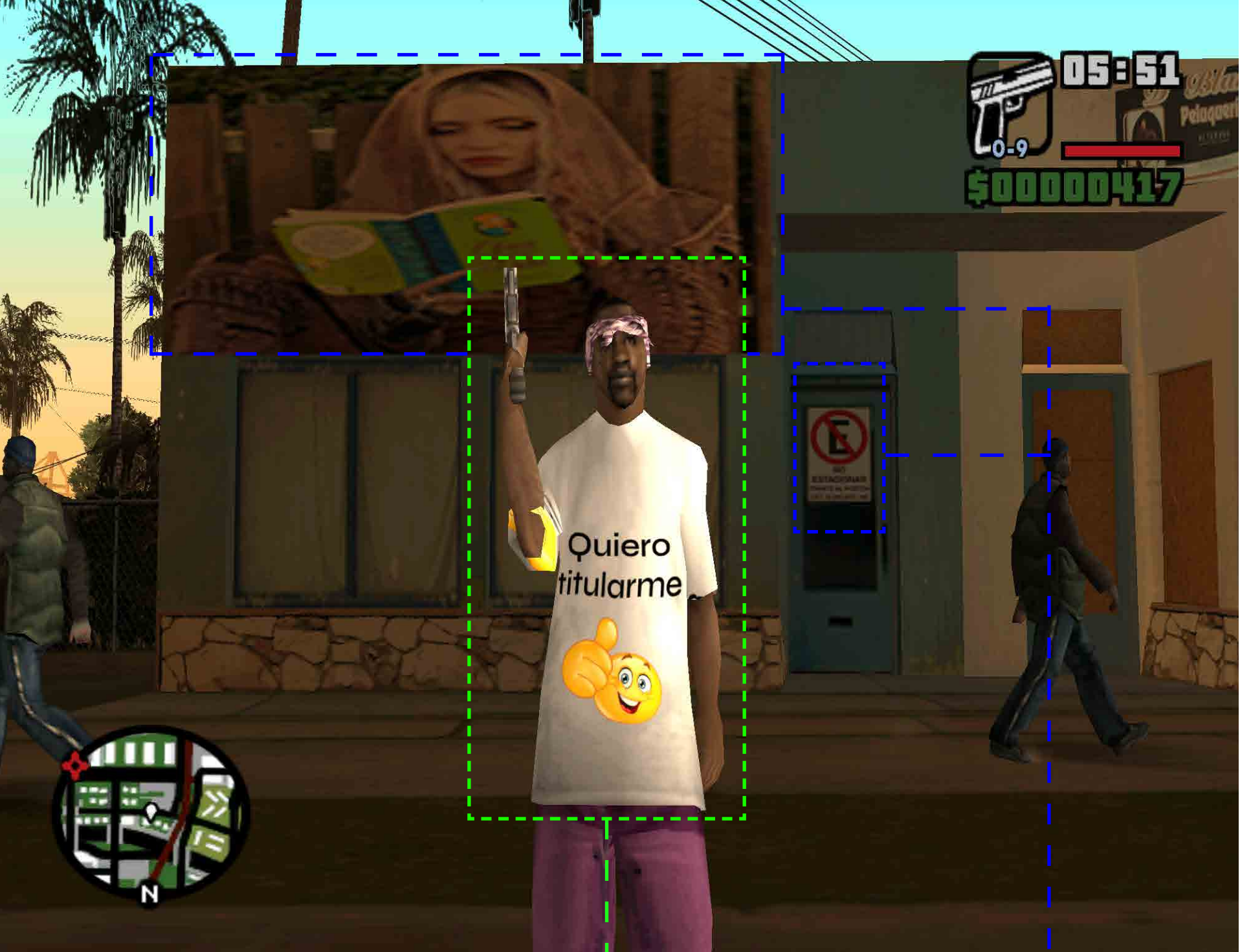


Imagen 39. Carpeta de Modloader en la ruta de instalación.



Imagen 40. Modificación realizada vista dentro del videojuego.



## Prototipado modificación colectiva

Para la realización de este prototipado, primero se ordenaron y clasificaron ciertos elementos del juego: las skins de los personajes, toda la ropa del personaje principal y algunas gráficas de la ciudad principal. Los archivos fueron extraídos con IMGtool y Map editor, programas explicados anteriormente, para luego ser clasificados. Luego de esta clasificación fueron subidos a un drive público. Se dividieron en 2 categorías principales: Personajes y entorno (Afiches, logos, tiendas, etc).

A su vez, ambos tipos se dividieron en subcategorías, los personajes fueron ordenados según su función dentro del juego y los archivos gráficos según qué representaban.

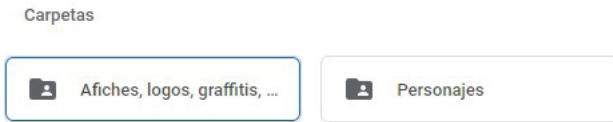


Imagen 41. División en drive carpetas personajes y entorno.



Imagen 42. El entorno consiste principalmente en Afiches, graffitis, publicidades en billboards, tiendas y la casa del personaje principal. Esta categoría obtuvo más respuestas frente a la de edición de skins de personajes.

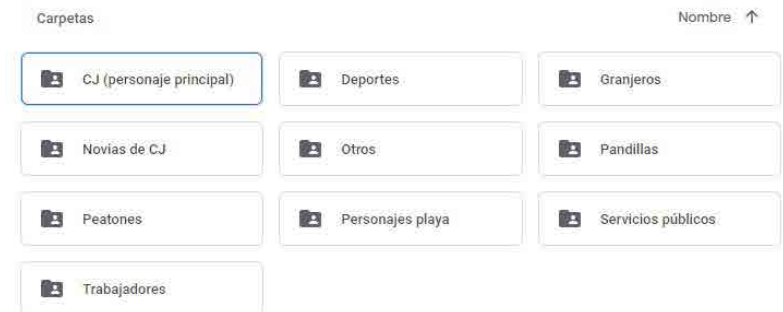


Imagen 43. Los personajes se ordenaron según la función que realizan dentro del juego. De esta forma es más sencillo para la gente identificar a cada uno y elegir según a quién representan. Aquí se encuentran skins de CJ, pandillas, deportistas, peatones, trabajadores, servicios públicos, granjeros, personas de playa, novias de CJ, y varios.

Luego de ordenar y clasificar los archivos, se armó una carpeta en drive la cuál contenía, además de las texturas, una pequeña guía para modificar los elementos y un docx en el cuál las personas subirían sus resultados junto con algunas preguntas para la investigación.

Todo esto fue armado para comenzar a difundir dentro de redes sociales y foros de internet en donde la gente pudiera participar del prototipado.

## Participa en la creación colectiva de un nuevo GTA: San Andreas

Cada participante elegirá un personaje u objeto del juego y editará su skin, se creará un videojuego a partir de todos los archivos obtenidos

\*Junto con el archivo se pedirá responder algunas preguntas del proceso

\*No se requieren conocimientos previos solo necesitas algún programa de edición gráfica (Paint, Photoshop, etc)

\*Todos los archivos y un mini tutorial de cómo usarlos y subirlos están disponibles en el drive adjunto

**LINK EN BIO con todos los archivos**



\*Con fines investigativos académicos

Imagen 44. Gráfica de difusión prototipado.

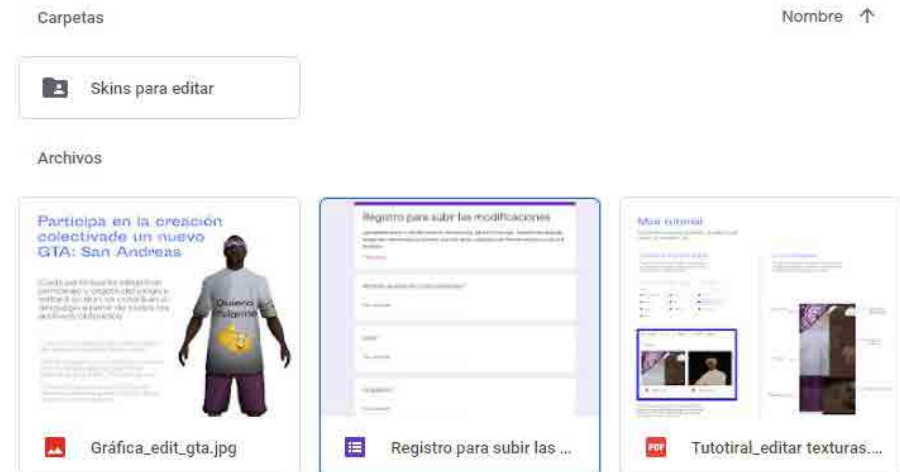


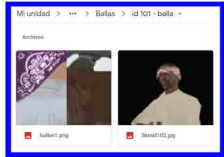
Imagen 45. Drive difundido. Presenta las skins a modificar, un tutorial de modificación y el docx para registro.

## Mini tutorial

Editar las texturas (partes visuales) que tiene un modelo 3d

### 1. Encontrar archivo en el drive

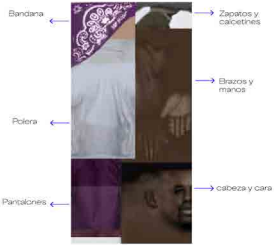
Todos los archivos están ordenados en carpetas, según categorías tanto si son objetos o personajes.



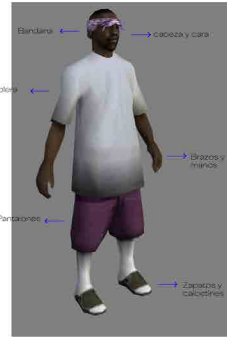
\* En los archivos de personaje recomiendo un jpg del personaje como referencia y un png con la textura, en los de objetos solo texturas.

### 2. Uso de la textura

En el archivo de la textura se muestran todas las partes visuales y colores que tiene ese personaje en el juego.



Cada parte se ve en el modelo en 3d



### 3. Modificar la textura

El archivo png se puede abrir en cualquier programa de edición visual tipo Paint, Photoshop, etc.

En mi caso utilicé Photoshop, donde agregué texto y una imagen



\* Luego de editarlo se guarda como png nuevamente y está listo para subirlo



\* Archivo final

### 4. Subir la textura

En el drive hay un form donde junto con subir el archivo se piden algunas preguntas para poder realizar mi proyecto, todo con fines académicos

Formulario de preguntas:

- ¿Que personaje eligió para modificar, por qué? (respuesta)
- ¿En qué lo transformaste, por qué? (respuesta)
- ¿Que herramienta programa usaste? (respuesta)
- ¿Subir la modificación en formato png o jpg? (Agregar archivo)



\*Subir el archivo en png o jpg

### 5. Resultados

Luego de recopilar todos los archivos la idea es agregarlos todos dentro del gta para generar un videojuego colectivo, posteriormente difundirlo y jugarlo



\*Modelo 3d del personaje con la textura modificada



\* Captura del videojuego con el modelo

Tutorial para los participantes dónde se explica cómo modificar las texturas y subir sus archivos.

**Nombre/ seudónimo como creador/a/x \***  
 Texto de respuesta corta

**Edad \***  
 Texto de respuesta corta

**Ocupación \***  
 Texto de respuesta corta

**género \***  
 Texto de respuesta corta

**País/ciudad \***  
 Texto de respuesta corta

**Mail contacto (opcional)**  
 Texto de respuesta corta

**Intereses/pasatiempos \***  
 Texto de respuesta larga

**Qué personaje elegiste para modificar, por qué (agrega el nombre del archivo original) \***  
 Texto de respuesta larga

**En qué lo transformaste, por qué \***  
 Texto de respuesta corta

**Qué herramienta/programa usaste \***  
 Texto de respuesta corta

**Qué nombre le pondrías a este nuevo juego**  
 Texto de respuesta corta

**Sube tu modificación en formato png o jpg \***

**Te interesa participar en una entrevista conmigo para hablar del proceso más profundamente (deja tu mail)**  
 Texto de respuesta corta

Docx de registro para subir modificaciones, junto con algunos datos y preguntas. Además, de gestionar las posibles entrevistas.



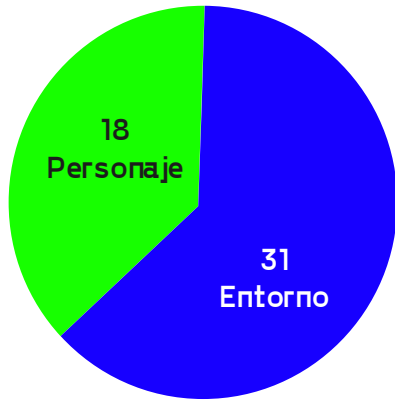
## Respuestas

---

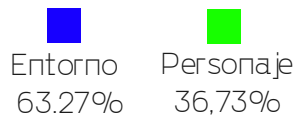
Para la obtención de respuestas, se dejó habilitado el docx durante un mes. En este tiempo 29 participantes mandaron sus archivos, recolectando un total de 49 modificaciones. La totalidad de las respuestas recibidas junto con la información del participante encuentran en el anexo de este informe, mostrando tanto el archivo original como su modificación.

Se realizaron en primera instancia gráficos como análisis cuantitativo de los participantes, para luego pasar a un análisis cualitativo en más profundidad.

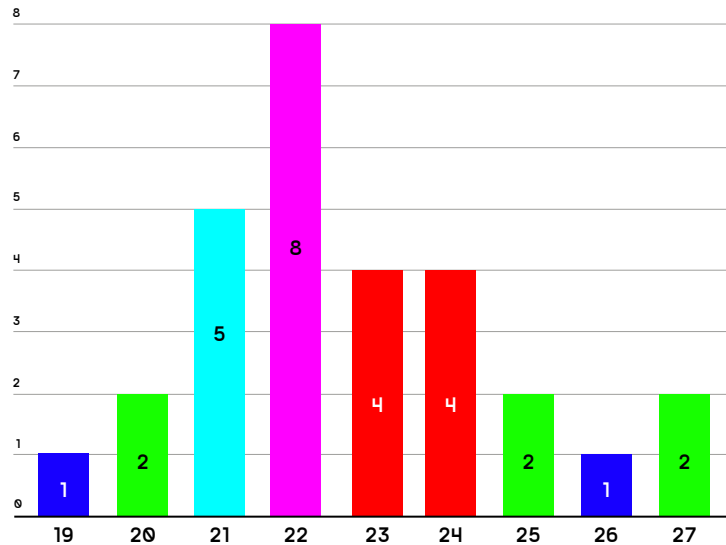
## Tipo de modificación



El tipo de modificación más recibido fue de entorno. Una de las principales razones dadas por participantes fue la facilidad de edición, que a diferencia de los personajes no poseía los mapas de texturas UV. Además, los entornos eran más sencillos de editar en Paint para la gente que no es cercana a la edición gráfica.

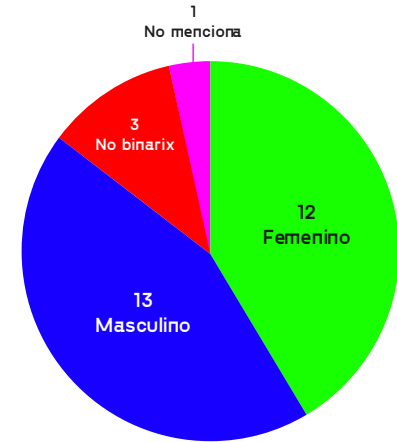


## Edad

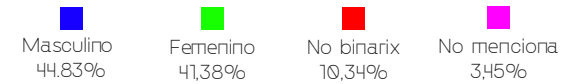


Las edades se distribuyeron entre los 19 y los 27 años. Concentrándose principalmente entre los 21 y 24 años. Esto además se ve reflejado en la cantidad de estudiantes universitarios que respondieron a diferencia de los trabajadores.

## Género



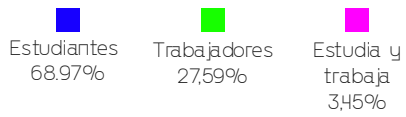
En cuanto al género, la división entre masculino y femenino estuvo casi equilibrada, mientras que un pequeño porcentaje estableció ser no binarix.



## Ocupación

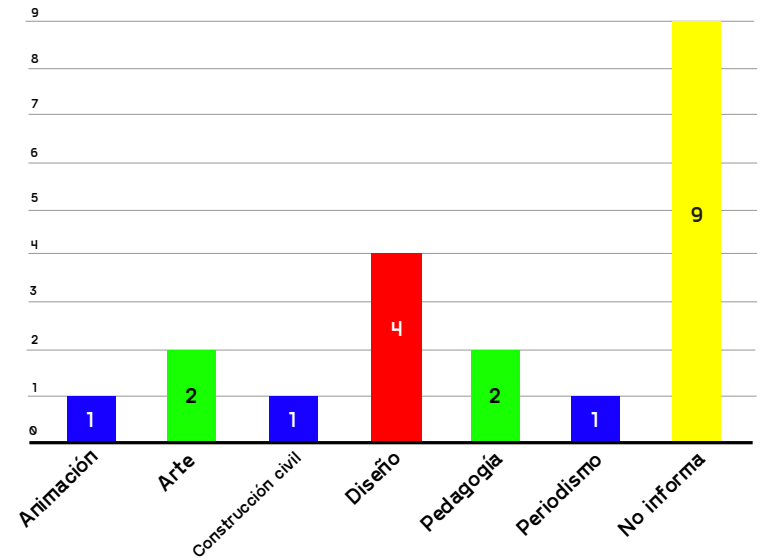


Como se mencionó anteriormente, la mayoría de participantes se encuentran en la primeros años de los 20, pudiendo observar mucha más participación en estudiantes universitarios y una más baja de trabajadores.

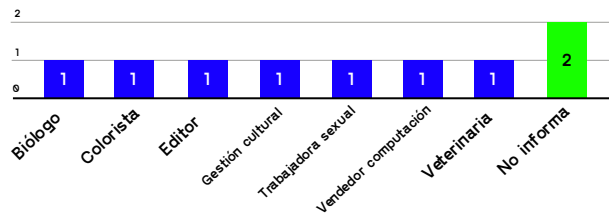


Una gran cantidad de estudiantes no mencionó a qué área se dedica por lo que falta información en ese aspecto. Sin embargo, se puede observar que la mayoría pertenece a industrias creativas, ya sea el diseño, arte o animación.

## Estudiantes

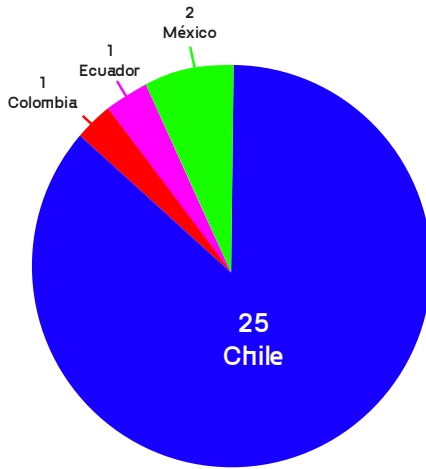


## Trabajadores

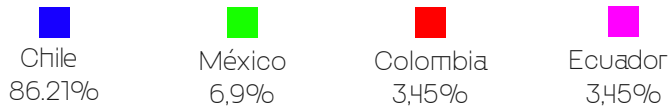


Mientras que los trabajadores, se vio una distribución más equitativa sobre sus disciplinas.

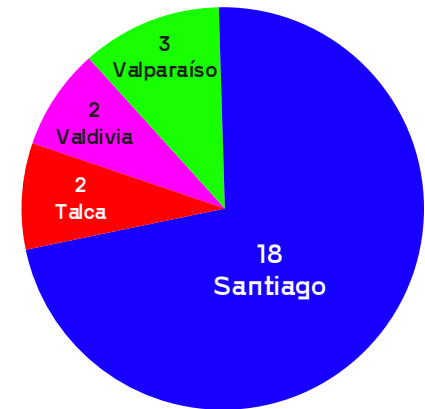
## País



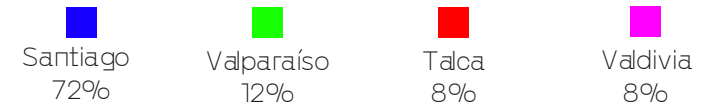
En un comienzo se esperaba que toda la participación viniera desde dentro de Chile, sin embargo casi el 15% provenía de otros lugares de Latinoamérica. Observándose respuestas de México, Ecuador y Colombia.



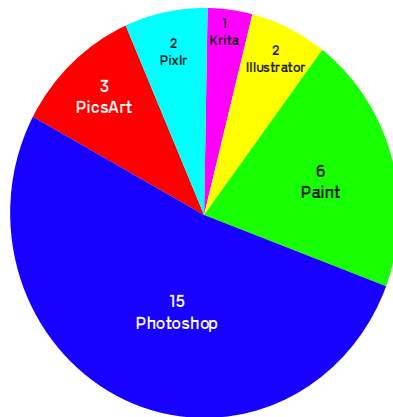
## Ciudad



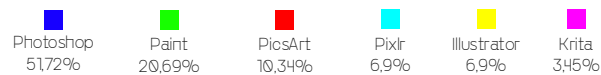
Para las ciudades de Chile, las respuestas se concentraron en Santiago, con más del 70% de los participantes.



## Herramienta



La principal herramienta para la modificación fue Photoshop, utilizada por las de la mitad de participantes. Otra opción fue Paint, en este caso, las personas que utilizaban Paint solían responder que no se manejaban con nada de edición gráfica y utilizaban esta debido a que es la estándar de los computadores.



## Jugabilidad y entrevistas

Posterior a la obtención de respuestas, se organizaron ocho entrevistas de manera virtual con los participantes que previamente accedieron y dejaron su mail para contacto, junto con una entrevista a la diseñadora Carola Ureta para complementar en términos de apropiación de entornos.

Con ellos se realizaron conversaciones en torno a sus modificaciones, junto con pruebas de *gameplay* del videojuego ya armado, siguiendo la metodología de modificación del GTA explicada anteriormente.

En primer lugar a los participantes se les mostró el juego obtenido a partir de las respuestas, en el *gameplay* se hizo énfasis en las zonas y personajes que representaron edición tras la participación para recibir *feedback* y comentarios sobre éste. A cada persona entrevistada se le pidió hablar sobre su modificación en particular, mientras se observaba dentro del videojuego. Junto con esto, se generó una conversación en cuanto el fenómeno del modding y la personalización de juegos en general.

Los participantes de estas entrevistas fueron Mathias Merino, Francisca Godoy, Javiera Vaccaro, Felipe Orellana, Isidora Millas, Juan Úsaga, Fernando Colchado, Bruna Ginocchio y Carola Ureta.

Algunas de las preguntas como [Qué valor le das a un videojuego intervenido por el modding](#) y [Por qué usas mods en un videojuego](#) fueron las que generaron una mayor conversación y hallazgos en esta investigación, ya que se generaba este contraste entre sus modificaciones en específico y el movimiento de manera general, aspecto que se profundizará en el análisis de resultados.



Imagen 46. Registro entrevista Mathias Merino.



Imagen 47. Registro entrevista Javiera Vaccaro.

## 2. Entrevistas con modders

---

Como forma de complemento de información se realizaron entrevistas con dos *modders* chilenos con trayectoria, en comparación al prototipado que buscaba información más espontánea.

En esta sección hay una recopilación de las preguntas y partes relevantes de la conversación para un posterior análisis, las entrevistas se encuentra de manera completa en los anexos de la memoria.

## Claudio Montero: creador Pokémon Chile

La primera entrevista fue realizada a Claudio Montero. Él ha trabajado creando *mods* desde los 12 años. Hoy tiene 33 y continúa trabajando en modificaciones de videojuegos, todo como un hobby. Su trabajo más reconocido fue la ejecución del juego *Pokémon Chile*, en el que fue el creador de casi todos los aspectos, desde el arte, guion, idea, y programación. La única excepción fue la música que estuvo a cargo de Gonzalo Ojeda. Este juego tuvo su lanzamiento oficial durante junio de 2021, después de casi 10 años de desarrollo.

El interés de Claudio con los mods comienza a una temprana edad, aproximadamente a los 12 años, mientras cursaba 6to básico. Su primer acercamiento a las modificaciones fue en una ida al Persa Bío Bío, en donde encontró un juego *hackrom* de Pokémon, conocido como *Pokémon Diamante* para la consola Gameboy Color.

Comenta que sus ganas de alterar un juego vienen de dos lugares en particular:

En primer lugar el poder plasmar sus ideas de niño. El *modding* funcionaba como el puente entre los dibujos que él realizaba en sus cuadernos de colegio y su pasión por los videojuegos.

«Tengo un cuaderno de básica, cuando estaba cagado de la cabeza con Pokémon. Por ejemplo, con mapas dibujados del año 2001. Eso me motivó, los mapas del Pokémon dibujado en un cuaderno todo charcha. Decía algún día voy a pasarlo a un juego y va a quedar la raja.»

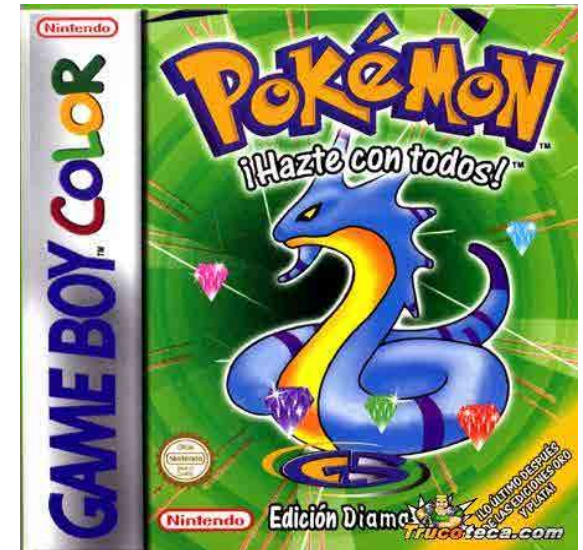


Imagen 48. Carátula hackrom Pokémax Diamante para Gameboy Color.



Imagen 49. Software Lunar Magic para creación de niveles de Mario Bros.



La otra motivación de Claudio, proviene de sus ganas de poder ver representado Chile en sus videojuegos favoritos. Cuando recién comenzó a editar, se dedicaba a alterar entradas en la Pokédex del *Pokémon Oro y Azul*, en la que agregaba textos sobre Chile, basándose en lugares y acontecimientos históricos. Él mismo comenta que realizaba investigaciones de mapas e historia para ir obteniendo más elementos para agregar.

«Eso me motivó a empezar a editar juegos, plasmar lo que me imaginaba en mi cabeza y siempre pensando cómo sería Chile en un mundo Pokémon. Las entradas que yo le metía a la Pokedex eran tipo: el año 73 pinocho atacó la Moneda con Charizard lanzando lanzallamas. Y así contextos absurdos: Odish es vendido en la vega central. Todo con Chile.»

Hoy en día es reconocido por su trabajo con el juego *Pokémon Chile*. Este proyecto en particular nació como un chiste entre sus compañeros de trabajo, en cual de a poco fue agrandándose hasta dedicarse casi exclusivamente a desarrollarlo durante su tiempo libre.

La primera vez que compartió algunas gráficas con la primera beta, que incluía algunas ciudades y elementos como la torre Entel, no esperaba el buen recibimiento, ya que siempre lo consideró algo personal que venía de su afición de pequeño. Ahí se dio cuenta que a más gente le interesaba su proyecto y partió todo desde 0, esta vez de mejor manera para evitar cualquier tipo de bug.

«Cómo era una joda, algo personal, era como hacer dibujos y cómic para mí. Un día publiqué las gráficas, me acuerdo ahí la gente decía "ooh que bacán, es Chile y todo". Se hizo popular, esto fue en 2013, que fue la primera beta, ..., pero para mí es simplemente algo personal. Ya sea un cuaderno porque me gusta inventar cosas. Es como el haber realizado lo que siempre plasmé desde chico, más allá de algo laboral, eso no me llama la atención, para mí es algo personal.»



Imagen 50. Entrada pokedex del Fakemon Copkiller creador por Claudio para Pokémon Chile.

## Jaime Riffo: editor Liga chilena, especializado en audios de Claudio Palma

La segunda entrevista fue realizada con Jaime Riffo. Ha editado durante los últimos 14 años, dedicándose principalmente a videojuegos PES de fútbol, conocidos como *Liga chilena*, en donde se especializa en agregar los archivos de sonido del comentarista deportivo Claudio Palma.

Durante 2006, yendo a un cybercafé a jugar Playstation 2 conoció el parche *Liga chilena* para *Winning eleven*. Ahí comenta que le llamó la atención la edición de los equipos, buscó el nombre de los creadores e ingresó en un foro conocido como *Wepesmaster*, en el cuál comenzó a descargar juegos y participar cada vez más.

Una de las razones principales de sus modificaciones viene desde el ser fan de Claudio Palma. Para Jaime, que es fanático del fútbol, era fundamental el jugar con los audios del comentarista, que es su relator favorito desde el año 2006. Incluso ha hablado algunas veces con él mostrándole su trabajo de edición, sintiéndose muy orgulloso de lo que ha logrado con un trabajo de casi 15 años.

«Claudio es mi relator favorito. Me gusta el fútbol obvio, y por el año 2006 cuando relataba en el CDF me gustaba su forma de relatar y desde ahí lo sigo. Lo hago por fan. Incluso tuve contacto con él. Claudio sabía que había un grupo de editores que agregaban sus relatos al juego, pero no sabía nombres. Un día me contacté con él por Facebook y me dijo gracias y todo. Tiempo después me lo pillé en Instagram. Estaba haciendo una transmisión en vivo y le dije “ooh yo soy” y se reía. Le dije que ojalá un día le pueda mostrar mi trabajo. Ojalá algún día conocerlo para mostrarle mi trabajo en detalle, son hartos años.»



Imagen 51. Entrada partido editado en *Winning eleven: Liga Chilena*.



Imagen 52. Mensaje de Claudio Palma hacia Jaime, desde Facebook.

Uno de los aspectos que señala Jaime es la comunidad que se formó en torno al juego. Cuando él llegó a editar comenta que dentro del mismo foro lo ayudaron, le enseñaron lo básico y cómo mejorar sus ediciones para aportar al proyecto. Durante los años 2007-2008, el Liga chilena fue relativamente grande, los videojuegos se vendían de manera amplia en ferias y se difundían en foros y cybercafé, y del mismo modo mucha gente estaba participando de manera activa. Claudio conoció creadores de todo Chile, con quienes se dedicaba a jugar y conversar sobre las próximas ediciones y los proyectos de parches que se estaban desarrollando.

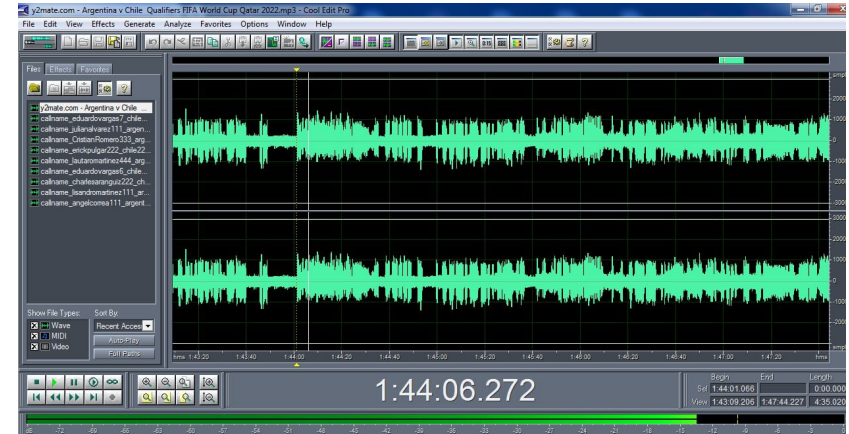


Imagen 53. Captura de un trabajo de edición de Jaime, dentro de Cool Edit Pro.

«Aparte la comunidad, el liga chilena fue super grande por esos años. En esos tiempos jugábamos con los del foro. Había gente de Punta Arenas, Santiago, Conce, yo Valdivia. Teníamos partido amistosos y todo. Nos juntábamos en ese tiempo en Meseenger y jugábamos hasta no sé, 2 de la mañana. Y nos juntábamos a hablar también del juego, decíamos ya este año vamos a sacar este parche y dábamos ideas del juego. Ahí era el boom del PES, ya bajó un poco, pero en esa época fue muy grande.»

Al igual que con Claudio Montero, el aspecto personal es muy relevante para Jaime. Para él, el modificar es su *segundo trabajo, a pesar de que no me paguen*. Ha dedicado casi 15 años de su vida en trabajos de audio. Comenta que cuida sus archivos como si fueran sus hijos, incluso por si tuviera un accidente y perdiera su computador, por lo que valora mucho el poder respaldar y tener copias de su trabajo.

«Me gusta y espero seguir haciéndolo por mucho tiempo más, hasta que pueda. Me siento realizado, es mi segunda pega, no pido plata. Es como un hijo. Lo cuido harto, tengo partidos guardados, respaldos, por si pasa algo, o se llega a perder la información, un accidente, se quema la casa o el computador. Siempre pienso en tenerlo respaldado, me costó harto tiempo y hartos años.»

## 4. Análisis resultados

---

A partir tanto del prototipado como de las entrevistas se obtuvieron diferentes observaciones. El principal hallazgo, respondiendo a la pregunta de investigación, es la dualidad de significados en las modificaciones.

Por una parte está el **significado de una modificación particular** (en adelante llamado **SMP**), que refiere al análisis de un mod en particular. Este aspecto se vio representado al realizar la etapa de prototipado, en la cual se analizaba la modificación en sí misma junto con las razones detrás de la edición.

Además de lo anterior, está el **significado de la modificación en general** (en adelante llamado **SMG**). Esto siendo la opinión amplia en la perspectiva de el poder modificar, más allá de un caso es específico, sino al fenómeno de manera global. Este aspecto se vio representado al complementar lo anterior con entrevistas y conversaciones.

Se podría entender la diferencia considerando a una persona que hace modificaciones, cada creación que realice tendrá un SMP diferente ya que este depende de cada mod creado, mientras que su SMG será constante ya que es su razón general se verá aplicada a cada modificación que haga.

Volviendo a la pregunta de investigación ¿Qué significados presenta para creadores y jugadores la posibilidad de personalizar e intervenir un entorno digital interactivo? A continuación se mostrará el proceso de categorización de estos significados a partir tanto del prototipado como de las entrevistas y de qué formas ambos tipos de significado de expresan en los participantes de esta investigación.

## Ejemplo caso modificación Juan Úsaga

### Mod creado



«También edite la casa de CJ, la puerta del garaje con una foto del Quiosco del municipio de Giraldo q hoy en día no existe, es una foto tomada a principios de los años 2000, y debajo coloqué "pueblo embriagador", debido a que en un pasado se cultivaba Anís, que era utilizado por la FLA (Fabrica de licores de antioquia) para hacer Aguardiente. Hoy en día los cultivadores de Anís del pueblo se cuentan con los dedos de una mano, ya que este producto es exportado de España u otros países, por lo que los agricultores debieron cambiar sus cultivos de Anís por Café, y verduras. Mi idea es que se refleje la cotidianidad Colombiana, la historia perdida de nuestra Colombia.»

Juan fue un participante del prototipado que accedió a una posterior entrevista. En la modificación que realizó se ve un fuerte factor político y social, lo que sería su SMP, siendo el significado que le da a su mod.

Pero durante la entrevista, comentó que para él, el modificar significaba una forma de descentralizar el juego, considerando que él podía editar aunque no tuviera conocimientos gráficos o de programación. Esto sería su SMG, ya que es su perspectiva general de las modificaciones.

De esta forma Juan podría tratar muchos temas al crear mods, pero la descentralización del juego va a ser el gran significado detrás de todos.

## Significado modificación particular (SMP)

Como se mencionó anteriormente, de los hallazgos encontrados a partir de la investigación se encuentran los dos tipos de significados en las modificaciones. En primera instancia se encuentran los SMP, que hacen referencia al análisis de la creación de manera particular, es decir, de cada mod creado. Para este punto se tomaron las respuestas recolectadas con el prototipado y creación del videojuego, en donde se ordenaron las respuestas según las categorías encontradas.

Principalmente fueron seis las categorías para clasificar las modificaciones, para determinarlas se buscaron patrones y códigos comunes entre las respuestas.

### Categorías de SMP

**1.Modas/estilo:** Principalmente referente a *mods* que alteran la ropa de un personaje, mostrando diferentes estilos de vestir.

**2.Referencias (lugares, personajes):** *Mods* que buscar imitar o introducir algún personaje o lugar existente, ya sea de la vida real o ficticio.

**3.Identificación gráfica:** Se incorporan identificadores gráficos reconocibles al juego.

**4.Político/social:** *Mods* que presentan factores políticos o sociales, pueden utilizarse como crítica, forma de expresión o activismo de este tema en específico.









**5.Memorial/homenaje:** Buscan hacer un homenaje de una situación o hecho ocurrido.

**6.Arte/ilustración:** Se generan obras artísticas de dibujo o ilustración dentro del juego.

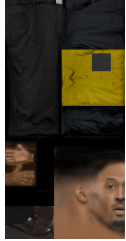
Algunas de las respuestas obtenidas calzan en más de una clasificación, y de la misma forma pueden mezclarse o parecerse algunas entre sí, se buscó separarlas lo más posible para no repetir las constantemente. Cada una de las modificaciones presenta a un costado a qué tipo de categoría/s corresponde. Primero se muestran las respuestas referidas a personajes y luego las respuestas de entorno.

- Moda/estilo
- Referencias (lugar/personaje)
- Identificación gráfica
- Político/social
- Memorial/homenaje
- Arte/ilustración

### Modificaciones

<span style="color: magenta;">●</span>	Archivo original	Modificación	En qué lo transformaste	<span style="color: magenta;">●</span>	Archivo original	Modificación	En qué lo transformaste
			«Es un peatón pero quise ponerle ropa más de hypebeat/streetwear»				«Le puse tatuajes y decoré su pantalón con patitos para que se vea más interesante el personaje y único»
<span style="color: magenta;">●</span> <span style="color: cyan;">●</span>			«Los payasos me parecen figuras muy atractivas y entretenidas, no por el hecho de que sean entretenedores en sí, si no porque se les puede pensar de muchísimas formas y existen en la mente de la gente de formas cuáticas, este es un payaso punky que me recuerda a los payasos callejeros que veo a veces»	<span style="color: magenta;">●</span>			«Le agregué dibujos a la chaqueta que no serian comunes para el personaje»

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Elegí un hombre millonario del juego, y ahora es un cuico promedio, usando la ropa clásica del "viste lo condés" camisa azul, pantalón caqui y rubio con ojos azules»

Archivo original

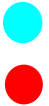


Modificación



En qué lo transformaste

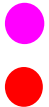
«Le agregué el logo del colo en la polera porque grande colo colo, por detrás le dibujé un gato porque me gustan y le cambié un poco los colores, para variar»



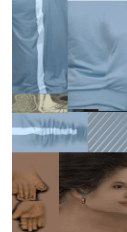
«Una persona con gorrito, por que el personaje me recordó a el niño conejo de gummo, pero no se parecia lo suficiente»



«En Piñera, le puse la cara de Piñera para que fuera una critica a cómo han sido los últimos 2 años, Piñera es un milico más sin uniforme»



«Lo hice más kawaii porque se veía muy malulo, para que fuera más tierno y amigable»



«Le puse la camiseta del grupo de padres que protesta la violencia en los videojuegos dentro de el juego postal 2. El juego siempre ha sido criticado por la violencia que tiene»



«Es un mente de tiburón quieres ser tu propio jefe, me da risa el personaje que representan y creo que es parte del mundo de los memes y de internet rerse de ellos con sus descripciones en instagram, le puse una bitcoin porque siempre invierten en criptomonedas, usan lentes de sol y reloj grande»



«Transformé su estética para darle un valor político. Ultimamente he conocido a compañeras muy inspiradoras con un discurso político muy potente que como trabajadoras sexuales trabajan desde el anarquismo, comunismo y la disidencia. En su ropa incorporé parches y colgantes con simbología anarco-comunista. También se inspiró en la drag queen Hija de Perra para el maquillaje, y la moda disidente. Lo cree pensando en usar al personaje desde el concepto de la autodeterminación. En otras palabras: matar pacos y proxenetas.»



Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Le puse la polera de Luis Pérez de Colo-Colo, la polera es del oolo del 91 cuando ganó la libertadores con 2 goles de Pérez, creo que es un momento icónico para el fútbol chileno, aunque seas o no del equipo es algo muy importante que nunca más lo ganó un equipo chileno»

Archivo original



Modificación

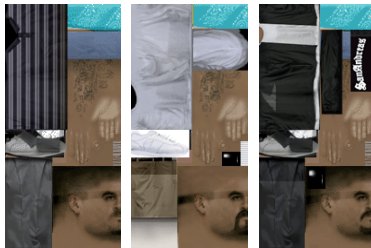


En qué lo transformaste

«Transformé al personaje en un salvavidas fan de Bob esponja, usé el mismo color de traje de baño, le puse un tatuaje de Bob esponja y le puse bloqueador en la nariz, lo más importante para ser salvavidas»



«Lo transformé en una prenda que yo misma podría modificar en la vida real, con pintura en spray y una plantilla. Además, le puse una Mona Lisa porque es un diseño que quiero pintar hace tiempo en una polera, y me gusta mucho como se ven obras de arte antiguas en la ropa, se ven como sombrías pero cul sjdnj (por ejemplo tengo un poleron del hombre de vitruvio y me encantaaaaa) Y además el contraste de un gangster matando personas usando una polera de la mona lisa estaría bon»



«Edité una pandilla, cuyos colores usados son inspirados en la bandera de un pueblo antioqueño, llamado Giraldo; en la Colombia precolombina allí, en el occidente de Antioquia (Colombia), en el territorio que hoy se conoce como Giraldo, existió una tribu llamada "LOS ARRO"; lo hice por la razón de que hoy en día en dicho pueblo las nuevas generaciones no conocen la historia, nuestra historia, las nuevas generaciones están olvidando las raíces, en el pueblo hoy en día no se habla de la existencia de los "Arro", por ellos quice recordar esta cultura precolombina casi perdida en los personajes de dicha pandilla. »

Archivo original



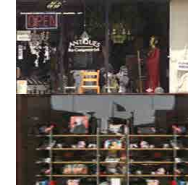
Modificación



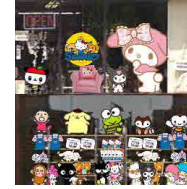
En qué lo transformaste

«Lo transformé en un mural más íntimo, chileno, algo nostálgico del 2000. Lo asocio mucho con el juego, la época y mi infancia entera.»

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Hice una tienda de Sanrio, porque me gusta mucho.»



«Hice una jojo referencia lease el inciso por que se me hizo facil y estaba en los assets incluidos»



«Hice como si alguien hubiese pintado un paisaje en el muro, porque una vez vi uno pintado en el motor de un camión y era muy kitsch, y quizás bonito, también es algo que me gustaría encontrar en un juego (quería dibujarlo yo, pero no me resultó, así que puse una foto)»



«Una persona con gorrito, porque el personaje me recordó a el niño conejo de gummi, pero no se parecia lo suficiente»



«Es el Pizza Pizza para que fuera más con Chile, cambié el logo y a un trabajador para que hiciera juego es como el Pizza Pizza version GTA»



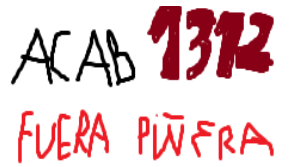
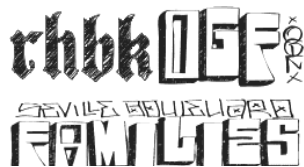
«Puse una publicidad de Badbunny de cuando dio un concierto en Santiago hace 2 años, me gusta Bad bunny y fui al concierto, fue el último que fui antes del estallido y después la pandemia así que le tengo cariño»



«Elegi discharger.png por que queria ponerle encima el poster del teaser de un proyecto animado y asi o pueda ir a verla con su polola cuando se estrene. Hice el de otra película, por que no me gustan mucho las pelis de accion y discharger se ve fome.»



«Lo transformé en publicidad para mi tienda en instagram @qwertystoreci»



«Unos de los grafitis del juego queria ponerle frases que me gustaría rayar en la calle. Me gustaría poner algo más producido pero no se mucho de paint ni nada. Le puse unas frases que me gustaría rayar en la calle, no cacho mucho cómo dibujar así que fue lo que me salió del corazón.»

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Hice un Mc Donalds, me gusta que se pueda cambiar las cosas a algo que podría ver acá en la calle o lo que hicieron en el GTA Santiago que todo era de Chile»



«También edite la casa de CJ, la puerta del garaje con una foto del Quiosco del municipio de Giraldo q hoy en día no existe, es una foto tomada a principios de los años 2000, y debajo coloqué "pueblo embriagador", debido a que en un pasado se cultivaba Anís, que era utilizado por la FLA (Fabrica de licores de antioquia) para hacer Aguardiente. Hoy en día los cultivadores de Anís del pueblo se cuentan con los dedos de una mano, ya que este producto es exportado de España u otros países, por lo que los agricultores debieron cambiar sus cultivos de Anís por Café, y verduras. Mi idea es que se refleje la cotidianidad Colombiana, la historia perdida de nuestra Colombia.»

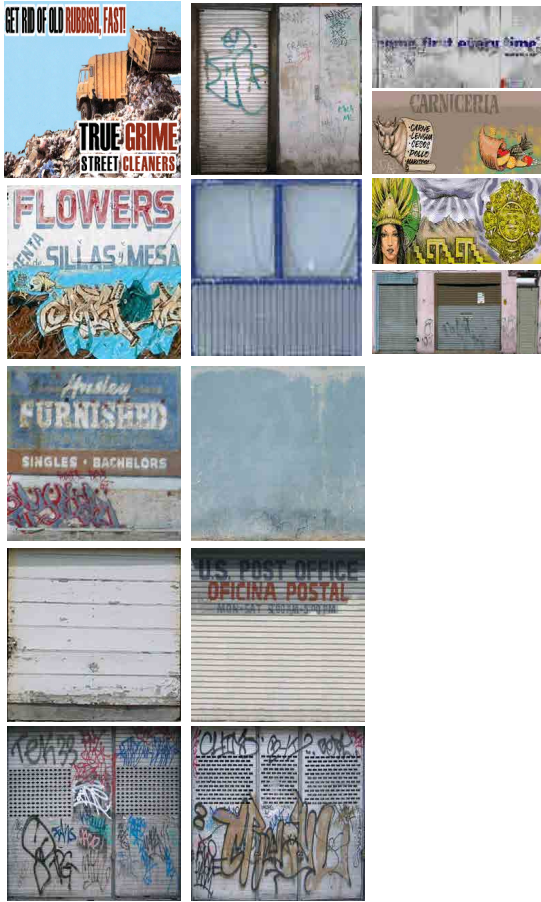


«Lo transformé en una pizzeria de Mario, vi los colores que eran de italia y lo primero que pensé fue en Mario y Luigi así que hice una pizzeria Mario»

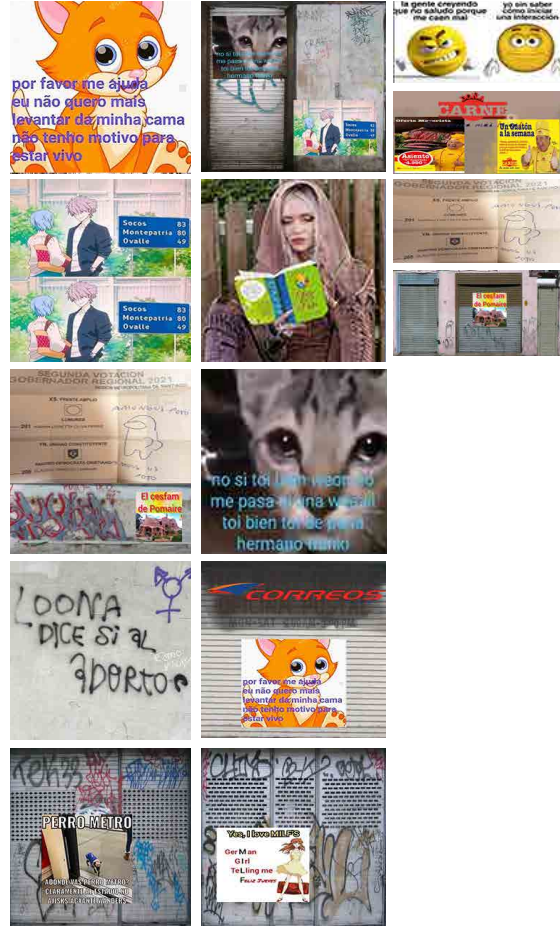


«En los graffitis puse imágenes de paredes con mensajes de Chile. Quería adaptar la casa de CJ a un lugar como Chile o lo que se vería en la calle o un barrio como el de CJ, con mensajes sobre protesta, las imágenes son de google.»

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Tengo una página de memes, así que agregué muchos de esos memes en distintas partes del juego. Serían como posters de la ciudad»



«Tengo una página de memes, así que agregué muchos de esos memes en distintas partes del juego. Serían como posters de la ciudad»

## Significado modificación general (SMG)

El segundo tipo de significado es el SMG. Este considera una mirada más amplia en el fenómeno de la personalización de un entorno digital. En este aspecto, predomina la visión personal que se tiene frente a los *mods* y la posibilidad de editar un videojuego. Para este punto las entrevistas fueron fundamentales, tanto con los participantes del prototipado como con ambos *modders* chilenos, de esta forma se generaban conversaciones en torno a opiniones personales del *modding* y qué significaba el acto de personalización para cada uno.

Durante las entrevistas realizadas se les preguntó a las personas qué significados o valores le atribuían al *modding* y a la edición digital en los juegos, a partir de las respuestas se plantearon seis tipos diferentes de categorías en cuanto al significado y a lo que permite la personalización de estos entornos.

### Categorías de SMG

**1.Hacer familiar el entorno:** Se personaliza para hacer el entorno o juego algo más cercano y que tenga sentido para el jugador. Se busca añadir elementos para representarse a sí mismo y objetos o lugares con los que se interactúa en la vida diaria.

**2.Descentralizar el juego:** El modding permite que cualquier persona pueda acceder a editar un videojuego, aunque no posea grandes conocimientos de programación o diseño, ampliando la creación de juegos a muchas más personas.

**3.Revelarse ante lo que permite el juego:** Se entiende la modificación como una respuesta a lo establecido por el videojuego, desde un punto de vista de la restricción y el romper con esto.

**4.Replay value:** El acceso a la edición le agrega *replay value* al juego, este es el valor de poder volver a jugar un juego. Al cambiar el contenido el videojuego no queda obsoleto y se puede ir actualizado y cambiando constantemente.

**5.Humanizar el entorno** La personalización permite añadir elementos humanos al juego, separándolo de los valores por defecto y estáticos que otorga la máquina.

**6.Punto de vista del fan/comunidad** La modificación presenta un valor ya que viene desde el punto de vista de los fans, lo que amplía la mirada del juego y genera un contenido mucho más rico para el jugador que no venía desde el juego original.

Hacer familiar el entorno	Descentralizar el juego	Revelarse ante lo que permite el juego
<p>«Pienso que modificar un videojuego es una forma de volverlo más personal, porque ya jugar algo constantemente es una forma de pertenencia, o sea, es parte de tus hábitos. Pero al modificarlo, además de volverse más personal, <b>se vuelve una expresión directa de tu persona</b>, pasa de ser algo fabricado a algo particular, que al ser creativo muestra algo de la persona que lo modificó.» - <i>Bruna Ginocchio</i></p> <p>«El valor creo que cae en que <b>uno busca representarse a sí mismo</b> y así puede hacerlo y de varias formas, por ejemplo, creando un elemento visual en un videojuego. Hay casos que el mismo juego te deja editar cosas chicas y cambiarlo, por ejemplo, en el animal crossing de Switch, patterns de pisos o cuadros en tu isla o casa.» - <i>Javiera Vaccaro</i></p> <p>«Porque uno busca apropiarse de un espacio no físico que viene por estándar. Cuando te aburres del estándar <b>buscas crear un espacio más tuyo o más afín a lo que te interesa</b> o agrada a la vista. Al final es cambiar el espacio para que no se parezca al original y <b>hacerlo tuyo, no es de nadie más</b>, aunque sean los mismos mods, cada espacio se ordena según lo que uno haga.» - <i>Isidora Millas</i></p> <p>«Porque <b>quería una versión más cercana a la realidad</b>, en mi caso chilena. Antes las consolas no se podían conectar a internet directo, entonces no existía una forma de actualizar juegos en línea con el paquete armado lleno de actualizaciones y las modificaciones cumplían ese rol.» - <i>Felipe Orellana</i></p> <p>«Pienso que los mods <b>nacen de la necesidad de cambiar las cosas que nos rodean</b>, así como cuando creas un mix de una canción que te gusta o le cortas las mangas a tu camisa para que te quede bien.» - <i>Fernando Colchado</i></p> <p>«Eso me motivó a empezar a editar juegos, <b>plasmear lo que me imaginaba en mi cabeza y siempre pensando cómo sería Chile en un mundo Pokémon</b>. Las entradas que yo le metía a la Pokedex eran tipo: el año 73 pinocho atacó la Moneda con Charizard lanzando lanzallamas. Y así contextos absurdos: Odish es vendido en la vega central. Todo con Chile.» - <i>Claudio Montero</i></p>	<p>«En general los mods son democratizantes, permiten que la gente haga cosas nuevas y distintas. <b>Abre las puertas de la creatividad</b>. El GTA no es lo mismo si no tiene mods, Los Sims lo mismo o Minecraft. El valor de modificar está en que permite hacer lo que sea, estás usando una realidad alternativa para hacer lo que quieras, independiente de los límites de todo, incluso límites físicos.» - <i>Francisca Godoy</i></p> <p>«Tiene mucho valor, <b>porque es una manera de descentralizar los videojuegos, es dar la oportunidad a que la gente común aporte</b> y se construya un ecosistema más diverso. Es significativo, porque para mí a pesar de no tener conocimientos en edición se me brinda la oportunidad de participar de un juego.» - <i>Juan Úsuga</i></p>	<p>«El mod o modding es hackear que tiene que ver con revelarse y tiene que ver una fuerza trasgresora de una norma y eso es lo fundamental y es atractivo. Yo me puedo revelar y puedo hacerlo (editar el juego), y esto puede ser por llevar la contra a lo que me permite el juego. Si el juego está hecho de una forma en particular, yo descubro cómo hacerlo de otra manera. <b>Está esta rebelión y es un elemento fundamental si la idea es salir de la norma.</b>» - <i>Carola Ureta</i></p> <p>«Creo mods porque se puede, de verdad pienso que <b>los videojuegos están restringidos por las políticas de copyright y que para liberar todo su potencial se tienen que moddear.</b>» - <i>Fernando Colchado</i></p>

Replay value	Humanizar el entorno	Visión del fan/comunidad
<p>«Como persona que juega mucho, estás tan <i>invested</i> en el juego que <b>buscas seguir jugando así que creas o encuentras otra manera de apreciar el juego o para volver a tener una experiencia de un juego</b> que me gusta, pero de una manera diferente, ya sea visual o de la mecánica general. Creo que <b>le da una segunda vida al juego, se puede volver a jugar.</b>» - <i>Mathias Merino</i></p> <p>«Un videojuego intervenido siento que vale lo que la comunidad le aporta, por eso para mi es tan valiosa la comunidad de Doom o de Quake, <b>aportan muchísimo contenido y mantienen vivos juegos de hace 20+ años</b>, a diferencia de juegos que están cerrados por copyright y mueren porque ya no hay dinero para sacar contenido.» - <i>Fernando Colchado</i></p>	<p>«Para mí <b>es el hecho de que alguien lo está editando</b>. Tomas el juego y de repente ves a Superman en un juego de guerra, y yo pienso en que alguien creó eso, <b>tiene como ese valor humano que se ve en ese mix de personajes.</b>» - <i>Mathias Merino</i></p> <p>«Hago mods <b>porque así es menos máquina el juego</b>, y no estoy solo, puedo ahora compartir con mis amigxs dentro de este espacio. Desarrollé los mods del Centro Cultural Kappa porque quería juntarme con mis amigxs a exponer piezas de arte porque daba la casualidad que nos gusta el arte, pero si diera la casualidad que nos gustaran las historias de dragones probablemente hubiera modeado el juego para que hubieran dragones.» - <i>Fernando Colchado</i></p> <p>«<b>Pasa de ser algo fabricado a algo particular</b>, que al ser creativo <b>muestra algo de la persona que lo modificó.</b>» - <i>Bruna Ginocchio</i></p>	<p>«Además, muchos juegos son feos estéticamente o no tienen variedad, <b>las personas de internet generan muchas cosas muy valiosas para incorporar en el juego, incluso mejores.</b>» - <i>Javiera Vaccaro</i></p> <p>«<b>Un videojuego intervenido siento que vale lo que la comunidad le aporta</b>, por eso para mi es tan valiosa la comunidad de doom o de quake, aportan muchísimo contenido y mantienen vivos juegos de hace 20+ años, a diferencia de juegos que están cerrados por copyright y mueren porque ya no hay dinero para sacar contenido.» - <i>Fernando Colchado</i></p> <p>«Claudio es mi relator favorito. Me gusta el fútbol obvio, y por el año 2006 cuando relataba en el CDF me gustaba su forma de relatar y desde ahí lo sigo. <b>Lo hago por fan.</b>» - <i>Jaime Riffo</i></p> <p>«Pasó con el tipo que creó el Sonic Manía, lo creó un fan y a Sega le gustó tanto porque fue tan fiel a los Sonic de Génesis que lo contrataron. Lo plasmó tal cual, que era la nostalgia de los Sonic de la Génesis, dándole los guiños que solo un fan reconocería. <b>Y ahí está algo que no tiene el desarrollador y es la mirada del fan.</b>» - <i>Claudio Montero</i></p>

# **Disfusión y proyecciones**



En cuanto a las proyecciones, principalmente, al trabajar con una investigación se busca crear o aportar un nuevo conocimiento para que luego se siga ampliando con más investigaciones posteriores. Este proyecto es un primer acercamiento al análisis del *modding* y de la personalización en entornos digitales.

Al ser esta investigación un marco en cuánto a principales significados, es posible trazar diversos nuevos ejes investigativos basándose en los hallazgos presentados, tomando en cuenta tanto los significados generales como los particulares. El *modding* desde lo político, desde la historia del diseño, referido a las modificaciones puramente gráficas o ahondar más en las razones detrás de la personalización. Todos estos casos ejemplo podrían seguir siendo investigados y muchos más, para seguir expandiendo el conocimiento de esta área desde la base presentada en este proyecto.

En el aspecto de la difusión del proyecto se considera la escritura de un paper académico con resultados de investigación. El área investigativa representa un interés en mi desarrollo de la disciplina, especialmente en temas relacionados al videojuego, la tecnología y su impacto en la sociedad y educación.

Mi proceso dentro del área de la investigación comienza con la participación del XII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Para este congreso se presentó un trabajo conjunto con Alejandro Durán y Carolina Aranibar, donde se trabajó sobre los videojuegos como aprendizaje tangencial, permitiendo generar los primeros vínculos con la investigación sobre los temas mencionados anteriormente.

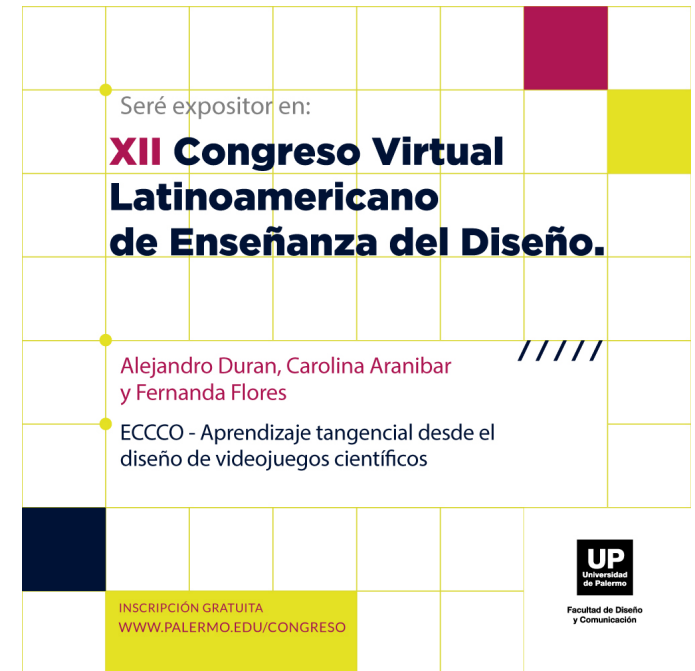


Imagen 54. Afiche participación en XII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.

Para la difusión de este proyecto en particular se buscaron postulaciones abiertas o con *call for paper* en temas referentes al estudio de los videojuegos y la visualidad. Se tomaron en cuenta dos congresos a los cuales mandar el abstract de la investigación.

En primer lugar se mandó una postulación a **II International Conference on Games and Narrative (ICGaN)** realizado por la Universidad de Waterloo. Uno de los temas clave para el envío de papers es **Game Worlds**, en el que se busca:

«el análisis de los elementos de la construcción de mundo, incluyendo acercamientos sobre el entorno o discusiones generales de «lugar» en juegos».

El segundo congreso postulado fue **Counter Image International Conference (CIIC22)**, organizado por el observatorio de Estudio Visuales y Arqueología de los Medios de la Universidad NOVA de Lisboa. En este congreso, el estudio de la imagen es lo principal, es específico la cultura visual, pero desde la contra imagen. Es decir, investigaciones sobre expresiones contrarias a las hegemónicas para la expresión y estudio de la visualidad.

Ambos congresos se encuentran en estado de postulación, en donde se mandó un abstract del proyecto, junto con los intereses investigativos propios.

**UNIVERSITY OF WATERLOO** | **THE GAMES INSTITUTE**

## INTERNATIONAL CONFERENCE ON GAMES AND NARRATIVE

*Isolation and Return: The Making of Narrative Worlds*

### Call for Proposals

After the success of the initial International Conference on Games and Narrative (ICGaN), we're ready to do it again, and do it again virtually. In the interests of an accessible conference, the battle against COVID-19, and reduction of our environmental footprint, the second ICGaN will be hosted entirely online.

Our 2022 conference will again focus on the many ways in which videogames employ, explore, and develop narrative. This year we place emphasis on the narrative worlds that games create, as this is one of their most distinctive contributions, and on how games play with themes of isolation and return (just as we are, hopefully, returning after a period of isolation). The 2022 conference will also be split into two sections.

Section One will be keynotes and presentations, while Section Two is devoted to a Narrative Jam (based on the concept of Game Jams). Conference-goers will have the opportunity to learn the basics of narrative and game design tools such as Twine and Ink, design their own games with the help of experienced designers over a two-day game creation working session.

The conference will provide an opportunity to examine the intersection between videogames and narrative through a variety of formats:

- Online lectures,
- Speaker panels,
- Video essays,
- Workshops, and
- Live streaming gameplay with commentary and discussion.

We invite proposals for speaker panels devoted to a particular topic and individual papers. Proposals may address any question concerning the intersection between videogames and narrative, in line with our theme.

#### CONFERENCE INFORMATION

Deadline for Proposals: February 1st 2022

Conference Dates: Friday, July 7th, 2022 to Wednesday, July 13th, 2022

Submissions in Word or PDF format accepted at [icgan.submissions@uwaterloo.ca](mailto:icgan.submissions@uwaterloo.ca)

Decisions on papers, panels, and workshops will be communicated in mid-to-late March.

For more information, visit the [conference website](#).

**INTERNATIONAL CONFERENCE ON GAMES AND NARRATIVE**

Imagen 55. Call for papers. International Conference on Games and Narrative.

**Counter-Image International Conference 2022**

**Photo Impulse Final Conference: Decolonizing visuality**

*13th to 15th July 2022*

Imagen 56. Gráfica de difusión CIIC22.

# Conclusiones

Luego del desarrollo de este proyecto, además de que sea un tema que me interesa para seguir investigando personalmente, el valor que puede tener el modificar un medio digital, junto con las interacciones que se generan entre persona-medio, presentan una relevancia en nuestra disciplina, sobre todo considerando el futuro próximo al que la tecnología está apuntando.

Temas relacionados a las necesidades humanas son fundamentales dejar de entenderlos solo desde lo físico y análogo, tal como es el personalizar un entorno, ya no se puede separar de los espacios virtuales. Sin ir más lejos proyecciones como el Metaverso que promueven la inmersión total de un entorno virtual ya ponen en cuestionamiento cómo vamos a interactuar y enfrentarnos a estos cambios con nuestros entornos digitales, donde incluso el mundo físico pasa a un segundo plano.

Si el diseño tiene ese rol de cuestionar cómo interactuamos entre nosotros y con nuestro entorno, debe ser crítico a estos cambios y como diseñadores debemos participar de este cuestionamiento, pero para eso debemos entender qué está pasando ahora en estos medios virtuales, dejar de entenderlos solo como un nicho o el ocio de un grupo de personas. Hay una gran oportunidad de análisis para el futuro del diseño y nuestro rol es seguir aprendiendo e investigando sobre estos temas, para mí esta investigación es una entrada a poder seguir investigando siendo diseñadora.

# Bibliografía

## Fuentes escritas

Abruzzese, A. (2004). «Cultura de Masas». CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 9, 189 - 192. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0404110189A>

Altman, I. (1975) Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory, and Crowding. Brooks/Cole, Monterey.

Amelia, S. y Bonilla, E. (2020). Etnografía aplicada al diseño industrial. Núm. 31 (2020): Actas de Diseño N° 31. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Ang, C. S. (2006). Rules, gameplay and narratives in video games. [https://www.researchgate.net/publication/236870305\\_Rules\\_gameplay\\_and\\_narratives\\_in\\_video\\_game](https://www.researchgate.net/publication/236870305_Rules_gameplay_and_narratives_in_video_game)

Anguera, J., Boccanfuso, J., Rintoul, J. et al. Video game training enhances cognitive control in older adults. Nature 501, 97–101 (2013). <https://doi.org/10.1038/nature12486>

Barrera, R. (2013). El concepto de la cultura. Definiciones, debates y usos sociales. Revista de Claseshistoria, N°2, Febrero, 2. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5173324>

Becerra, A. ( 3 de septiembre 2020). "La Ciudad como Texto": el sitio que invita a recorrer de manera virtual las marcas del estallido social. Radio U. de Chile <https://radio.uchile.cl/2020/09/03/la-ciudad-como-texto-el-sitio-que-invita-a-recorrer-de-manera-virtual-las-marcas-del-estallido-social/>

Blom, J. (2000). Personalisation – A Taxonomy. In: Chi (04-2000), 313-314

Brunia, S & Hartjes, A. (2009). Personalization in non-territorial offices: A study of a human need. Center for People and Buildings.

Buska, S. (2004) Identidades regionales y locales. Universidad de Costa Rica. Recuperado de [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:m0PCOr9uwqJ:historia.ihnca.edu.ni/ccss/dmdoc\\_umentos/conferencias/CCSS2009/Ponencia\\_Soili\\_Buska\\_Identidades\\_regionales\\_y\\_locales.pdf&c-d=1&hl=es419&ct=clnk&gl=cl&client=safari](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:m0PCOr9uwqJ:historia.ihnca.edu.ni/ccss/dmdoc_umentos/conferencias/CCSS2009/Ponencia_Soili_Buska_Identidades_regionales_y_locales.pdf&c-d=1&hl=es419&ct=clnk&gl=cl&client=safari)

Carruba, L. (26 de noviembre 2018). La cultura en juego. El salto. <https://www.elsaltodiario.com/efeelejota/lacultura-en-juego>

Caurin, J (2019). Sandbox. Diccionario Gamer. GeekNo.

Coiffet, P. (1995). Mondes Imaginaires. Les Arcanes de la réalité virtuelle, Hermes, París.

De Heer, J. (2003). Waardering voor privacy, territorium, Status en identiteit in innovatieve kantoren. De waardering van gebruikers van innovatieve kantoren voor privacy, territorium, status en identiteit. Graduation research at Faculty of Architecture, Delft University of Technology.

Domínguez, D, Beaulieu, A, et al (2007). Etnografía virtual. Forum: Qualitative Social Research Sozialfors Chung. Volumen 8, No. 3.

Ecenbarger, C. (2014). The Impact of Video Games on Identity Construction.

Fowler, B., & Bielsa, E. (2000). Sobre las culturas alta y baja: la crítica bourdieusiana. Guaraguao, 4(10), 9–29. <http://www.jstor.org/stable/25596145>

Franco, O. (2019). ¿Quiénes son los Nativos e Inmigrantes Digitales?. Law&Trends.

Gallagher, R. (2017). Videogames, Identity and Digital Subjectivity. Routledge, 1ra Ed.

García, J. (2021). Roblox es un éxito brutal: el juego free to play sale a bolsa valorado en 30.000 millones de dólares. Xataka.

Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>

González, S. (1995). Identidad cultural y desarrollo local: Metodologías de intervención. II Congreso chileno de antropología. Colegio de antropólogos de Chile. Recuperado de <https://www.academica.org/ii.congreso.chileno.de.antropologia/26.pdf>

Grimson, A. (2008). Diversidad y cultura: reificación y situacionalidad, Tabula Rasa 8:45-67.

Hakken, D. (1999). Cyborg@Cyberspace. An ethnographer looks to the future. Nueva York: Routledg

Harris, M. (2011). Antropología cultural. Madrid, Alianza Editorial.

- Heidmets, M. (1994). The Phenomenon of Personalization of the Environment: A Theoretical. *Journal of Russian & East European Psychology*, 32(3), 41-85. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/271716920\\_The\\_Phenomenon\\_of\\_Personalization\\_of\\_the\\_Environment\\_A\\_Theoretical/citations](https://www.researchgate.net/publication/271716920_The_Phenomenon_of_Personalization_of_the_Environment_A_Theoretical/citations)
- Herriot, R. (2019). What kind of research is Research Through Design?. *International Association of Societies of Design Research Conference 2019*.
- Horn, P. (2009) Mass culture, popular culture and cultural identity. *Culture, civilization and human society*. Vol. 1. Recuerado de <http://www.eolss.net/sample-chapters/c04/e6-23-03-00.pdf>
- Jakobows, J. (2018). *Digital Media for Design*.
- Koles, B & Nagy, P. (2012) Virtual Customers behind Avatars: The Relationship between Virtual Identity and Virtual Consumption in Second Life. *J. theor. appl. electron. commer. res.* [online]. Vol.7, n.2, pp.87-105. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-18762012000200009>.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Rubí. Recuperado de <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/le-yy-p-1997-cibercultura.pdf>
- Lianila, O. (2009). *Folklore Digital*. Ed Merz & Solitude.
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital - 1º ed.* - Buenos Aires , Paidós.
- Martínez, M. (2005). *El Método Etnográfico de Investigación*. Disponible: <http://prof.usb.ve/miguelm/metodoetnografico.html>
- Mine, R. (1995). *Virtual Environment Interaction Techniques*.
- Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista opera*, N°7, 69-84. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258>
- Morales, G. (2019). *Imagen y avatar: análisis fenomenológico de la experiencia avatarial y su dimensión icónica en videojuegos*. Universidad Alberto Hurtado.
- Muriel, D. y Crawford, G. (2018) *Videogames as Culture: Considering the role and importance of videogames in contemporary society*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/323881060\\_Video\\_Games\\_As\\_Culture\\_Considering\\_the\\_Role\\_and\\_Importance\\_of\\_Video\\_Games\\_in\\_Contemporary\\_Society](https://www.researchgate.net/publication/323881060_Video_Games_As_Culture_Considering_the_Role_and_Importance_of_Video_Games_in_Contemporary_Society)
- Murphy, S. C. (2004). 'Live in Your World, Play in Ours': The Spaces of Video Game Identity. *J. Vis. Cult.*3(2),223-238.
- Pinto, C. (2016). *Plataforma de videojuegos online para PC*. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/144136/Pinto%20Solis%20Carlos.pdf?sequence=4&isAllo wed=y>
- Plowman, L., Rogers, Y., and Ramage, M. (1995) "What are workplace studies for?", *Proc. of ECSCW '95*, pp. 309-324, Stockholm, Sweden: Kluwer
- Quiñones, F. (2005). De la cultura a la cibercultura. *Hallazgos*, (4),174-190.[fecha de Consulta 16 de Junio de 2021]. ISSN: 1794-3841. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835163015>
- Reseigh-Lincoln, D. (2017). *Skins, Smurfs and Skyrim: A brief history of PC modding*. *Techradar*. Recuperado de <https://www.techradar.com/news/skins-smurfs-and-skyrim-a-brief-history-of-pc-modding>
- Retaux, M. (2003). Presence in the environment: theories, methodologies and applications to video games. *PsychNology Journal*, Volume 1, Number 3, 283 - 309 283.
- Rodríguez, R. (2016). *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*. Ed. Héroes de papel.
- Ruiz, M. & Aguirre, G. (2015). *Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XXI, núm. 41, pp. 67-96 Universidad de Colima Colima, México
- Sánchez, K. (26 de abril 2021). Claudia López propone 'cacerolazo' desde las ventanas para evitar movilizaciones en paro. *RCN Radio*.
- Schroeder, R (2008). *Virtual Worlds Research: Past, Present & Future" Defining Virtual Worlds and Virtual Environments*, Vol. 1. No. 1Oxford Internet Institute, University of Oxford.

Sellnow, D. (2018). The rhetorical power of popular culture: considering mediated texts. Sage Publications. Recuperado de <https://sk.sagepub.com/books/the-rhetorical-power-of-popular-culture-3e>  
 Snodgrass, S., et al (2019). FDG '19: Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games August 2019 Article No.: 26 Pages 1-15.

Sotamaa, O. (2003). Computer game modding. Intermediality and Participatory Culture. New Media? New Teories? New Methods? Recuperado de <https://www.ics.uci.edu/~wscacchi/GameLab/Recommended%20Readings/Game-Modding-Sotamaa.pdf>

Sotamaa, O. (2010). When the game is not enough: Motivations and practices among computer game modding culture. *Games and Culture*, 4, 239-255.

-Stappers, P & Giaccardi, E. (2019). 43. Research through Design. *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed.

- Sundstrom, E. D., & Sundstrom, M. G. (1986). *Work places: The psychology of the physical environment in offices and factories*. Cambridge University Press.

Tokio School (2021). Géneros de videojuegos: ¿cuál quieres crear?. Recuperado de <https://www.tokioschool.com/noticias/generos-de-videojuegos/>

Unger, A. (2012). Modding as Part of Game Culture. *Computer Games and New Media Cultures*. 509-523. Recuperado de [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2777-9\\_32](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2777-9_32)

Van der Voordt, D.J.M. & J.J. van Meel (2002). *Psychologische aspecten van kantoorinnovatie*.

Wallace, R. (2014). Modding: Amateur Authorship and How the Video Game Industry is Actually Getting It Right. Recuperado de <https://digitalcommons.law.byu.edu/lawreview/vol2014/iss1/7/>

### Fuentes videojuegos

Castle Smufenstein (Versión para computadora) [Videojuego] (1981). Estados Unidos, Silar Warner. Mod de Castle Wolfstein.

Castle Wolfstein (Versión para computadora) [Videojuego] (1981). Estados Unidos, Muse Software.

Fifa 99: Liga Chilena (Versión para computadora) [Videojuego] (1999). Chile, Francisco Rojas y Domingo Lagos. Mod de Fifa 99.

Gta Chile (Versión para computadora) [Videojuego] (2008). Chile, Tebaxpro. Mod de Gta San Andreas.

Guitar Hero Chile (Versión Playstation 2) [Videojuego] (2007). Chile, Ale\_1228. Mod de guitar Hero.

Pes 6: Liga Chilena (Versión para computadora) [Videojuego] (2006). Chile, Foro Masters. Mod de Pes 6.

Pokemon Chile (Versión para computadora) [Videojuego] (Beta 2020). Chile, Claudio Montero. Mod de Pokemon Esmeralda

### Fuentes orales

Aldea Sebastián, entrevista personal realizada el 1 de junio 2021  
 Colchado Fernando, entrevista personal realizada el 10 de diciembre 2021  
 Ginocchio Bruna, entrevista personal realizada el 1 de diciembre 2021  
 Godoy Francisca, entrevista personal realizada el 9 de diciembre 2021  
 Merino Mathias, entrevista personal realizada el 27 de noviembre 2021  
 Millas Isidora, entrevista personal realizada el 5 de diciembre 2021  
 Montero Claudio, entrevista personal realizada el 4 de junio 2021  
 Montero Claudio, entrevista personal realizada el 12 de noviembre 2021  
 Orellana Nicolás, entrevista personal realizada el 29 de mayo 2021  
 Orellana Nicolás, entrevista personal realizada el 8 de diciembre 2021  
 Riffo Jaime, entrevista personal realizada el 7 de diciembre 2021  
 Romero Jhordan, entrevista personal realizada el 7 de junio 2021  
 Ureta Carola, entrevista personal realizada el 7 de diciembre 2021  
 Úsuga Juan, entrevista personal realizada el 29 de noviembre 2021  
 Vaccaro Javiera, entrevista personal realizada el 20 de noviembre 2021

### Fuentes audiovisuales

Aldea, S. [SebaSonic] (2020, 27 de julio) Cronología de los parches de Liga Chilena PC - PS1 - PS2 [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xWnuuPpilg8&t=1295s>

Madrid, D. (Dirección). (2013) Chile Game. [Documental]



**Apexos**

## Glosario

**\*Add-on:** Complementos que permiten ampliar la funcionalidad de un juego.

**\*Beta:** Primera versión de un juego, lanzada para que jugadores la prueben y hacer mejoras.

**\*Buff:** Efecto positivo que mejora características de algún personaje. Puede optimizar su ataque, salud, velocidad, etc.

**\*Bugs:** Errores dentro del juego.

**\*Fakemon:** Mezcla de Fake y Pokémon. Se refiere a creaciones de Pokémon no oficiales.

**\*Gameplay:** Se refiere tanto a la manera en la que el jugador interactúa con el juego como a un video en el que se puede ver a alguien jugando al juego.

**\*Hackrom:** Modificación no oficial de un juego ROM.

**\*Mod:** Es una modificación realizada en un videojuego.

**\*Modder:** Persona que realiza mods.

**\*Modding:** El acto de personalizar y editar un videojuego.

**\*Open world:** Juego de mundo abierto, presentan un espacio abierto a explorar.

**\*Parche:** Los mods también se conocen como parches ya que «parchan» el juego al ser modificados.

**\*Replay value:** Valor de poder volver a jugar un juego

**\*Rom:** Referido a videojuegos de cartuchos que utilizan memoria ROM.

**\*Skin:** Aspecto físico de un personaje en un videojuego.

**\*Sprites:** Conjunto de imágenes que representa un personaje u objeto de manera gráfica.

**\*Videojuego Sandbox:** Son un tipo de juego donde el jugador tiene gran libertad al tomar decisiones.

# Respuestas

**Autor/a/e:** out\_\_throat  
**Edad:** 20  
**País:** Talca, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante diseño gráfico  
**Herramienta:** Adobe photoshop cs6 2021

Archivo original



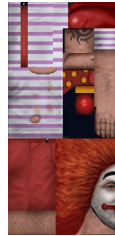
Modificación



## En qué lo transformaste

«Es un peatón pero quise ponerle ropa más de hypebeat/streetwear»

**Autor/a/e:** Charlie Vásquez  
**Edad:** 27  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** No binarie  
**Ocupación:** Gestor cultural  
**Herramienta:** Photoshop



«Los payasos me parecen figuras muy atractivas y entretenidas, no por el hecho de que sean entrenadores en sí, si no porque se les puede pensar de muchísimas formas y existen en la mente de la gente de formas cuáticas, este es un payaso punky que me recuerda a los payasos callejeros que veo a veces»

**Autor/a/e:** Paula  
**Edad:** 25  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Illustrator



«Le puse tatuajes y decoré su pantalón con patitos para que se vea más interesante el personaje y único»

**Autor/a/e:** Dusanka  
**Edad:** 21  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante diseño  
**Herramienta:** Illustrator



«Le agregué dibujos a la chaqueta que no serían comunes para el personaje»

**Autor/a/e:** sopalpletx  
**Edad:** 23  
**País:** Santiago , Chile  
**Género:** No binario  
**Ocupación:** Estudiante arte  
**Herramienta:** Photoshop

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

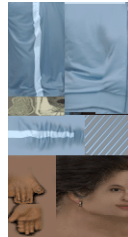
«Le agregué el logo del colo en la polera porque grande colo colo, por detrás le dibujé un gato porque me gustan y le cambié un poco los colores, para variar»

**Autor/a/e:** PDI  
**Edad:** 27  
**País:** Valdivia, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Trabajo en edición  
**Herramienta:** Photoshop



«En Piñera, le puse la cara de Piñera para que fuera una crítica a cómo han sido los últimos 2 años, Piñera es un milico más sin uniforme»

**Autor/a/e:** Nicolás Andrade  
**Edad:** 26  
**País:** Quito, Ecuador  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Colorista  
**Herramienta:** Photoshop



«Le puse la camiseta del grupo de padres que protesta la violencia en los videojuegos dentro de el juego postal 2. El juego siempre ha sido criticado por la violencia que tiene»

**Autor/a/e:** Frango  
**Edad:** 23  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante de diseño y trabajadora sexual  
**Herramienta:** PicsArt



«Transformé su estética para darle un valor político. Últimamente he conocido a compañeras muy inspiradoras con un discurso político muy potente que como trabajadoras sexuales trabajan desde el anarquismo, comunismo y la disidencia. En su ropa incorporé parches y colgantes con simbología anarco-comunista. También se inspiró en la drag queen Hija de Perra para el maquillaje, y la moda disidente. Lo cree pensando en usar al personaje desde el concepto de la autodeterminación. En otras palabras: matar pacos y proxenetas.»

**Autor/a/e:** Florencia  
**Edad:** 27  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante pedagogía  
**Herramienta:** Photoshop cs5



«Transformé al personaje en un salvavidas fan de Bob esponja, usé el mismo color de traje de baño, le puse un tatuaje de Bob esponja y le puse bloqueador en la nariz, lo más importante para ser salvavidas»

**Autor/a/e:** owo\_\_  
**Edad:** 22  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** estudiante diseño  
**Herramienta:** Photoshop

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Elegí un hombre millonario del juego, y ahora es un chico promedio, usando la ropa clásica del "viste lo condés" camisa azul, pantalón caqui y rubio con ojos azules»

**Autor/a/e:** MobBarley  
**Edad:** 21  
**País:** Estado de México  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Krita



«Una persona con gorrito, por que el personaje me recordó a el niño conejo de gummo, pero no se parecia lo suficiente»

**Autor/a/e:** Bonne  
**Edad:** 22  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante diseño  
**Herramienta:** Photoshop



«Lo hice más kawaii porque se veía muy malulo, para que fuera más tierno y amigable»

**Autor/a/e:** Lucas V.  
**Edad:** 24  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Trabajador  
**Herramienta:** Photoshop cs5



«Es un mente de tiburón quieres ser tu propio jefe, me da risa el personaje que representan y creo que es parte del mundo de los memes y de internet rerse de ellos con sus descripciones en instagram, le puse una bitcoin porque siempre invierten en criptomonedas, usan lentes de sol y reloj grande»

**Archivo original**

**Modificación**

**En qué lo transformaste**

**Autor/a/e:** Luisito  
**Edad:** 25  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Trabajador  
**Herramienta:** Photoshop



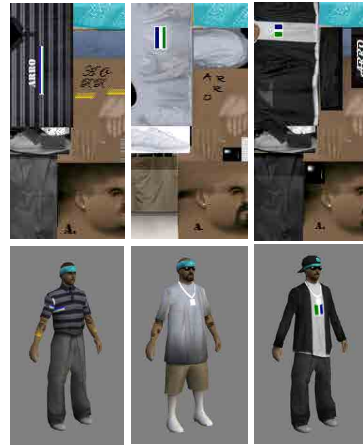
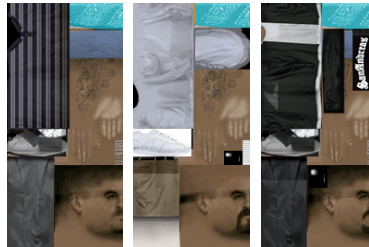
«Le puse la polera de Luis Pérez de Colo-Colo, la polera es del colo del 91 cuando ganó la libertadores con 2 goles de Pérez, creo que es un momento icónico para el fútbol chileno, aunque seas o no del equipo es algo muy importante que nunca más lo ganó un equipo chileno»

**Autor/a/e:** Ixipixy  
**Edad:** 21  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante diseño  
**Herramienta:** Paint



«Lo transformé en una prenda que yo misma podría modificar en la vida real, con pintura en spray y una plantilla. Además, le puse una Mona Lisa porque es un diseño que quiero pintar hace tiempo en una polera, y me gusta mucho como se ven obras de arte antiguas en la ropa, se ven como sombrías pero ojalá (por ejemplo tengo un poleron del hombre de vitruvio y me encantaaaaa) Y además el contraste de un gangster matando personas usando una polera de la mona lisa estaría bon»

**Autor/a/e:** Jus  
**Edad:** 24  
**País:** Medellín, Colombia  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Paint



«Edité una pandilla, cuyos colores usados son inspirados en la bandera de un pueblo antioqueño, llamado Giraldo; en la Colombia precolombina allí, en el occidente de Antioquia (Colombia), en el territorio que hoy se conoce como Giraldo, existió una tribu llamada "LOS ARRO"; lo hice por la razón de que hoy en día en dicho pueblo las nuevas generaciones no conocen la historia, nuestra historia, las nuevas generaciones están olvidando las raíces, en el pueblo hoy en día no se habla de la existencia de los "Arro", por ellos quise rememorar esta cultura precolombina casi perdida en los personajes de dicha pandilla.»

**Autor/a/e:** Toranomi  
**Edad:** 19  
**País:** Valparaíso, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Picsart

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Lo transformé en un mural más íntimo, chileno, algo nostálgico del 2000. Lo asocio mucho con el juego, la época y mi infancia entera.»

**Autor/a/e:** JuanSH  
**Edad:** 24  
**País:** Estado de México  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Biólogo  
**Herramienta:** Paint



«Hice una jojo referencia lease el inciso por que se me hizo facil y estaba en los assets incluidos»

**Autor/a/e:** MobBarley  
**Edad:** 21  
**País:** Estado de México  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Krita



«Una persona con gorrito, porque el personaje me recordó a el niño conejo de gummo, pero no se parecia lo suficiente»

**Autor/a/e:** Badbuni  
**Edad:** 21  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Paint



«Puse una publicidad de Badbunny de cuando dio un concierto en Santiago hace 2 años, me gusta Bad bunny y fui al concierto, fue el último que fui antes del estallido y después la pandemia así que le tengo cariño»

**Autor/a/e:** Mathipanda  
**Edad:** 22  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Trabajo  
**Herramienta:** Pixlr



«Lo transformé en publicidad para mi tienda en instagram @qwertystorecl»

**Autor/a/e:** Tocomple  
**Edad:** 21  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Paint



«Unos de los grafitis del juego queria ponerle frases que me gustaria rayar en la calle. Me gustaria poner algo más producido pero no se mucho de paint ni nada. Le puse unas frases que me gustaria rayar en la calle, no cacho mucho cómo dibujar así que fue lo que me salió del corazón.»

**Autor/a/e:** KallutoZ  
**Edad:** 22  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Pixlr

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Hice una tienda de Sanrio, porque me gusta mucho »

**Autor/a/e:** Bruna  
**Edad:** 23  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante de arte  
**Herramienta:** Photoshop



«Hice como si alguien hubiese pintado un paisaje en el muro, porque una vez vi uno pintado en el motor de un camión y era muy kitsch, y quizás bonito, también es algo que me gustaría encontrar en un juego (quería dibujarlo yo, pero no me resultó, así que puse una foto)»

**Autor/a/e:** Merlot  
**Edad:** 24  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Veterinaria  
**Herramienta:** Photoshop



«Es el Pizza Pizza para que fuera más con Chile, cambié el logo y a un trabajador para que hiciera juego es como el Pizza Pizza version GTA»

**Autor/a/e:** Inestabilidad emocional  
**Edad:** 22  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante de animación  
**Herramienta:** Photoshop



«Elegi discharger.png por que queria ponerle encima el poster del teaser de un proyecto animado y asi oj pueda ir a verla con su polola cuando se estrene. Hice el de otra pelicula, por que no me gustan mucho las pelis de accion y discharger se ve forme »



**Autor/a/e:** Dj24  
**Edad:** 24  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** masculino  
**Ocupación:** Estudiante de periodismo  
**Herramienta:** Picsart

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Hice un Mc Donalds, me gusta que se pueda cambiar las cosas a algo que podría ver acá en la calle o lo que hicieron en el GTA Santiago que todo era de Chile»

**Autor/a/e:** Jus  
**Edad:** 24  
**País:** Medellín, Colombia  
**Género:** Masculino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Paint



«También edite la casa de CJ, la puerta del garaje con una foto del Quiosco del municipio de Giraldo q hoy en día no existe, es una foto tomada a principios de los años 2000, y debajo coloqué "pueblo embragador", debido a que en un pasado se cultivaba Anís, que era utilizado por la FLA (Fabrica de licores de antioquia) para hacer Aguardiente. Hoy en día los cultivadores de Anís del pueblo se cuentan con los dedos de una mano, ya que este producto es exportado de España u otros países, por lo que los agricultores debieron cambiar sus cultivos de Anís por Café, y verduras. Mi idea es que se refleje la cotidianidad Colombiana, la historia perdida de nuestra Colombia.»

**Autor/a/e:** Jose  
**Edad:** 20  
**País:** Valparaíso, Chile  
**Género:** femenino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Photoshop



«Lo transformé en una pizzeria de Mario, vi los colores que eran de Italia y lo primero que pensé fue en Mario y Luigi así que hice una pizzeria Mario»

**Autor/a/e:** Martina  
**Edad:** 23  
**País:** Santiago, Chile  
**Género:** Femenino  
**Ocupación:** Estudiante  
**Herramienta:** Paint



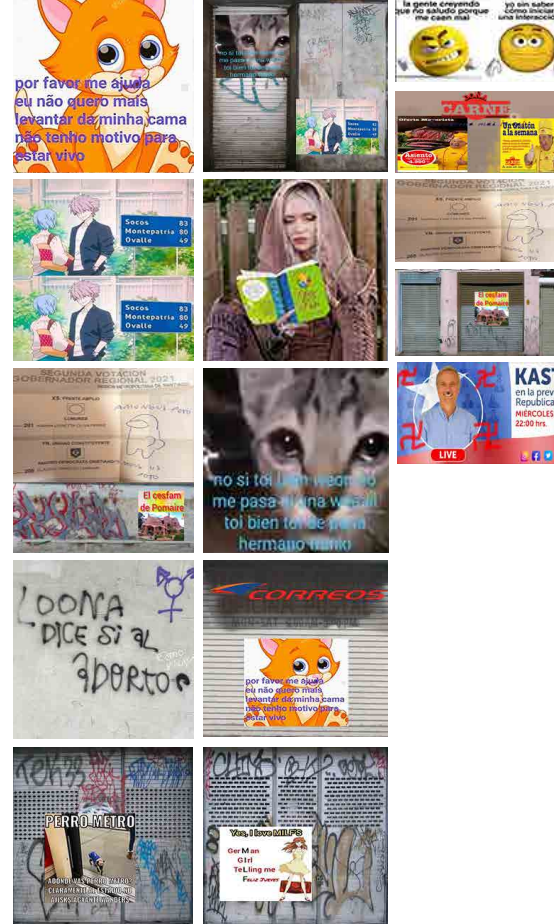
«En los graffitis puse imágenes de paredes con mensajes de Chile. Quería adaptar la casa de CJ a un lugar como Chile o lo que se vería en la calle o un barrio como el de CJ, con mensajes sobre protesta, las imágenes son de google.»

Autor/a/e: Pobreweona  
 Edad: 23  
 País: Santiago, Chile  
 Género: Femenino  
 Ocupación: Estudiante  
 Herramienta: Photoshop

Archivo original



Modificación



En qué lo transformaste

«Tengo una página de memes, así que agregué muchos de esos memes en distintas partes del juego. Serían como posters de la ciudad»

## Entrevista Claudio Montero

### ¿Desde hace cuánto haces mods?

Si me remonto a cosas más elaboradas sería ya desde 2005 aproximadamente. De lo que recuerdo, hace poco encontré un disco duro del año 2009 y encontré muchas cosas. Era muy novato, todo tiene un valor nostálgico, uno recuerda el por qué uno hace qué cosas. Encontré las primeras cosas que hice en el Pokemon Chile, cuando recién estaba aprendiendo a hacer cosas.

También me acuerdo de que antes que saliera el Mario Maker había una app que se llamaba Lunar Magic, que era lo mismo que Mario Maker. Se podían hacer mundos de Mario, era básicamente el 90% de Mario Maker, y el otro 10% era programación y cosas más elaboradas para mí en ese momento. Así que me dediqué a editar los niveles.

### ¿Cómo llegaste a las modificaciones?

Primero en el Bío-bío me pillé un cartucho para Gameboy que se llamaba Pokémon Diamante, en el 99/2000. Averigüé que no era un juego de Pokémon oficial, era una especie de juego pirata pero editado, tipo hackroom. Ahí me puse a investigar por internet cómo hacer ese tipo de modificaciones. Me encontré con el Pokémon Azul, Oro y Plata con modificaciones y dije yo igual quiero hacerlo. Así que ahí empecé a investigar, meter mano y descargar programas, no solo con Pokémon, con otros juegos igual.

### ¿Qué edad tenías ahí?

Eso habrá sido en 6to, 7mo, tenía 12 años quizá. Yo ya dibujaba, yo creaba juegos y mis compañeros de curso jugaban a lo que yo inventaba. Creaba cosas en los cuadernos y pensaba algún

día pasarlo un videojuego. Era el momento preciso para pasar las cosas de los cuadernos al computador. Era el puente para ver qué tal me iba.

### ¿Cómo fue el empezar a ver tus modificaciones?

Yo estaba orgulloso. La primera edición ya gráfica, más allá de texto o gráficos básicos, ya hecha tipo en Paint y añadida al juego, fue como en el 2004. Eran dibujos estúpidos, molestaba a mis amigos del colegio. Yo les mostraba y para mí era un logro, llegaba y les decía: "mira weón lo que hice" estaba orgulloso.

### ¿Cómo fue tu proceso de Pokémon Chile?

Todo partió como joda en el trabajo. Antes tenía cosas hechas pero así no más. Empecé a dibujar, hacía mapas en los cuadernos. Y me metí a ver qué hacía y aprender un poco de la programación. En cuaderno escribía los procesos de hacer scripts, las funciones para que los monos se movieran, hacerlo más entendible posible. En este entonces no me cabía en la cabeza su funcionamiento. Lo anoté todo. Y ahí agarré vuelo porque me empezaron a resultar las cosas, lo que pensaba funcionaba y ahí dije: démosle. Ahí empecé a sacrificar mis otros hobbies, yo dibujaba, escribía historias y guiones, hacía juegos de mesa y todo eso lo dejé y me dediqué a solo el Pokémon. Al final me centré solo al Pokémon.

### ¿Qué no te esperabas de todo este proceso?

Cómo era una joda, algo personal, era como hacer dibujos y cómicc para mí. Un día publiqué las gráficas, tipo la torre Entel y una estación de metro. Puse mira estoy haciendo esto y eso otro. Puse la primera beta, un par de ciudades y rutas, para opiniones adicionales de un pequeño grupo. Me acuerdo un tipo me habla

y alguien había subido mi juego, y ahí la gente decía “ooh que bacán es Chile y todo”. Se hizo popular, esto fue en 2013, que fue la primera beta. Ahí partí de nuevo porque todo estaba muy bugeado, entonces dije ya voy a empezar bien de nuevo. Cambié la historia y todo.

### ¿Qué valor tienen para tí tus modificaciones?

Por el hecho de que yo las hago ya significa mucho, es como un valor personal. Hay gente que me dice que me ayuda y yo digo no, gracias. En todo este transcurso me han ofrecido ayuda y yo siempre digo no, que me demoro lo que me tenga que demorar, pero lo voy a hacer solo. Planeé los mapas yo solo, metí las gráficas yo solo, estuve en foros en inglés, foros japoneses, alemanes, franceses, me metí en todas partes para aprender a hacer de todo. Me he creado guías y cuando ya tengo el trabajo terminado no quiero ayuda. Solo acepto con la ortografía. En el tema de la música, me encontré con un chico que me ofreció ayuda en YouTube, Gonzalo Ojeda. Y claro la gente de los foros y los que hacen los programas. El resto lo hice todo yo, por eso tiene mucho valor para mí.

### ¿Qué te llamó la atención de poder alterar un juego?

Poder plasmar mis ideas, lo que yo siempre me imaginé desde cabro chico. Tengo un cuaderno de básica, cuando estaba cagado de la cabeza con Pokémon. Por ejemplo, con mapas dibujados del año 2001. Eso me motivó, los mapas del Pokémon dibujado en un cuaderno todo charcha. Decía algún día voy a pasarlo a un juego y va a quedar la raja. Recuerdo que los hacía en Paint y cuando supe cómo hacerlo mejor empecé con el Pokémon Oro, empecé a modificarlo, le cambiaba los textos. Después el Pokémon Azul. Ahí paré un tiempo porque las herramientas eran muy limitadas. Ahí conocí el RPG maker, no tenía conocimientos de programación y me costó entender. Pero guardo cuadernos de Pokémon y Digimon. Eso me motivó a empezar a editar juegos, plasmar lo que me imaginaba en mi cabeza y siempre pensando

cómo sería Chile en un mundo Pokémon. Las entradas que yo le metía a la Pokedex eran tipo: el año 73 Pinocho atacó la Moneda con Charizard lanzando lanzallamas. Y así contextos absurdos: Odish es vendido en la vega central. Todo con Chile. Ahí nació esa idea en la cabeza.

### ¿Tienes algún mod que te guste mucho? Tuyo o de otra persona.

Los GTA que están basados en Chile. Que tenían las micros amarillas, los pacos, los del Colo y los de la U. También los Winning Eleven, que era antes del PES, con las voces de Claudio Palma y los equipos de ese entonces, hasta tenía el logo del CFD. Mas te daban ganas, penaba “yo también quiero hacer lo mío. Tú te comparabas el CD en la feria y me imagino era un orgullo propio poder tener tu juego en la feria.

### ¿Como dirías que nacen los mods?

Para que nazca un mod, primero hay que tener el código base del juego. Que las personas puedan acceder al código base, ahí se empieza porque necesitas los archivos. Y ahí empezar a pensar y las ganas, cómo sería no sé, Chile metido en el mundo Pokémon o Chile en el mundo Zelda, las ideas de querer adaptarlo a otra cosa, obvio ahí necesitas más conocimiento del juego, aunque igual ahora cada vez más se puede editar un juego sin la necesidad de hacer mods, los juegos mismos te dan más opciones.

Igual que te nazca es necesario, ahora me pasa que veo las últimas ediciones de Pokémon para Switch, el Perla Reluciente y Diamante Brillante, esos están hechos con Real Engine, entonces sacándole el código base le vas a poder modificar lo que tú quieras, ahí estoy pendiente de eso. Quizá puedo hacer el Pokémon Niun brillo chileno, pero ahí serían otros 10 años más, así que tengo que pensarlo.

### ¿Qué opciones te abre el poder modificar un videojuego?

Depende, hay distintos tipos de opciones. Hay gente que ha

creado juegos desde cero y logra cosas más profesionales, se estudia el código base del juego original. Pasó con el tipo que creó el Sonic Manía, lo creo un fan y a Sega le gustó tanto porque fue tan fiel a los Sonic de Génesis que lo contrataron y el tipo se mandó muchos niveles con detalle. Lo plasmó tal cual, que era la nostalgia de los Sonic de la Génesis, dándole los guiños que solo un fan reconocería. Y ahí está algo que no tiene el desarrollador y es la mirada del fan.

Para mí es simplemente algo personal. Ya sea un cuaderno porque me gusta inventar cosas. Es como el haber realizado lo que siempre plasmé desde chico, más allá de algo laboral, eso no me llama la atención, para mí es algo personal.

## Entrevista Jaime Riffo

### ¿Desde hace cuánto editas juegos?

En 2007 empecé a editar. En 2006 me metí al foro Wepesmaster, de ahí empecé a bajar parches y mirar trabajos de otros. Yo jugaba play y quedaba sorprendido porque no entendía como editaban esto. Para mí en ese tiempo era genial, yo era más chico y no cachaba. Me empecé a meter y a ver cómo editaban, ahí empecé a aprender y en 2007 ya me metí de lleno. Ya llevo más de 10 años editando. Ahora he estado trancado con la última versión, con el tema de mi trabajo me queda poco tiempo. Antes tenía más tiempo, pasaba casi todo el día editando, ahora solo en las tardes. Estoy trabado porque no he podido sacar nuevos parches. Quisiera sacar la versión que estoy trabajando en enero-marzo de este año. Mis amigos me preguntan qué pasa, pero solo es por tema de la pega. Tengo mucho material para seguir editando.

### ¿Como llegaste a los parches?

Por el tema del play me metí. Una vez fui a un cyber a jugar play con un amigo y salía el nombre de la página. Creo que no tenía internet en ese tiempo y ahí mismo me metí al foro y empecé a postear, a ir preguntando, bajando parches. En ese tiempo tenía un tarro que andaba apenas, fue hace más de 10 años.

### ¿Cómo fue tu proceso de editar en el liga chilena?

Yo estudié informática, siempre me han gustado los computadores, cuando empecé a estudiar me interesó el editar sonido. Ahí empecé a aprender bajando programas y tutoriales. Y en el foro había un chico que era administrador del sonido, nos hicimos amigos y el me ayudó mucho. Yo editaba amateur y el me dijo tenía que hacer esto y esto, para que quede mejor el audio y ahí empecé a aprender y avanzar. Me pasó que al principio era malísimo en comparación a lo que hacía él. Con lo que me enseñó fui mejorando. Ahora a veces veo tutoriales de edición e audio para

mejorar los audios si se escuchan mal, siempre trato de siempre dejar los mejores, que no escuchen mal en el juego, busco la mejor calidad de sonido.

Yo iba agregando e iba probando en el juego. Hacía un gameplay. Iba probando y si funcionaba bien lo dejaba y así. Lo subía a YouTube y la gente veía y dejaba comentarios. Se lo mostraba a mis amigos, lo veían y me decían "ooh que bacán". Me preguntaban cómo lo hacía y yo les decía lo mismo que te estoy cantando a ti.

### Y de todo este proceso te especializas principalmente Claudio Palma.

Sí, Claudio es mi relator favorito. Me gusta el fútbol obvio, y por el año 2006 cuando relataba en el cdf, me gustaba su forma de relatar y desde ahí lo sigo. Lo hago por fan. Incluso tuve contacto con él. Claudio sabía que había un grupo de editores que agregaban sus relatos al juego, pero no sabía nombres, no sabía de qué parte de Chile ni nada. Un día me contacté con él por Facebook y me dijo gracias y todo. Tiempo después, creo que el año pasado, me lo pillé en Instagram. Estaba haciendo una transmisión en vivo y le dije «ooh yo soy» y se reía. Le dije que ojalá un día le pueda mostrar mi trabajo, también le dije que soy de Valdivia y todo. Ojalá algún día conocerlo para mostrarle mi trabajo en detalle, son hartos años igual. Aparte lo favoreció, es más promoción para él. Han salido reportajes en páginas de juegos, hablando de los relatos piratas de Claudio Palma, en red gol nos hicieron una entrevista una vez y todo.

### ¿Qué cosas no te esperabas del proceso?

Más que nada ser conocido por la edición, no solo acá en Chile. También afuera, en otros países también se ocupan los relatos.

Aparte la comunidad, el liga chilena fue super grande por esos años. En esos tiempos jugábamos con los del foro. Había gente de Punta Arenas, Santiago, Conce, yo Valdivia. Teníamos partido amistosos y todo. Nos juntábamos en ese tiempo en Meseenger y juagábamos hasta no sé, 2 de la mañana. Y nos juntábamos a hablar también del juego, decíamos ya este año vamos a sacar este parche y dábamos ideas del juego. Ahí era el boom del PES, ya bajó un poco, sí se siguen modificando, pero en esa época fue muy grande.

### ¿Qué valor tienen para tí tus modificaciones?

Es como mi segundo trabajo, a pesar de que no me pagan. Me gusta y espero seguir haciéndolo por mucho tiempo más, hasta que pueda. Es mi hobby personal, a veces encuentro un partido que no tenía y me pongo hasta feliz. Une vez me pasó con un partido que siempre quise tener, que Palma dijo una frase que calzaba mucho, ese día justo no pude grabarlo y no podía encontrarlo. Un día buscando otra cosa lo encontré y lo bajé, me saqué mis ganas ahí. Tenía frases super buenas, después editando me reía solo, era la satisfacción de haberlo pillado. Me siento realizado, es mi segunda pega, no pido plata, pero igual es mi segunda pega. Es como un hijo. Lo cuida hartito, tengo partido guardados, respaldos, por si pasa algo, o se llega a perder la información, un accidente, se quema la casa o el computador. Siempre pienso en tenerlo respaldado, me costó hartito tiempo y hartos años.

### ¿Qué te llamó la atención de poder editar un juego?

Cuando fui al cyber, yo no tenía computador en ese entonces. Antes no estaban estos equipos en los juegos, ya después empezó a estar la liga chilena. Me llamaba la atención el cómo lo hacían, como metían los archivos, los relatos, las caras, los estadios, las camisetas. Era un trabajo de chino. Hay que editar un montón de cosas y hacerlo calzar para que el juego funcione bien.