



Bastían Andrés Salazar Miranda
Profesor Guía: Pablo Hermansen
Enero 2022, Sntiago , Chile

Agradecimientos

Para comenzar quisiera darle las gracias a mi profesor guía, quien nunca perdió la fe en mí y me lleno de valor para decirme a cambiar de proyecto. Impulsándome a trabajar en una temática que realmente me apasiona como son los juegos en todas sus plataformas. Al igual que mis familia que a pesar de todos los problemas que tuve para llegar a esta etapa confiaron en mis decisiones y no dejaron de apoyarme en ningún momento.

Finalmente agradecer la ayuda de todos mis amigos y conocidos que se vieron involucrados en el proyecto de alguna manera, ayudándome a tomar decisiones, la buena disposición para probar el juego y estar presentes a pesar de tener otras responsabilidades que cumplir.

Índice

1) Descripción del proyecto

- 1.1 Oportunidad de diseño
- 1.2 Qué, Porqué y Para que
- 1.3 Objetivos

2) Estallido social

- 2.1 Origen
- 2.2 Repercusiones en el mundo
- 2.3 Consecuencias del estallido
- 2.4 Actualidad
- 2.5 Entender, recordar y transmitir

3) Juegos como herramienta de socialización y aprendizaje

- 3.1 Socialización a través del juego
- 3.2 Aprendizaje tangencial
- 3.3 Favorecimiento del aprendizaje a través del juego

4) Juegos basados en hechos históricos

- 4.1 Experiencia inmersiva
- 4.2 Espacios de memoria
- 4.3 Call of Duty
- 4.4 Timeline
- 4.5 Juegos de mesa (espacios de diálogo, lenguaje paraverbal y accesibilidad)
- 4.6 Juegos de mesa en Chile

5) Antecedentes y referentes

- 5.1 Antecedentes
- 5.2 Referentes

6) Usuario y unidad de análisis

- 6.1 Usuario
- 6.2 Unidad de análisis

7) Metodología y testeos

- 7.1 Metodología
- 7.2 Testeos de jugabilidad
- 7.3 Testeo experiencial

8) Validación

- 8.1 Validación de jugabilidad y experiencia

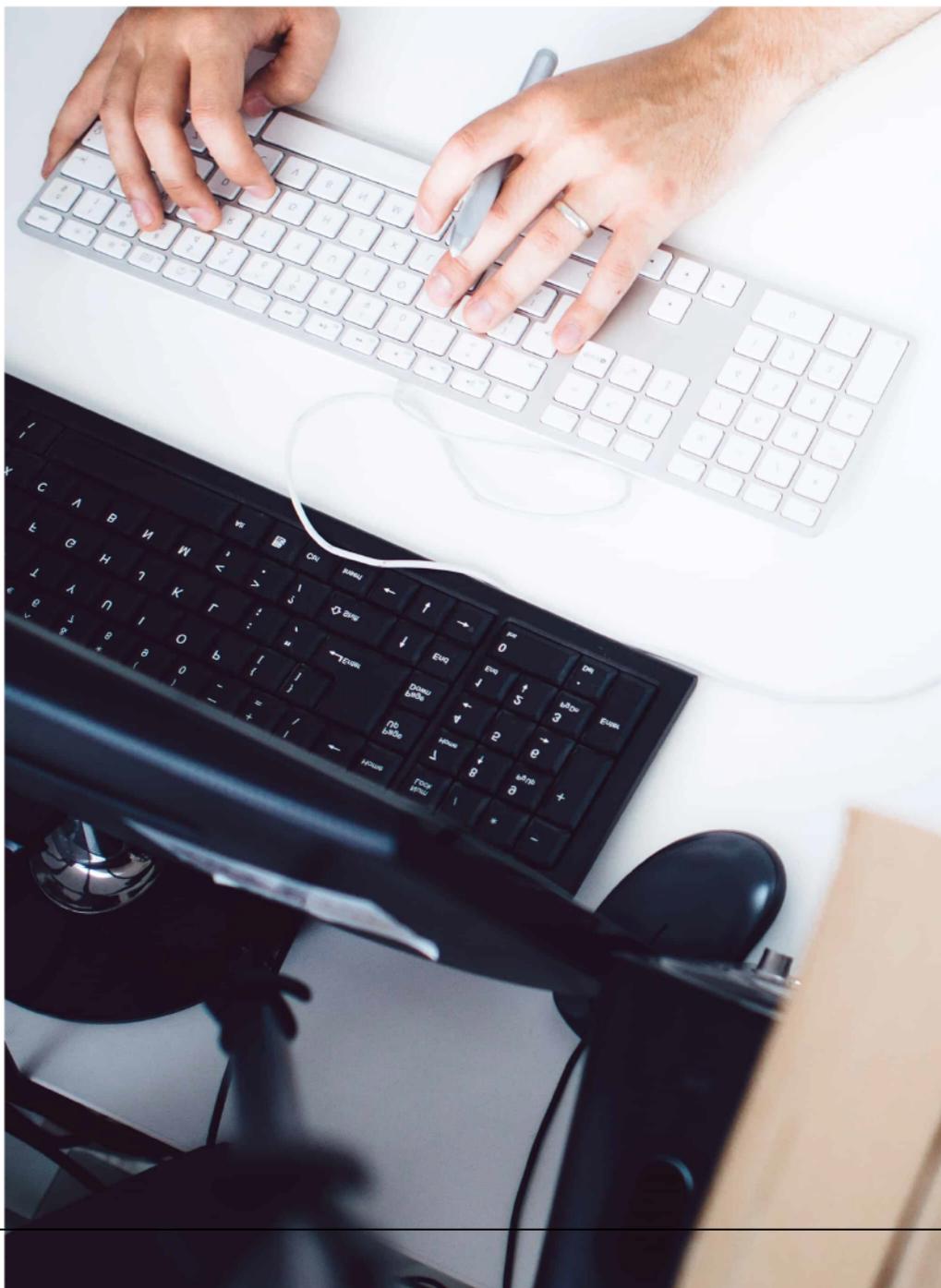
9) Proyecto final

- 9.1 Juego final

10) Proyecciones

- 10.1 Nuevo modo de juego
- 10.2 Contacto con una editorial
- 10.3 Expansiones de otros conflictos sociales

11) Bibliografía



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1

Oportunidad de diseño

La oportunidad de diseño que sustenta este proyecto se compone de cuatro dimensiones principales

Conflictos Emergentes

La historia reciente de nuestro país, en particular la del siglo XXI, ha visibilizado una complejidad social usualmente pasada por alto. Estudiantes y jubilados, minorías sexuales y étnicas, colectivos contrahegemónicos y personas no-humanas, reclaman un lugar visible para los otros miembros de la sociedad. Lo anterior ha sido disruptivo, ya que el fin de la dictadura pareció por un momento nuestro propio fin de la Historia (Fukuyama, 1992). Estos actores sociales disruptivos no sólo interpelan los modos hegemónicos de poder y organización social, sino además los imperantes de hacer memoria, sus metodologías e instrumentos. Dicho de otro modo, la

complejidad de nuestros tiempos hace ineficaz la Gran Historia, es decir aquella que narra de manera sesgadamente verbal y organiza su relato distribuyendo sobre una línea de tiempo grandes personajes y acontecimientos, como presidentes, batallas, terremotos, etc. Al contrario, las formas de representación y relato que van más allá del texto, y que hacen foco en las prácticas cotidianas, modos de vida híbridos, subjetividades antes invisibles o creencias locales, son aquellas que arrojan claves de interpretación certeras, útiles para hacer sentido y sobrevivir nuestros tiempos de crisis.

Escasa valorización de la historia reciente

En comparación con otros países, los medios de comunicación e interacción chilenos no suelen apostar por la historia local como protagonista. Si bien en las últimas dos décadas se ha hecho cada vez más común vernos en el espacio público, teatro, cine, televisión, web, entre otros, los dispositivos cotidianos y de producción cultural que revitalizan y hacen significativa nuestra memoria local escasean, si nos comparamos con vecinos como Argentina, Brasil, Perú o Bolivia.

Acontecimientos profundamente significativos para nuestro país como los levantamientos estudiantiles del 2006 y 2011, los feministas en 2018, y por supuesto el 19-O, no han recibido la atención que merecen y que necesitamos como sociedad para reconocernos y reflexionar sobre nuestra historia como país.

Dado que la historia de Chile no recibe el valor que se merece no existen muchas plataformas que se dediquen a plasmar hechos que hayan marcado la historia fuera de los clásicos libros de historia o documentales. Esto presenta una importante oportunidad primero en construir un "medio" poco explorado para comprender procesos históricos y culturales actuales, por medio del juego, como en la "implementación" en un contexto educativo aportando al desarrollo de procesos de "aprendizaje tangencial". Por esto se requiere del diseño como herramienta principal para generar un juego de mesa que dado a las ventajas que este tiene sobre otro tipo de plataformas, como la accesibilidad, potencia la inherente experiencia inmersiva que un juego puede ofrecer a sus jugadores con el objetivo de enseñar sobre este acontecimiento mientras juegan.

Plataformas poco exploradas

Los juegos de rol (RPG), particularmente los de combate o competencia por territorios, son experiencias narrativas inmersivas, de desarrollo libre pero enmarcadas en reglas consensuadas, algunas propias de cada juego y otras acordadas en cada partida entre los jugadores. Tal como nos cuenta Marc los juegos de rol nacen de la necesidad de querer encarnar a personajes y vivir sus propias aventuras “No contentos con ser meros espectadores quisieron E interpretar y protagonizar las aventuras de sus personajes preferidos” (Brell, 2006)

En tanto juego, quienes participan de un RPG actúan motivados por asuntos intrínsecos a dicha experiencia: entonces, su metabolismo es fuertemente autónomo, ya que es la misma expe-

riencia de jugar la que va alimentando su desarrollo. Quienes juegan participan de una misión común, dentro de la cual compiten y cooperan, combinando imaginación, diálogo, azar y estrategia; simultáneamente, se adaptan, modificando y creando la experiencia de juego.

Dentro de este espacio narrativo inmersivo, autónomo, creativo, de diálogo, coordinación y planificación, los participantes van performando experiencias significativas y memorables, lo que hace del RPG un entorno fecundo para experiencias de enseñanza y aprendizaje colectivas y co-creativas, que es justo lo que este proyecto demanda. Además, durante el período de restricciones por la pandemia los RPG se han difundido como espacios de socialización, atrayendo a nuevos jugadores que buscan participar en espacios de relación con otros. Dicho de otra forma, si antes las personas socializaban para jugar, la tendencia creciente es que jueguen para socializar. Esto hace del juego un espacio de nuevas oportunidades, terreno fértil para repensar y rediseñar sus dinámicas.

1.2

Qué, por qué, para qué

Qué

Juego de mesa tipo RPG situado en Plaza Dignidad que recrea el conflicto y las tácticas desplegadas por sus protagonistas para mantener el control de dicho territorio durante el Estallido Social.

Por qué

Si bien nuestra historia reciente demuestra una complejidad y composición inédita (marcadamente desde el levantamiento estudiantil de 2006 y culminando en octubre de 2019), las instancias de memoria y reflexión cotidiana no abundan, arriesgando que lo vivido y aprendido tienda a diluirse. A su vez, la creciente popularidad que los RPG adquirieron durante el período de restricciones de movilidad por la pandemia sugieren estos dispositivos como espacios de oportunidad para repensar su rol social y cultural.

Para qué

Para aportar, mediante un RPG donde se ponen en juego las tácticas de sus protagonistas en el territorio, al cultivo de la memoria colectiva y subjetiva de la apropiación popular de Plaza Dignidad.

1.3

Objetivos

Objetivo general

Elaborar un RPG para la representación lúdica y la recreación del acontecimiento histórico conocido como Estallido Social

Objetivos específicos

Entender este acontecimiento histórico de manera lúdica, abierta a la recreación e interpretación, revitalizando en la memoria de quienes juegan su importancia, orígenes y actores. IOV: Representar en un RPG el territorio Plaza Dignidad de manera verosímil y atractiva para motivar el juego.

Gatillar la memoria del territorio de Plaza Dignidad, tanto en quienes lo vivieron de cuerpo presente como en quienes participaron indirectamente de éstos. IOV: Que en sesiones de testeo representantes de ambos perfiles recreen y rememoren el territorio.

Disponibilizar vívidamente este hito histórico a futuras generaciones, consolidándolo mediante el juego como parte fundamental de nuestra historia reciente. IOV: Que en sesiones de testeo personas no involucradas recreen el territorio.

Instalar en la subjetividad de quienes juegan el contexto, los factores y las variables de la apropiación popular del territorio nombrado como Plaza Dignidad. IOV: Que en sesiones de testeo los jugadores desplieguen una interpretación propia del Estallido Social en Plaza Dignidad.



ESTALLIDO SOCIAL

2.1

Origen

En octubre de 2019 en Chile comenzó una lucha que llegaría a provocar un gran impacto social, económico y cultural en el país, convirtiéndose en el hito histórico llamado "estallido social". El detonante inmediato de este hecho fue una nueva alza al pasaje del metro de 30 pesos chilenos, lo que precipitó la manifestación masiva de un gran descontento acumulado en la población. Hartos de alzas de precios y otras medidas que demostraban el aislamiento de la clase dirigente respecto de las necesidades populares, los 30 pesos fueron la gota que revalso el vaso, lo que se materializó en protestas, evasión del pago del pasaje y como culmine la destrucción de varias estaciones de metro. Los jóvenes fueron los primeros en manifestarse, ganando protagonismo en la agenda política.

Esta generación se ha constituido, durante las últimas décadas, como quienes han dado vitalidad y transfor-

mado el espacio público, conduciendo gran parte de las manifestaciones y hechos políticos importantes en Chile. Ejemplos de esto son la Revolución Pinguina en 2006, el Levantamiento Estudiantil de 2011 o la revolución feminista en 2018, a los que se sumaron extensos segmentos ciudadanos para cuestionar a los grupos que concentran hegemonía el poder, comenzando desde las mencionadas protestas en los metros de todo Santiago hasta el proceso de modificación de la Constitución. La canalización del descontento logró que la población adulta se uniera a las manifestaciones, llegando a movilizar a un gran número de personas que se congregaban todos los días en Plaza Dignidad. La lucha por el control de este territorio conllevó, por ejemplo, daños a estaciones de metro, detenciones por parte de carabineros o la acción cooperativa de grupos como la Primera Línea, de atención de salud, de artistas, entre varios. De esta gesta nacieron personajes icónicos de estas protestas, los que componen una suerte de mitología del Estallido.

Es importante recalcar que el estallido no se inició sino que se detonó por el alza en

el pasaje del Metro. Como se manifestó en gritos y escritos, "no son 30 pesos, son 30 años". Chile al llevar 30 años siendo un ejemplo extremo de políticas neoliberales, acumula décadas con problemas sin resolver ni afrontar decididamente, tanto por el actual gobierno como por los pasados tal como se explica en el informe realizado por la Internacional de servicios públicos en colaboración de Fundación NodoXXI en "30 años de política neoliberal en Chile" donde se habla de las consecuencias que ha tenido el sistema neoliberal en Chile poniendo como eje central la privatización de bienes y servicios públicos. Sumando una gran lista de falencias en Chile con otros factores que identifica Waissbluth como, la falta de apoyo a las patologías mentales, las fatales fallas del sistema público en escuelas y el Sename, la permanente e infructuosa batalla contra el narcotráfico, el abuso infantil o la falta de resguardo a los derechos de las mujeres (Waissbluth, 2020). hicieron que el alza al pasaje, junto con varias declaraciones desafortunadas de políticos y empresarios, fuera la gota que rebalsó el vaso, provocando que el pueblo chileno saliera a manifestar su descontento a las calles dando origen al estallido social.

2.2

Repercusiones en el mundo

En el momento en el que el estallido social chileno se dio a conocer en el mundo produjo dos efectos desde el exterior, el primero fue la sorpresa, demostrando lo desconectado que estaba lo que se pensaba de Chile de la realidad, debido a que por años este país era conocido por ser uno de los mejores países para vivir dentro de Latinoamérica lo que condujo a titulares como “Chile, el llamado paraíso latinoamericano, definido reiteradamente como uno de los países más estables de la región, es ahora mismo un hervidero de tensión” (BBC News Mundo, 2019). Como segundo efecto el pueblo chileno comenzó a recibir apoyo de sus compatriotas en el extranjero, motivándolos a protestar en diferentes partes del mundo donde hubiese un consulado chileno. Esto se convirtió en apoyo de otros países a la causa, traduciéndose en numerosos focos de estallido social a lo largo del mundo, especialmente en Latinoamérica, siendo uno de los casos más evidentes el de Colombia. Tomando como ejemplo a Chile, grupos análogos a los chilenos

comenzaron a movilizarse, ya que los problemas de nuestro país no son exclusivos, sino que se ven replicados en muchos otros: alta desigualdad socioeconómica, alto costo de la vida, falta de oportunidades de movilidad social por mérito. Fue así que el estallido social se convirtió en un fenómeno mundial, donde las masas se rebelaron contra sus actuales gobiernos, exigiendo una igualdad efectiva de acceso a las oportunidades, junto con una mejor calidad de vida y bienestar.

2.3

Consecuencias del estallido

Esta lucha sacó a la luz muchas cosas importantes como “la cultura de las protestas”, ya que se crearon ciertos códigos como las formaciones durante los enfrentamientos que dieron origen a un grupo de personas que se enfrentaban cara a cara contra carabineros, conocidos como “la primera línea” armados con lo que disponen, cubriéndose con todo tipo de elementos para utilizarlos como escudos y proteger al resto de los manifestantes de las fuerzas de orden y sus vehículos antidisturbios. Dentro de estos conflictos también surgieron nuevos actores que ganaron reconocimiento dentro de las marchas volviéndose símbolos del estallido, como la tía pikachu, el perro matapacos, el pareman entre otros.

Por otra parte, el manejo ineficiente por parte del gobierno de Chile, en la gestión y el cuidado de las protestas, provocó una gran ola de violencia por parte de las autoridades y las protestas, del cual se intensificó tras imponer

"el estado de emergencia" donde al desplegar fuerzas militares y surgir el toque de queda, se intensificó mucho más al recordarles lo ocurrido durante la dictadura militar en Chile en el año 1973 donde se utilizaron medidas similares para contener a la población.

Esta batalla a pesar de ser librada a lo largo del país, su mayor foco fue en Santiago, específicamente en la conocida plaza Italia, que tras el estallido fue renombrada por los manifestantes como “plaza dignidad” como un recordatorio de la lucha del pueblo chileno contra años de injusticias.

Lamentablemente, dentro de lo más destacado en las protestas fue la gran cantidad de personas que resultaron heridas. Según cifras del INDH (,se presentaron 427 casos de heridas oculares, de los cuales 34 de ellos con diagnóstico de pérdida o estallido ocular debido a disparos realizados por las autoridades a distancias peligrosas, dentro de este informe también se presentan 1073 denuncias por uso excesivo de la fuerza, 951 querrelas por torturas y tratos crueles y lamentablemente 5 querrelas por homicidio (INDH 2020).



Fig. 1 Fotografía de la primera línea.

Dentro de las cosas buenas de este acontecimiento histórico se destaca enormemente la fuerza de unión mostrada dentro del pueblo chileno, llevando la mención honorífica la tan conocida primera línea, quienes eran un grupo de personas comunes y corrientes equipados con lo poco que tenían para defender al resto de los manifestantes de las fuerzas de orden y represión. A pesar de no tener una línea de mando establecida el pueblo chileno actuaba como uno solo, teniendo todo tipo de roles como quienes estaban al frente usando de escudo cualquier cosa que encontraran formando la primera línea, luego personas que se encargan de devolver las bombas lacrimógenas usadas por carabineros y a su vez lanzar todo tipo de proyectiles, por lo general piedras y ya más atrás se encontraba gente que brindaba ayuda médica para los heridos, llevando en camillas a los más graves, teniendo centros de atención médica para los heridos en los enfrentamientos, también había un grupo que se encargaba de brindar suministros como agua y comida, y por último se encontraban los “mineros” que eran personas que se encargan de picar el cemento de las veredas para convertirlas en proyectiles y lanzarlos contra los carabineros.

Esta unión también fue representada a través de afiches con mensajes bastante potentes sobre lo que estaba ocurriendo, colocados en los alrededores de la plaza Baquedano que era el mayor punto de conflicto. Es gracias a estos afiches que se logró confeccionar un gran mural en el exterior del GAM apodado como “muro 18-O”, el cual semanas más tarde fue destruido por las fuerzas policiales por lo que solo quedan fotos para recordarlo dentro del portal de GAM.



Fig. 2 Galería de afiches en el frontis del GAM.

2.4

Actualidad

Es gracias a esta lucha que se produjeron cambios muy fuertes nunca antes vistos, como lo fue la votación por una nueva constitución elaborada en base a una convención constituyente conformada por gente del pueblo, para buscar erradicar todas las injusticias que están arraigadas en la misma carta magna chilena. Esta convención fue conformada por personas de todo tipo de áreas agregando mayor diversidad y como hecho histórico la participación de los pueblos originarios, teniendo como presidenta de la convención a Elisa Loncón, representante del pueblo mapuche, uno de los pueblos originarios con mayor presencia en el país.

Actualmente el estallido sigue dando sus frutos ya que el pueblo chileno generó un gran impacto no solo en Chile sino que en el mundo, consiguiendo grandes cosas para el pueblo chileno dentro de las cuales se destacan dos grandes cambios históricos, siendo el primero los numerosos retiros de fondos de las AFP,

cosa que de no haber ocurrido el estallido social, jamás se hubiera pensado ni mucho menos aprobado sin importar cuanto lo necesitase la población, volviéndose un hecho histórico aprobada por 95 votos a favor, 36 en contra y 22 abstenciones (CNN Chile, 2020). Como segundo gran cambio se encuentra la importancia que ha ganado el rol del pueblo chileno en la toma de decisiones no solo con las elecciones sobre una nueva constitución o la instauración de una convención constituyente sino que también con las elecciones presidenciales. Dado que los candidatos dado el contexto social que ha estado inmerso el país han tenido que dirigir gran parte de sus esfuerzos dentro de sus campañas a solucionar los problemas que han provocado el descontento entre los chilenos.

Este 21 de noviembre se realizaron las elecciones presidenciales para el periodo de 2022-2026 concluyendo con dos candidatos presidenciales, Gabriel Boric y José Antonio Kast. La segunda vuelta de estas elecciones se realizó el pasado 19 de diciembre con la mayor participación electoral vista en la historia de la democracia en Chile, con 8.329.385 votos correspondientes al 55,68% de la población, dejando a Gabriel Boric como futuro presidente.



Fig. 3 Elisa Loncón, presidenta de la convención constituyente.



Fig. 4 Gabriel Boric y José Antonio Kast, candidatos presidenciales que disputaron la segunda vuelta.

2.5

Entender, recordar y transmitir

El estallido social al volverse un hecho histórico que marcará el futuro de Chile de aquí en adelante es de suma importancia establecer esta tríada de verbos con los cuales se ve relacionado este hito, los cuales son: entender, recordar y transmitir. Dado que muchas personas pueden ser ajenas a lo ocurrido o no entienden muy bien el conflicto se crean ideas equivocadas de cómo ocurrieron ciertos hechos. Haciendo que el entendimiento en su totalidad de este conflicto sea de suma prioridad para disipar cualquier rumor o idea equivocada que nazca a raíz de la desinformación o la información falsa que suele rondar en las redes sociales.

A parte de entender el conflicto también es necesario recordarlo por quienes lo pudieron vivir, ya que esto cambiará la forma de hacer las cosas, marcando sobre todo el área política. Esto nos lleva a la última acción que sería transmitir este acontecimiento a las generaciones futuras explicando porqué es importante y cuál es el contexto de origen que rodea a este evento.

Es debido a estos verbos que el proyecto apunta a ser una experiencia para el jugador, a diferencia de ser un lector de un artículo o un mero espectador dentro de una obra de arte, se espera que el usuario viva este proceso a través del juego explotando al máximo las herramientas inmersivas que esta plataforma puede ofrecer con el objetivo de no solo generar conocimiento sobre el estallido social sino también plantar el interés por investigar aún más.

JUEGOS COMO MEDIOS DE SOCIALIZACIÓN Y APRENDIZAJE

Como muchos otros animales, los seres humanos, desde tiempos inmemorables, nos hemos desarrollado como seres sociales tal como dice Trujillo “el hombre no crece, sino que concrece -crece con- mediante un proceso de socialización” (Trujillo, 2014). Los grupos que conformamos provienen de nuestra necesidad de interactuar con otros, de coordinar nuestras acciones como seres interdependientes. A su vez, estos modos de interactuar y coordinar acciones definen nuestro estilo de vida: si bien actuamos para vivir de cierta manera, también es verdad que las mismas acciones que realizamos definen performativamente nuestros modos de vida.

Entonces, como seres gregarios e interdependientes, más allá de nuestros planes e ideas de sociedad, nos vamos construyendo día a día como sujetos individuales y colectivos con nuestras prácticas cotidianas. Por ejemplo, desde esta perspectiva, la

irrupción del COVID-19 no es sólo una pausa sino que fue un cambio tan profundo que modificara por completo las prácticas cotidianas establecidas previas a la pandemia.

A su vez el ser humano tiende a absorber mejor el conocimiento a través de juegos desarrollando fuertemente un aspecto lúdico, el cual se ha implantado sobre todo en el método de aprendizaje, volviendo a los juegos como un medio para socializar y aprender. Debido a esto se eligió el juego como medio para materializar este proyecto para lograr que la gente pueda aprender sobre este hecho histórico de una manera menos cruda y más lúdica sin olvidar que esto está sucediendo en su vida del día a día.

3.1

Socialización a través del juego

Dentro del hombre primitivo se pueden ver los primeros indicios de la noción comunicativa que tenía el hombre del paleolítico mediante el arte rupestre haciendo la necesidad de transmitir sucesos importantes a sus pares como por ejemplo la caza de mamuts. A esto se le suma la elaboración de manifestaciones o expresiones mediante el juego cercanas a una cultura que con el tiempo se van complejizando como la moral, la enseñanza o el derecho. Haciendo del juego un elemento de suma importancia en cuanto al beneficio que otorga a los seres humanos y como herramienta de socialización (Hernando, Gómez, 2018).

Tal como lo dicen Hernando y Gómez, el juego ha acompañado el desarrollo de los niveles de socialización en todo tipo de culturas, las cuales entre más avanzadas eran más estratégicos eran los juegos que practicaban siendo aproximadamente 4000 años a.C. cuando surgen los primeros juegos de

estrategia, premiando la inteligencia y las habilidades de desarrollar planes para lograr la victoria. Estos juegos podían ser de tablero como la jabalina que mezclaba, el entrenamiento, deporte y trabajo (Hernando, Gómez, 2018).

Dado que el juego potencia los aspectos sociales propios del hombre, este se convierte en un espacio ergódico que como lo explica Maté en su texto el concepto ergodicidad se entiende como el siguiente paso de interacción entre una persona y su medio, logrando que este realice un esfuerzo cognitivo extra al tener que operar sobre la superficie discursiva y la reconfigure siguiendo reglas, patrones, instrucciones, objetivos (Maté, 2021). De esta manera el usuario no es un mero espectador sino que participa del medio y lo modifica según reglas establecidas.

Es debido a esto que la implementación de un juego es capaz de generar socialización entre los participantes, en este caso compartiendo sobre sus vivencias, experiencias y opiniones respecto a lo ocurrido durante el estallido social. De esta manera esta red de conocimiento comienza a complejizarse más allá de la información que entrega el juego mismo, gracias a la interacción de los mismos jugadores en este nuevo espacio de diálogo.

3.2

Aprendizaje Tangencial

Como menciona Sáez en su texto este tipo de aprendizaje se caracteriza por promover que las personas se auto-eduquen al interactuar en espacios conocidos (Sáez, 2018), en este caso el juego funciona como un medio para acercar lo ocurrido durante el estallido social a los fanáticos de los juegos de mesa creando un entorno. Dado que mediante este tipo de aprendizaje la persona aprende por sí misma entre más complejo es el juego más logra aprender el usuario por lo que para este proyecto se pensó en desarrollar un juego a un nivel intermedio de complejidad, es decir no muy sencillo pero tampoco tan complejo, haciendo uso de todo tipo de elementos que potencien la estrategia detrás de las reglas y mecánicas que este plantee como el uso de elementos disruptivos que interfieran en el desplazamiento por el tablero y la toma de decisiones en base a cómo están dispuestas las piezas del rival. Con el objetivo de sembrar la semilla que da origen a la

curiosidad por saber más sobre el estallido social logrando que los jugadores se quieran sumergir más en este hecho histórico al querer indagar más al respecto.

3.3

Aprendizaje Tangencial

El juego siempre ha estado enlazado al aprendizaje. En el reino animal, este es utilizado para preparar a las crías a la vida adulta con el objetivo de la supervivencia, enseñándoles herramientas básicas como la caza y la detección de depredadores a través del juego.

El cerebro humano tiene la capacidad de internalizar patrones, analizarlos y desarrollar conclusiones en base a estos. Dentro del juego estas capacidades son potenciadas por medio de los patrones nítidos presentes en ellos (reglas operativas y conductuales), permitiendo al jugador descubrir contenidos por sí mismos mientras forman parte de la experiencia. (Huizinga, 2003). Mark Rein-Hagen (2013) denomina a este tipo de aprendizaje como *painless learning*, que se puede traducir como “aprendizaje intuitivo o inconsciente”, es decir, un aprendizaje óptimo para el usuario. Pero para que esto sea efectivo, el

usuario debe tener algo que lo impulse a jugar, debe ser entretenido. Es importante a la hora de desarrollar un juego que este cuente con un equilibrio entre presentar un reto al jugador y la diversión que esté presente dado que al no ser equilibrado los jugadores pueden caer en la frustración debido a que el reto es muy difícil o aburrirse por ser muy sencillo para ellos, acabando con la motivación para jugar nuevamente. En un inicio se había planteado que el juego tuviera un desequilibrio al principio que fuera desapareciendo a medida que avanzaba la partida haciendo que al principio el bando del pueblo estuviera en desventaja, esto tras varios testeos fue eliminado en post de una experiencia sana de juego debido a la frustración que ocasionó al jugador que estaba de este lado al saber que los primeros combates estaban prácticamente perdidos solo por este desequilibrio.

JUEGOS BASADOS EN HECHOS HISTÓRICOS



Los juegos históricos tienen como objetivo enseñar sobre hitos importantes de manera lúdica, siendo estos desde juegos de mesa hasta videojuegos, “Desde su origen histórico, los juegos han planteado dramatizaciones sobre actividades fundamentales para la humanidad, como la siembra y recolección agrícola (juegos de mancala), la guerra (ajedrez) o la construcción (puzzles)” (Pérez-Latorre, 2012). Este tópico explota al máximo una característica que suele verse en los juegos, la experiencia inmersiva. Al hacer uso de esta la historia se vuelve mucho más que una simple narración de acontecimientos, volviendo al jugador partícipe de la misma historia. Como se revisó anteriormente enseñar este tipo de eventos mediante juegos es una manera muy efectiva ya que es mejor vivir la historia que simplemente oírla o leerla.

4.1

Experiencia inmersiva

Ofrecer un experiencia inmersiva en este tipo de juegos es un elemento fundamental dentro de su composición, debido a que al volver al jugador parte de la historia misma facilita que entienda todo el acontecimiento en el que se ve envuelto. Esta se puede desarrollar de distintas maneras explotando todos los medios que la plataforma de juego disponga. Siendo el factor visual un aspecto que comparte tanto juegos virtuales como de mesa. Mostrando todo tipo de elementos necesarios para un juego tales como, los paisajes, las construcciones, vestimentas y artilugios que involucren la época. Esto produce que el desarrollo del contexto a nivel artístico tenga un gran peso a la hora de crear un juego de esta índole, buscando representar de la mejor manera posible todos los elementos involucrados de manera que el jugador no solo entienda la historia como tal, sino que también pueda recordarla luego de terminar el juego.

Esto no significa que el desarrollo de los personajes no sea importante pero en comparación al contexto histórico,

el entendimiento de la historia a nivel general cobra mayor relevancia que la historia individual de los involucrados. Es aquí donde algunos elementos artísticos salen a relucir buscando transmitir de manera correcta la índole del mensaje que se quiere entregar, por ejemplo en un juego histórico que representa algún conflicto bélico famoso, es de esperarse que las paletas de colores utilizadas sean más sobrias ocupando tonalidades grises y verdosas dado que es un tipo de acontecimiento bastante serio dejando fuera colores muy llamativos que romperían con la estética visual que se trata de mostrar durante una guerra a gran escala, representando elementos comunes en todos los elementos que se utilizan durante un conflicto como el humo, el polvo y barro.

Otro factor importante que ayuda a transmitir el mensaje de manera correcta es el factor musical, dado que el soundtrack elegido para cada escena durante el juego ayudará transmitir el sentimiento primordial, por ejemplo en una escena triste o ayudando a reforzar la epicidad de algún evento. A esto se le suma el uso de algunos recursos literarios como la tipografía que se utilizara para dar más información a los jugadores mediante pequeñas cápsulas de texto, con información adicional o curiosidades que busquen ampliar el conocimiento sobre estos eventos históricos y todo lo que involucran.

4.2

Espacios de memoria

Al combinar una experiencia inmersiva con la historia, convierte a los juegos históricos en espacios de memoria. Un nuevo recurso que puede ser utilizado para enseñar a través del juego, generando espacios donde se puede recordar el suceso histórico en caso de haberlo vivido o transmitiendo este a las generaciones más jóvenes que solo lo conocen por libros de texto. Esto abre la posibilidad de generar espacios de diálogo donde se pueden intercambiar opiniones que se tengan respecto al acontecimiento logrando de alguna manera que esta historia no solo sea aprendida sino que también se viva en cierto grado gracias a la inmersión que el juego entregue al jugador. Todo este desarrollo ayuda a entender el rumbo de la historia, las decisiones de los personajes y porque todo ocurre de la manera que ocurrió. A continuación se revisarán dos juegos que implementan el concepto de “espacios de memoria” a través de plataformas virtuales como físicas.

4.3

Call of duty

Una de las sagas de juegos más conocidos en representar historia en esta categoría es Call of duty, un videojuego de disparos en primera persona que desde su lanzamiento ha buscado poder representar de manera inmersiva distintos conflictos ocurridos a lo largo de la historia de la humanidad. Su primera saga siendo desde Call of Duty hasta Call of Duty 3 están ambientados en la segunda guerra mundial y basados en hechos históricos tales como el desembarco en Normandía o la defensa del territorio ruso por parte del Ejército Rojo, recreando algunas de las batallas más importantes en la historia del hombre, por lo general encarnando estas batallas a través del punto de vista de un soldado inglés, estadounidense o soviético (Santos,2019). Haciendo uso de la experiencia de juego inmersiva a través de la recreación de todo tipo de elementos de la época como las locaciones de conflicto, el tipo de armamento utilizado, la tecnología de la época junto con sus respectivas vestimentas correspondientes a cada ejército. Convirtiendo a esta

franquicia en un espacio de memoria para que los jóvenes puedan conocer y entender el segundo conflicto bélico más grande del mundo más allá de lo que puedan leer en su libro de historia.



Fig. 5 Gameplay del juego Call of duty 1.

4.4

Timeline

Timeline o eventos en español, es un juego de mesa sobre eventos importantes ocurridos durante la historia de la humanidad los cuales están ilustrados en cartas que por un lado tienen la ilustración y el nombre del evento y al reverso dice la fecha del evento. El juego consiste en ordenar las cartas en el orden que uno cree que ocurrieron armando una línea de tiempo ganando el jugador que se quede sin cartas. Su primera edición trató sobre eventos de cultura general a lo que le siguieron una serie de ediciones sobre temáticas más específicas como inventos científicos. Cabe mencionar que todas las versiones de timeline se pueden mezclar entre sí para tener aún más eventos que ordenar profundizando el aprendizaje que este entrega. Dentro de estas nuevas ediciones existe un Timeline sobre la historia de Chile, teniendo entre sus cartas eventos como, El premio nobel de literatura a Gabriela Mistral, fundación del museo de historia natural, el terremoto ocurrido el 27 de febrero entre otros (cooperativa.cl, 2020). Como se puede

ver abarca eventos de todo tipo con el objetivo de mostrar de manera general un poco de historia sobre Chile de todo tipo de ámbitos.

Siendo Timeline uno de los mejores exponentes de un juego de mesa como espacio de memoria, un recurso educativo lúdico que acerca de una manera más atractiva la historia tanto a nivel general como en temas más específicos al jugador, dejando la puerta abierta para que este se interese por investigar por su cuenta los eventos que más le llamen la atención.

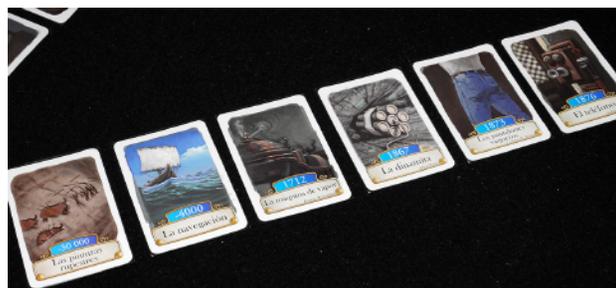


Fig. 6 Cartas del juego Timeline.

4.5

Ventajas de los Juegos de mesa

Una de las características más importantes dentro de los juegos de mesa multijugador es como el juego trabaja las interacciones que ocurren entre los mismos jugadores, generando espacios de conversación y diálogo donde estas interacciones son mucho más potentes de manera presencial que aplicado a un juego de esta índole da pie para que los jugadores compartan sus visiones y vivencias respecto al Estallido Social. A esto se le suma toda una nueva rama del lenguaje que en juegos virtuales es mucho menor, el lenguaje paraverbal. Donde cada interacción va acompaña de una intención del jugador a la hora de jugar la cual está a la vista de todos los participantes. Haciendo que la experiencia de jugar un juego de mesa sea más “visceral / viva” dado como los jugadores comparten el momento de compartir una mesa juntos dispuestos a tener un momento agradable con sus pares.

Como última ventaja de este tipo de juegos se encuentra la accesibilidad ya que aunque los juegos de mesa por lo general implican un costo, una vez adquiridos no implican de ningún costo adicional o de tener algún otro elemento para poder ser jugados. Situación que ocurre con los juegos virtuales que requieren de un gasto extra al necesitar de algún dispositivo para poder jugar, sin contar los accesorios extra como sensores de movimiento, controles especiales o los conocidos lentes de realidad virtual. Es debido a esto que los juegos son mucho más accesibles para el público en general y dado que este juego trata sobre el conflicto entre el pueblo chileno y el gobierno actual, donde se lucha por erradicar problemas que el país tiene, hace sentido que este juego se vea implementado en una plataforma que sea dentro de lo posible accesible para la mayor cantidad de personas.

4.6

Juegos de mesa en Chile

En Chile a diferencia de otros países como Estados Unidos o Alemania no existen muchos juegos de mesa sobre la historia de su país. Esto se debe a una situación cultural distinta donde a medida que avanza el tiempo el pueblo chileno ha ido perdiendo el interés por su propia historia, por lo que no hay muchos juegos al respecto. Esto no significa que no existan pero sí implica que los existentes son poco conocidos haciendo difícil su visibilidad frente a la competencia de grandes juegos mucho más populares como Monopoly o Catan. Actualmente existen algunas empresas y editoriales que han ayudado a darle visibilidad a juegos de esta índole tal como lo hace Fractal Juegos.

Fractal Juegos es una editorial chilena de juegos de mesa que trae juegos populares del extranjero a un precio más accesible y que también le abre las puertas a proyectos colaborativos como lo fue “Cronicas del estallido”,

un juego cooperativo inspirado en el popular juego Timeline, pero centrado en este caso en el Estallido Social que puede ser descargado de manera gratuita desde el sitio de Fractal Juegos, “diseñado para que se imprima libremente y pueda guardarse en una caja de té” (gallardo, 2020). Este juego se realizó gracias al trabajo en conjunto de un gran número de personas quienes se encargaron de identificar todos los eventos importantes del estallido y luego ilustrarlos para llevarlos al formato de carta. El juego actualmente ya cuenta con 3 expansiones agregando nuevos eventos recordando de que el estallido sigue vigente por lo que siguen sucediendo hitos de importancia. Es importante recordar que no es la primera vez que un juego de mesa adopta una temática controversial, tal fue el caso de “Chile despertó” un juego de mesa que sigue las mecánicas del clásico Monopoly con la gran diferencia de que el juego trata de cómo se puede vivir con el sueldo mínimo en el país “enfrentar el recorrido pagando diferentes gastos básicos, con

sólo \$300.000, un sueldo mínimo en nuestro país” (Lopez, 2020) ,teniendo que pasar a través de una serie de adversidades con el objetivo de que el jugador entienda de una manera lúdica la difícil situación económica por la que pasan las personas que viven solo con el sueldo mínimo.

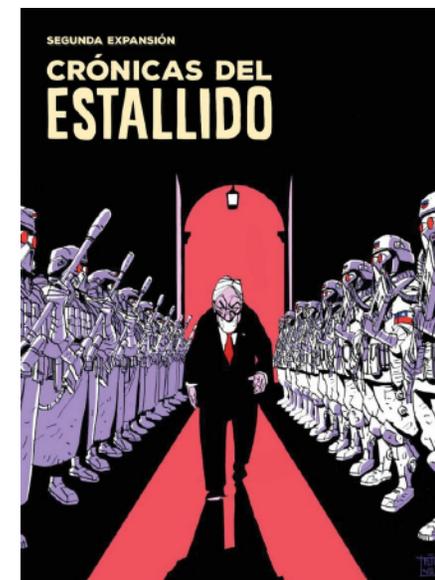


Fig. 7 Crónicas del estallido

ANTECEDENTES Y REFERENTES

5.1

Antecedentes

Deck building games

Dentro de los juegos de cartas categorizados como “deck building games” por lo general comparten ciertas características básicas en sus cartas tales como, el costo de la carta, poder de ataque y a veces de defensa junto con el nombre de la carta. Toda esta información debe estar presentada dentro de la misma carta como se muestra a continuación:



Fig. 8 Estructura de una carta magic

A pesar de poseer elementos en común, cada juego de este tipo tiene sus propias particularidades que sirvieron como inspiración para este proyecto, de este grupo se destacan tres juegos de cartas en particular.

Pokémon tcg

El primero a destacar es el juego de cartas de pokémon, basado en la popular franquicia de televisión sobre un mundo ficticio donde conviven diferentes criaturas, de las cuales los seres humanos controlan y utilizan para combatir, estas criaturas las llaman Pokémon. En su formato de cartas pokémon trata sobre combates entre equipos de seis pokémon activos donde gana el primero en llevarse todas las cartas premio o si tu rival se queda sin pokémon en su equipo. Sus cartas aparte de las características bases ya mencionadas para los juegos de este estilo cuentan con una pequeña sección que muestra las resistencias y debilidades de cada pokémon. Esta es una característica crucial en este proyecto y que al desarrollar un juego de clases es muy útil para los jugadores que dentro de la información que entrega la carta está su debilidad para que el sepa contra que lo puede contrarrestar el rival y tener un plan de contingencia en caso de que esto ocurra.



Fig. 9 Carta pokemon.

MTG

Magic the Gathering es un juego de cartas sobre múltiples planos ofreciendo a los jugadores una basta variedad de razas, artefactos y hechizos mágicos, donde gana quien lleve la vida del oponente a cero o cumpla con algún requisito para que alguna carta le haga ganar automáticamente independiente de la vida del rival.

Magic cuenta con un factor crucial en este proyecto que vendría siendo la relevancia que tiene la narrativa en cada una de sus cartas donde la mayoría de ellas posee un pequeño texto con un fragmento de historia que involucra a la carta, dado que este juego pretende tener un carácter histórico aplicar un recurso como este al contenido de las cartas hace de la experiencia de juego mucho más inmersiva en el acontecimiento que intenta representar siendo en este caso el estallido social ocurrido en Chile.



Fig. 10 The binding of isaac juego de cartas.

The binding of isaac

Una adaptación del videojuego a un juego de cartas donde se deben usar todos los recursos al alcance y generar alianzas para vencer a monstruos e impedir que otros lo hagan, cada vez que se elimina un monstruo se consigue un alma, el primero que colecciona 4 almas gana. Una de las características más interesantes a la hora de estudiar este antecedente fue la manera en que desarrollaron los combates de tal forma que los monstruos a los que se enfrentan los jugadores interactúan de manera automática, un elemento que sirvió de inspiración para el desarrollo de juego todos vs la yuta donde esta no es controlada por ningún jugador y todo queda en manos del azar.

5.2

Referentes

Damas chinas

Es un juego de mesa de estrategia clásico cuyo objetivo es ser el primero en mover todas las canicas hacia la esquina opuesto a la posición inicial, utilizando movimientos de un solo paso o movimientos que saltan sobre otras piezas. Las damas chinas fueron un interesante referente de estudio debido a que a pesar de que todas las piezas eran idénticas la estrategia radica por completo en la capacidad de cada jugador a la hora de pensar no solo su movimiento actual sino prever el de los oponentes y tener un plan para cada situación que pudiera darse dentro de la partida. Esta interacción de tener que prever los movimientos del rival se convirtió en un elemento que quería ver implementado en el proyecto, cosa que terminó ocurriendo a través de la estrategia de cada jugador al pensar en que cartas seleccionarían para el combate y también el orden en el que jugarían sus respectivas cartas.

Urban rivals

Este es un juego de cartas virtual donde los jugadores arman sus mazos con distintas tribus urbanas combatiendo entre sí, uno de los factores más interesantes de este juego es la implementación de un sistema de píldoras que se usan para incrementar el daño de los personajes, teniendo disponible 20 píldoras en toda la partida. El jugador debe decidir cómo administrarlas a lo largo de la partida. El sistema de pastillas en este proyecto se adoptó y fue el resultado de las cartas especiales que también son limitadas, haciendo que el jugador deba pensar muy bien en que combate usarla (dependiendo del valor del objetivo disputado) y en qué orden de combate lanzarla, ya que es un resultado diferente usarla al comienzo del combate que al final del mismo.

Arte Callejero

Como se mencionó anteriormente durante el estallido salió a la luz una gran cantidad de material gráfico ya sean dibujos, pancartas, afiches entre otros. Estos fueron la base de inspiración a la hora de definir el estilo de ilustración para este proyecto, pudiendo identificar 2 características como ejes centrales de este estilo, las sombras duras en las ilustraciones y el uso de colores planos como contraste. El proceso ilustrativo junto con las decisiones de diseño en aspectos visuales serán profundizados más adelante.



Fig. 11 Arte callejero visto durante las marchas.

USUARIO Y UNIDAD DE ANALISIS

6.1

Usuario

Para el desarrollo de este proyecto se estableció como público objetivo a Jóvenes desde los 18 años que conozcan sobre el estallido social, que apoyen el bando del pueblo, suelen jugar juegos de mesa y/o hayan participado de este en gran parte de las convocatorias que se realizaron. Dado que los jóvenes fueron los primeros en tomar cartas en el asunto durante el estallido social y por ende eran el rango etario más presente durante las marchas. Debido a que está enfocado para personas que simpatizan con el pueblo chileno, el juego como tal tendrá la jerga utilizada por ellos utilizando términos como “la yuta” o “los pacos” para referirse a carabineros o “guanaco y zorrillo” para el carro lanza agua y lanza gases antidisturbios.

6.2

Unidad de análisis

Unidad de jugabilidad

Dentro del público objetivo se extrajo una muestra conformada en específico por personas que suelen jugar juegos de mesa conformando la primera unidad de estudio con el propósito de poder recibir retroalimentación sobre la jugabilidad para así poder pulir todas las interacciones de este hasta llegar a una versión final de un juego de mesa viable, con mecánicas establecidas y funcionales.

Unidad experiencial

A su vez como segunda unidad de estudio se seleccionó a personas que hayan participado de la mayoría de las convocatorias con el objetivo de construir una representación del conflicto acorde a lo vivido en este conflicto. Buscando poder representar de la mejor manera elementos vistos durante las manifestaciones como los personajes icónicos, la indumentaria del pueblo, la jerga utilizada y las locaciones disputadas.

METODOLOGÍA Y TESTEOS

7.1

Metodología

El desarrollo de este proyecto se realizó de manera cocreativa con distintos grupos de testers, quienes fueron seleccionados por su vasto conocimiento en tanto en juegos de mesa virtuales y por su participación como conocimiento durante el estallido social. Estos tests se realizaron mediante constantes sesiones a través de mocaps rápidos los cuales tenían todo un esquema a seguir, comenzando con una explicación básica de cómo jugar, seguido con un juego de prueba a lo que le seguía unas 2 a 3 partidas que serían grabadas para su posterior análisis, terminando con una sección para recibir todo tipo de comentarios y sugerencias que se estudiaron para ver si eran aplicables o no la versión actual del juego.

Una vez se tenían los cambios decididos se volvió a organizar una reunión para repetir el ciclo de tests y conseguir nuevo feedback, resultando en una serie de tests que fueron puliendo el juego desde una pequeña idea inicial hasta su versión final.

Fases de la metodología

Investigar

en dos áreas de interés que son los pilares del proyecto, la jugabilidad y la experiencialidad. La jugabilidad se estudia con el propósito de poder identificar los factores necesarios para elaborar un juego de mesa viable y divertido como lo es una condición de victoria, es decir, como se gana en el juego. Por otro lado la experiencialidad se analiza desde el contexto del hecho histórico buscando identificar los elementos y/o personajes esenciales para construir una representación fidedigna del Estallido social.

Prototipar

mediante maquetas básicas una versión inicial del juego creada a raíz de lo investigado.

Testear

con los prototipos tanto la jugabilidad como aspectos estéticos del juego a través de sesiones grupales presenciales.

Feedback y Análisis

de los comentarios y sugerencias que entreguen los participantes de los testeos y luego seleccionar cuales de estas ideas eran realmente aplicables para futuros testeos.

Explorar

formas de aplicar las ideas nacidas durante el feedback con los testers de manera que no interfieran con las reglas ya establecidas de juego.

Repetir

el proceso con la intención de ver los resultados de los cambios aplicados en base al último testeo realizado hasta llegar a la versión final del juego.

7.2

Testeos de jugabilidad

Idea inicial

Tomando como referencia al ajedrez quise elaborar 3 clases por cada bando, cada una con dos acciones, portando algunos utensilios de equipo, solo había organizado las clases y pensaba cómo se libraría el combate, aún no tenía un tablero ni objetivos.

En un principio se pensó en lo interesante que sería desarrollar un juego donde uno de los bandos estuviera en desventaja al principio y que a medida que fuera avanzando la partida esta desventaja se fuera equilibrando hasta incluso llegar a tener una ventaja sobre el bando contrario.

Pueblo

a. Médico:

Ataque: 2

Habilidades: llevar a los heridos / ayudar a los afectados por lacrimógena

Equipo: agua con bicarbonato, 3 limones

b. Escudero:

Ataque: 1

Habilidades: proteger / atacar

Equipo: palo, escudo, láser (opcional)

c. Resortero:

Ataque: 3

Habilidades: lanzar piedras / devolver lacrimógena

Equipo: resortera

**Equipo inicial pueblo: 3 escuderos,
2 resorteros, 1 médico**

Carabineros

a. Capitán:

Ataque: 3

Habilidades: llamar refuerzos

Equipo: escopeta (balas de goma)

b. Bombardero:

Ataque: 2

Habilidades: lanzar lacrimógena / agarran manifestantes

Equipo: lanzagranadas

c. Escuderos:

Ataque: 1

Habilidades: atacar/ proteger

Equipo: escudo, luma

**Equipo inicial carabineros: 1 capitán,
1 bombardero, 5 escuderos**

TESTEO 1

Versión 1 del juego

Prototipo

3 tipos de cartas básicas para cada bando, resortero, médico y escudero para el pueblo y capitán, cabo y bombardero para carabineros.

Las cartas especiales del pueblo daban bonificaciones a la sumatoria del combate y las cartas especiales de carabineros eran vehículos que necesitaban un número específico de tropas para ser tripulados.

Mazo de cartas comunes 15 cartas, 5 de cada tipo.

Mazo de cartas especiales 10 cartas.

Mazo de objetivos 15 cartas, 11 objetivos y 4 barricadas.

Tablero con espacio para 5 objetivos activos, con casillas de +2 unidades y -2 unidades.

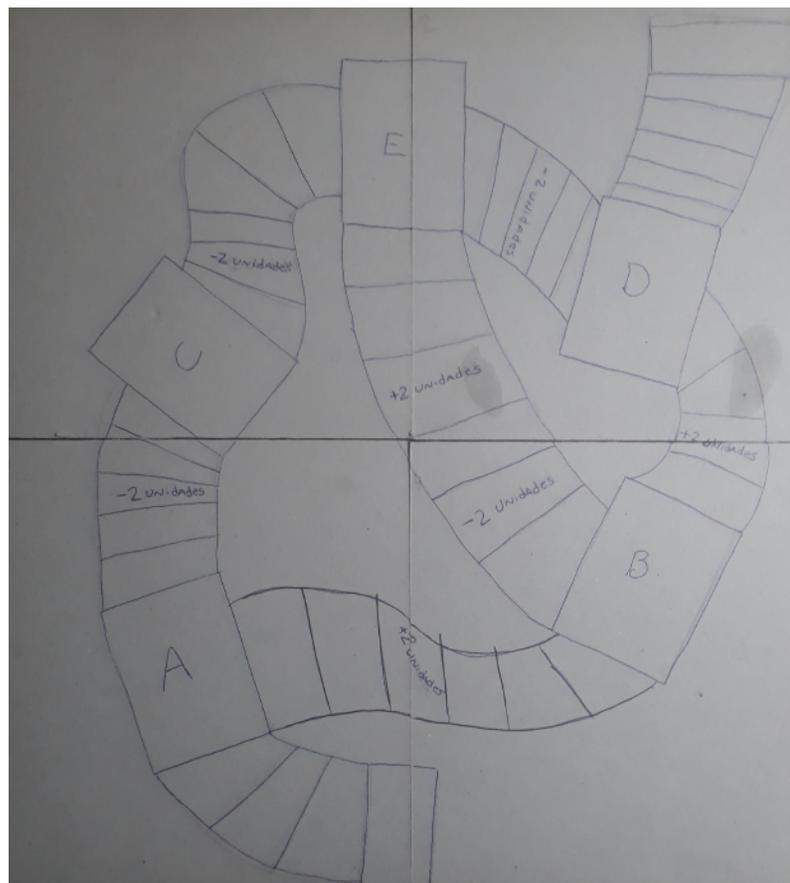


Fig. 12 Primera versión del tablero.

Inicio

Se comienza colocando objetivos en sus respectivas casillas de manera aleatoria. Al pasar por una barricada si comparten bando se roban 2 cartas del mazo de comunes y si es del contrario se descartan 2 cartas a elección.

El pueblo comenzaba con una desventaja de -2 a su sumatoria de combate y carabineros una bonificación de +2. Se colocaban dados sobre cada tipo de carta para representar cuántas unidades se tenía de cada una, el pueblo comenzaba con 3 escuderos, 2 resorteros, 1 médico y carabineros con 1 capitán, 1 bombardero, 5 escuderos.

Gana el jugador que tenga mayores cartas de territorios, en caso de empate se coloca una nueva carta de objetivo para definir un ganador. Al llegar primero a un lugar se pueden dejar tropas debajo de la carta del objetivo para seguir desplazándose y en caso de que el oponente llegue al territorio comienza el combate utilizando las cartas que se dejaron debajo.

Combate:

Cada carta hasta un máximo de daño establecido lo que se definió con un dado de seis caras funcionando de la siguiente manera:

- 1 de ataque: d6 número par suma 1
número impar suma 0
- 2 de ataque: d6 número par suma 2
número impar suma 1
- 3 de ataque: d6 1-2 suma 1
3-4 suma 2
5-6 suma 3

Durante el combate luego de lanzar los dados de ataque se suma los puntos y quien posea la mayor cifra será el ganador, ganando no solo la carta del territorio sino que también podrá robar una carta del mazo de especiales y poner una cantidad de unidades igual a la diferencia de daño con el oponente. Por su parte el perdedor deberá sacrificar unidades igual a la cantidad de combates librados.

No se conquista una zona hasta que se combate por ella pero se pueden dejar tropas al llegar un objetivo y luego seguir avanzando.

Feedback testeo 1

Los testeadores sugirieron elaborar algún tipo de ficha que pudiera representar la conquista de un objetivo, también establecer un sistema donde no todos los territorios tengan el mismo valor sino que sean diferentes, un sistema de puntos por estrellas del 1-5, así ganará quien tenga mas estrellas en territorios y no quien tenga más territorios haciendo que las decisiones a la hora de desplazarse por el tablero sean mucho más estratégicas tomando en cuenta el valor del lugar y la distancia a la que se encuentra.

En cuanto al desequilibrio los jugadores llegaron a la conclusión de que debería ser eliminado o reducido, ya que era muy injusto para quien estuviera del lado del pueblo al estar consciente de que prácticamente perderá si o si los primeros combates sin importar cuanta suerte tuviera al lanzar los dados, haciendo que la experiencia se vuelva algo frustrante en un principio,

razón por la cual se le sumó 1 punto de ataque adicional al escudero del pueblo para ver si este cambio ayudaba a tener mejores posibilidades de ganar durante los primeros combates. Respecto a las cartas especiales no hubo comentarios a excepción de la carta del pueblo que otorga +3 a la suma total del combate, ya que desequilibra demasiado los combates haciendo que el pueblo fuera invencible una vez conseguida esa carta.

También se aconsejó juntar las cartas especiales con las comunes en un solo mazo haciendo que haya muchas más cartas comunes que especiales, para brindar un factor emoción para el jugador cuando consiga una carta de este tipo. Como último comentario se planteó la posibilidad de eliminar los dados sobre las cartas para especificar cuántas copias se tenían de cada tipo ya que eso sumado con los dados del combate hacían que hubieran demasiados dados involucrados en la partida, se optó por utilizar otro sistema donde se eliminan esos dados, jugando con múltiples cartas de cada tipo para cuantificar las unidades.

Resumen

- Crear una ficha para representar la conquista de un objetivo
- Sistema de estrellas por territorio desde 1 estrella a 5 estrellas
- Gana el que tiene más estrellas en territorios conquistados
- Bajar desequilibrio de ataque de +2/ -2 a +1/ -1
- Se aumenta el ataque del escudero de 1 a 2
- Eliminar las especiales del pueblo que otorgan +3
- Combinar el mazo de las cartas especiales con las básicas
- Representar la cantidad de cartas por tipo con más impresiones de las cartas y no con el uso de dados

TESTEO 2

Feedback testeo 2

Uno de los cambios más importantes a raíz de este testeo fue poder detectar que la fase de combate se hacía muy engorrosa al tener que estar contando los múltiples dados para saber cuánto daño estaba haciendo tu equipo, por lo que surgió la necesidad de establecer una nueva forma de desarrollar el combate. En base a esta nueva problemática se pensó en un sistema de fortalezas y debilidades entre las clases tal como lo plantea pokémon en su juego de cartas, también se fijó el número de unidades que pueden combatir con combate para hacer que esta fase del juego sea rápida y dinámica.

Otra medida que fue eliminada fue la de dejar tropas en los territorios abriendo la puerta a la búsqueda de una nueva manera para incentivar a los jugadores a llegar primero a los objetivos por medio de algún tipo de recompensa, siendo el nuevo incentivo el poder elegir quien comienza el combate.

Se eliminaron las barricadas del mazo de objetivos ya que el juego busca ser estratégico y las barricadas siendo un elemento tan importante para el desplazamiento dentro del tablero deberían poder tener mayor impacto al ser una ficha externa, para que no ocupe un espacio dentro de los objetivos y sea un elemento que impida el paso de camino a un objetivo y que no esté reemplazando un objetivo en sí.

Al comienzo de cada partida los jugadores eligen el número de barricadas con el que quieren jugar dividiéndose a la mitad para cada bando, por ejemplo si eligen jugar con 4 barricadas, que sean 2 para cada bando. Estas son ubicadas de manera azarosa a través de una tirada de dados. Las barricadas como elemento bloquean el paso del rival hasta ser destruidas, para destruir una barricada el rival debe descartar 2 cartas, en el caso de ser del mismo bando el jugador puede robar dos cartas y descartar dos cartas, destruyendo su barricada a cambio de dos cartas nuevas.

También se planteó la idea, de que las cartas especiales tuvieran un efecto distinto ya que no les convencía mucho los efectos actuales y por último la eliminación del desequilibrio en la suma de puntos del combate combates ya que durante los primeros combates el pueblo perdía siempre haciendo que se quedara muy atrás para cuando lograba conseguir sus cartas especiales de bonificadores.

Resumen

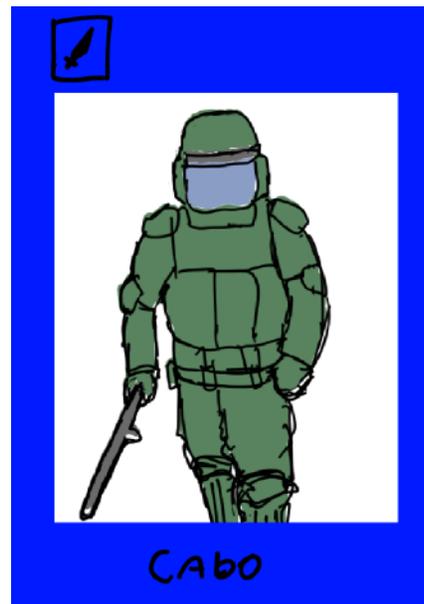
- Se implementó un sistema de clases con fortalezas y debilidades para reemplazar los dados durante el combate.
- Definir un número máximo de cartas por combate para un mayor dinamismo durante esta fase de juego.
- Se sacó a las barricadas del mazo de los objetivos, para convertirlo en un elemento externo en forma de ficha. Al comienzo de la partida se establece con qué número de barricadas se desea jugar, siendo la mitad es para cada bando, para posicionarlas se lanza un dado de 20 caras y el número que salga es donde se establece la barricada.
- Las barricadas pueden destruirse de dos maneras, si eres del bando opuesto debes descartar 2 cartas de tu mano y si eres del mismo bando puedes destruir tu propia barricada para robar 2 cartas y descartar 2 cartas.
- Se elimina la interacción para dejar tropas en los objetivos.
- Como nueva medida para motivar a los jugadores a llegar primero a un lugar, quien llega primero a un objetivo podrá elegir quien comienza el combate.
- Buscar otro efecto para las cartas especiales
- Eliminar el desequilibrio debido a que cuando el bando del pueblo conseguía sus cartas especiales ya iba con mucha desventaja frente al rival

Estudios de cartas comunes

Tras el segundo testeo se sugirió por los testadores implementar un nuevo sistema de clases similar a como lo hace pokémon en su juego de cartas, contando con un sistema de fortalezas y debilidades. Tomando esto como antecedente se crearon 5 nuevas clases comunes para cada bando, haciendo que parte el tipo de clase y sus debilidades sea información que la carta debe entregar al jugador, a continuación las clases desarrolladas:



Defensa (escudo)



Ataque (espada)



Soporte (mano)

Fig. 13 Primera versiones de las cartas.



Precisión (mira)



Dispersión (granada)

Cada una de estas clases es simbolizada por algún icono, que facilita identificar su tipo y debilidades, aquí una tabla completa de debilidades por tipo:

Tabla por tipos

Tipo	Débil a	Fuerte a

PROTESTA!
 estallido social

Fig. 14 Tabla por tipos.

Estudio de cartas especiales

Hasta este punto las cartas especiales para cada bando eran distintas, por un lado los carabineros tenían vehículos que necesitaban una cantidad mínima de tripulantes para poder utilizarse y el pueblo tenía personajes icónicos que daban un bonus a la sumatoria final del equipo. En base al feedback recibido en el último testeo, se exploraron nuevos efectos para estas cartas especiales dado que el combate se daría de una forma distinta y los actuales efectos no coinciden con esta nueva forma de combatir.

Dentro de los efectos a barajar estaban: cartas que permitieran robar otras durante el combate, cartas que cambiaran de tipo alguna unidad de manera instantánea (ganando un combate que se daba por perdido por ejemplo) y por último un efecto de búsqueda que dentro de los juegos de cartas se le conoce como “tutor”, siendo este una carta que te permite buscar otras dentro de tu mazo y colocarlas en tu mano, al ser un efecto poderoso existen tutores que son restrictivos o condicionales y otros que no tienen condición y te permiten buscar la carta que tu desees. Dado que los testers querían sentir que sus cartas especiales “se sintieran realmente especiales y poderosas”, me decante por el efecto de tutor para las cartas especiales, permitiendo al jugador buscar una carta de cualquier tipo (de las básicas) y colocarlas en tu mano para utilizarla durante el combate. Estos tutores estarían en la misma cantidad para ambos bandos.



Fig. 15 Carta tipo tutor de magia.



Fig. 16 tutor del estallido.

TESTEO 3

Versión 2 del juego

Prototipo

Nuevo sistema de clases con 5 clases básicas para ambos bandos: espada, escudos, granada, mano y mira.

Mazo pueblo 45 cartas, 5 de cada tipo. Mas 5 especiales que son tutores.

Mazo carabineros 45 cartas, 5 de cada tipo mas 5 especiales que son tutores
Mazo objetivos 20 cartas, con territorios de 1 a 5 estrellas.

Tablero con espacio para 5 objetivos activos, con casillas de roba 2 cartas y descarta 2.

Inicio

Al comienzo de la partida se establece con qué número de barricadas se desea jugar ,siendo la mitad es para cada bando,

para posicionarlas se lanza un dado de 20 caras y el número que salga es donde se establece la barricada.

Mano inicial de 7 cartas por jugador, las manos de cada jugador son secretas.

Al llega primero a un objetivo se coloca una bandera lo que permite poder elegir quien comienza el combate.

Gana quien tiene mas estrellas en territorios.

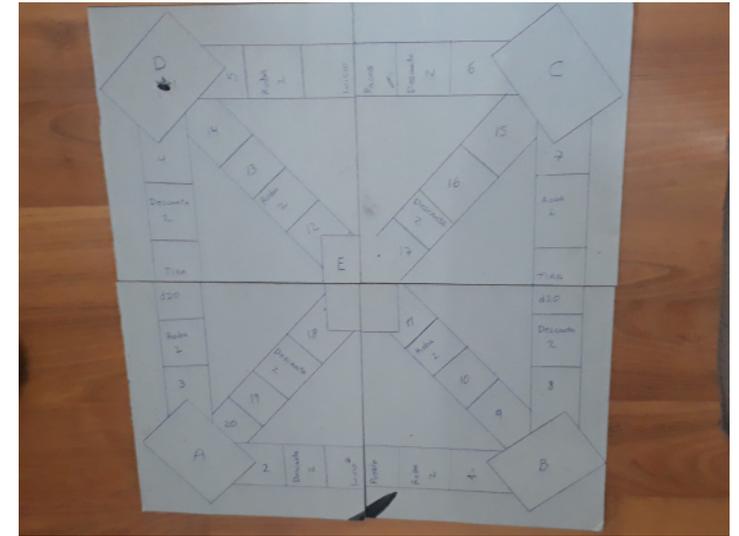


Fig. 17 Segunda versi.

Combate:

Se combate cuando ambos llegan juntos a un lugar o coinciden en uno.

5 cartas como máximo por combate.

Durante el combate las cartas se van apilando una sobre otra para luego ser descartadas y robar esa misma cantidad del mazo.

Feedback testeo 3

El combate por clases fue un éxito, los jugadores se divirtieron mucho ya que el combate a diferencia de la antigua modalidad era mas dinámico y rápido. Esto entregó una muestra clara de que el rumbo del juego era desarrollarlo de tal forma que sea un juego veloz y dinámico eliminando cualquier factor que alentara el ritmo de juego.

Al mismo tiempo este nuevo modo de combatir arrojó fallas importantes siendo la más crítica el hecho de que los jugadores se enfocaban solo en conseguir equipos perfectos, es decir, una copia de cada clase, para estar preparados contra cualquier clase que lanzará el rival, ya que el número máximo para combatir era de 5 cartas, siendo solo 5 clases era inevitable que surgiera este problema. Teniendo este problema en mente se volvió a donde surgió la idea, es decir el juego de cartas pokemon.

Este juego a pesar de tener muchísimos tipos de pokemon era imposible tenerlos todos en un solo equipo dado que solo se pueden armar equipos de 6 pokemon, haciéndome ver que reducir el número máximo de cartas por combate era la respuesta a mi problema, es debido a esto que el número máximo de cartas por combate se redujo de 5 a 3.

Otro cambio referente al combate fue que al estar combatiendo se fueran lanzando en pilas distintas para que al terminar el combate fuera más fácil contar las cartas jugadas ya que luego de esta fase los jugadores deben robar cartas del mazo equivalentes a las cartas jugadas en combate y al jugar 5 cartas por bando se volvía muy engorroso estar separándolas, esta medida se había pensado antes de reducir el número máximo de 5 a 3, que luego de ser testada con solo 3 cartas por combate no era un problema apilarlas todas en una sola pila por lo cual no fue implementada. También se estableció un número máximo de cartas en mano debido que el juego tiene tanto robo que los jugadores llegaban a tener más de 10 cartas en mano haciendo aún más fácil poder armar equipos perfectos, esto se redujo a 7 cartas en mano como máximo, por lo que si se llega a superar este número se deben descartar la cantidad correspondiente.

Como último cambio se le agregó a la interacción de llegar primero que no solo te diera la ventaja de poder elegir quien comenzaba el combate sino que también tener una bandera en un lugar signifique que hay tropas tuyas ahí, de esta manera cuando llegue el oponente a un objetivo con bandera del rival se de un combate de inmediato para no tener que esperar a que los dos jugadores coincidan en un mismo punto.

Resumen

- Reducir el número máximo de cartas por combate de 5 a 3
- 7 cartas en mano como máximo
- La bandera aparte de dar la posibilidad de elegir quien comienza el combate también significa que hay tropas tuyas en el lugar, así cuando llega el oponente al territorio comienza el combate de inmediato.

TESTEO 4

Feedback testeo 4

Dado que la forma de ganar era quien tenía más estrellas en objetivos en varias partidas se llegaba a un punto donde los jugadores tenían gran parte de los objetivos conquistados pero evitaban el conflicto optando por ir a las casillas de “roba 2 cartas” al ver este comportamiento se pudo identificar que hasta ese punto el juego como tal no contaba con algún elemento en su estructura que incentivara el combate por objetivos y así terminar la partida por lo que los jugadores si quisieran podrían estar eternamente evitando el conflicto ya que nada les impedía hacerlo y tampoco les ponía una especie de reloj por el cual sentirse preocupados de que ganara el rival. Es debido a esto que se implementó una nueva manera de ganar reemplazando el sistema de estrellas por uno de puntos donde gana quien llega primero a los 15 puntos, los cuales no solo se conseguirán a través de la conquista de objetivos.

Los objetivos como tal podrán variar entre los 2 a 4 puntos, este puntaje es secreto hasta que se llega al lugar, destruir barricadas del rival otorgará 1 punto, el jugador que destruya la barricada rival (descartando dos cartas de su mano) se llevará la ficha de barricada y colocará una de su bando en el mismo lugar. Llegar primero a un lugar además de colocar la ficha de bandera otorgará 1 punto. Un objetivo con una bandera tras haber pasado 3 rondas sin ser disputado pasará automáticamente al control de quien sea el dueño de la bandera, este conteo de rondas por objetivo lo tiene que hacer mentalmente cada jugador por cada objetivo marcado con una bandera de su bando, de esta manera se busca incentivar el constante combate y a su vez se acelera el ritmo del juego. Llegar primero a un lugar ya no decide quien parte el combate, esto se decidirá de manera aleatoria con el lanzamiento de una moneda, misma que se utilizará para decidir quién comienza a moverse primero a inicios de la partida.

Se elaborará un nuevo mapa que incluirá los puntos más importantes disputados durante el estallido social en Chile, específicamente en las cercanías de Plaza Baquedano, donde los objetivos estarán dibujados sobre el mismo mapa

por lo que el mazo de objetivos ya no existirá, en su lugar se colocan a inicios de la partida fichas con valores entre 2 y 4 puntos de manera aleatoria sobre los objetivos. Al conquistar un objetivo, el jugador se llevará la ficha que tenía el territorio sumando esos puntos.

El número de banderas por cada bando será menor a la cantidad de objetivos totales dentro del tablero para que los jugadores no busquen ganar solo colocando banderas, también se implementará una nueva regla que no permitirá que los jugadores puedan retroceder por el mismo camino a menos de que no exista otra opción para desplazarse. Y como último cambio, los jugadores comenzarán la partida en puntos aleatorios definidos por una tirada de dados de 20 caras, luego de haber colocado sus respectivas barricadas por bando, esto con el fin de crear partidas menos monótonas haciendo de cada instancia de juego algo único.

Resumen

- Ahora se gana sea alcanzando un número de 15 puntos reemplazando el sistema de estrellas
- Los lugares pueden valer de 2 a 4 puntos al azar, estos valores son secretos hasta que se llega al objetivo
- Destruir barricadas del oponente otorgan 1 punto y en su lugar se colocará una barricada de tu bando
- La recompensa por llegar primero a un objetivo será 1 punto y no elegir quien comienza el combate
- Timer por objetivo, para motivar a los jugadores a combatir una vez hayan usado todas sus banderas, al pasar 3 turnos el objetivo que no haya sido disputado se lo gana el propietario de la bandera automáticamente

Resumen

- Ahora se tira una moneda para decidir quién hace el primer movimiento en el tablero y quien comienza cada combate
- Rehacer el mapa en base a un mapa de baquedano con una cantidad de objetivos mayor a la cantidad de banderas
- Se eliminará los mazos de objetivos ya que estarán dibujados en el mismo tablero
- Que no se pueda retroceder, para evitar que los jugadores se queden farmeando en casillas para robar más cartas
- Se comienza la partida en puntos aleatorios replicando el sistema de la ubicación de barricadas

Estudios de tablero

Se hace un representación de baquedano para tener una idea de cómo están dispuestos los objetivos en la zona. Ya que el mapa será más grande y tendrá todos los objetivos dispuestos se elimina el mazo de objetivos y se repiten la enumeración de las casillas del 1 al 20, pensado para que al inicio de la partida se lance un dado de 20 caras y se elija tanto la ubicación de las barricadas como el punto de partida de cada bando. Los números de las casillas numeradas del 1 al 20 estarán repetidos en distintos lugares del tablero, fomentando la habilidad de colocar las barricadas en puntos estratégicos y también comenzar la partida en el mejor punto a su conveniencia entre sus opciones.

Se confeccionan 2 tableros, uno con menos caminos volviendo algunos lugares de difícil acceso y otro con numerosas formas de llegar a los objetivos.

Tomando en cuenta estos requisitos se elaboraron dos mapas con los mismos objetivos pero distintas rutas entre ellos. Siendo el primer mapa mucho más limitado en cuanto a las rutas que puedan tomar los jugadores tendiendo objetivos aislados. En cambio el segundo mapa tendrá muchas más casillas debido a que todos los objetivos tienen distintas rutas de acceso, dando mayor libertad de desplazamiento premiando aún más las decisiones estratégicas tanto del posicionamiento de sus barricadas como el punto de partida al tener más opciones de casillas entre las cuales elegir. Este también cuenta con casillas con efectos de “roba dos cartas” y como efecto opuesto casillas con “descarta 2”, por último dentro de las casillas especiales está la casilla de barricada que permite al jugador colocar una nueva barricada lanzando un dado de 20 caras.



Fig. 18 Estudio del sector baquedano..

TESTEO 5

Feedback testeo 5

Durante este testeo se probaron las dos versiones del mapa, de lo que se pudo observar el mapa 1, al ser más pequeño y restrictivo tenía una jugabilidad lenta ya que varios objetivos solo tenían un camino para llegar, por lo que ocurría mucho que se ganaban objetivos sin ser disputados debido a que el rival no alcanza a llegar o prefiere no ir a disputarlo, enfocados en llegar primero a otros lugares. Por su parte la segunda versión del mapa fue un éxito debido a que al tener muchas rutas para desplazarse los jugadores alcanzaban a disputar por lo general la mayoría de los objetivos, teniendo una experiencia de juego muy activa con combates prácticamente en cada turno. Otro beneficio de este mapa es que al tener muchas más casillas las posibilidades tanto para ubicar barricadas y elegir el punto de partida fomentan una toma de decisiones estratégica al elegir cada punto.

Dado que el mapa elegido promueve los combates ocurrió que muchas partidas tenían una corta duración,

por lo que se decidió aumentar el puntaje máximo para ganar de 15 a 20 para que las partidas no fueran tan cortas. En vista de que ahora los objetivos están dibujados en el mapa al conquistar un territorio se deja la bandera en el tablero para evitar que estas puedan ser reutilizadas en caso de que aún queden territorios sin una.

En cuanto a correcciones menores se modifica un poco el funcionamiento de la carta de “tutor” ya que antes esta carta al ser jugada durante el combate se sumaba a la pila de cartas jugadas durante el combate, haciendo que el jugador que ya tenía una ventaja al jugar el tutor, termina teniendo aún más ventaja al robar una carta más al terminar el combate. Esto fue modificado para no aumentar esta ventaja del jugador que juegue el tutor por sobre el rival, ahora tras jugar el tutor este se va de inmediato a la pila de descarte para que esta no se cuente como una carta más en la pila del combate, evitando robar una carta extra al terminar esta fase, recordando que tras terminar el combate cada jugador roba del mazo una cantidad equivalente a las cartas en su pila de combate.

Por último al encontrarte con una barricada enemiga puedes elegir no destruirla, quedarte en esa casilla y el siguiente turno retroceder, esto cambiaría la regla de no poder retroceder a “excepto si estas en una barricada enemiga o si no hay otro camino”.

Resumen

- Se elige el mapa 2 ,al ser más grande otorga mayor versatilidad para desplazarse a lo largo del tablero
- El tutor se descarta al momento de ser jugado, de esta manera no se cuenta en la pila de cartas usadas en combate
- El puntaje mínimo para ganar se sube de 15 a 20 para evitar tener partidas muy cortas
- Al conquistar un territorio que tenía una bandera esta se queda en el tablero para que no pueda ser reutilizada
- Se puede optar por no destruir una barricada rival, al hacerlo te quedas ahí y te puedes devolver el siguiente turno

Estudio de un nuevo modo de juego

Hasta el testeo nº5 el juego a pesar de tener una jugabilidad ya completa en cuanto a la experiencia de juego se planteó la posibilidad de crear otro modo de juego debido a que se identificó cierta incomodidad por algunos jugadores al tener que jugar del bando de carabineros, tras un brainstorming con los testeadores nació el modo de juego “Todos contra los pacos”, donde todos los jugadores juegan en conjunto dentro del bando del pueblo contra las fuerzas policiales, quienes se controlan de manera automática solo con lanzamientos de dados y utilizando cartas del tope de su propio mazo.

Uno de los mayores objetivos de este modo de juego era demostrar lo importante que era la colaboración de los jugadores para poder ganar, es debido a esto

que una de las nuevas mecánicas de este modo de juego es poder intercambiar de manera aleatoria cartas entre tus compañeros 1 vez por turno antes de lanzar el dado para desplazarse, esto se implementó con el propósito de lograr que los jugadores puedan ayudarse entre ellos cambiando sus cartas en caso de que tengan muchas del mismo tipo o no se sientan con una mano muy variada. Al mismo tiempo esto se hace de manera aleatoria para que sea un efecto de alto riesgo pero al mismo tiempo de alta recompensa volviendo la experiencia de juego más emocionante junto con este compañerismo entre jugadores de equipo.

En base a la jugabilidad del modo duelo y los cambios que requería este modo de juego para ser funcional sin romper las reglas de su otro modo se establecieron las siguientes reglas para jugar:

Pueblo

- Juega sin tutores
- No puede colocar barricadas
- Todos roban del mismo mazo, si este se acaba se revuelve la pila de descarte de vuelta al mazo
- Mano máxima de 3 cartas
- Pueden cambiarse una carta al azar entre ellos para tener más variedades de tipo, solo antes de lanzar los dados en su turno
- Gana con 40 puntos

Carabineros

- Si algún integrante del pueblo cae en una casilla de barricada, carabineros coloca una nueva barricada
- Comienza con 10 barricadas, estas se colocan en el número de la casilla que primero se encuentre al tirar los dados.

Combate

- Los combates se realizan con 2 cartas por bando
- Si gana carabineros el combate se lleva el doble de puntos
- Se combate también en las casillas que tengan barricadas, si gana carabineros se lleva 2 puntos y se conserva la barricada, si el pueblo gana se lleva 2 puntos y destruye la barricada
- Durante los combates carabineros pelea con la primeras dos cartas del tope del mazo
- El pueblo siempre parte atacando
- Si a carabineros les sale una carta del mismo tipo a lo que jugó el pueblo pierde el combate
- Si a carabineros les sale un tutor ganan automáticamente el combate

TESTEO 6

Feedback testeo 6

Para este testeo final se probó tanto los cambios al modo vs como el nuevo modo de juego todos contra los pacos. Comenzando por el modo vs, se pudo resolver una interacción que no me convencía del todo desde que se implementó pero que hasta ahora no había encontrado una solución, el conteo mental de rondas pasadas en un objetivo sin combatir con una bandera puesta era una interacción dentro del juego que no estaba bien resuelta aún, pero gracias a este último testeo salió a la luz una solución bastante efectiva.

Se modificó la ficha de la bandera para que tenga una especie de flecha, a su vez dentro del tablero se creó un lugar específico para colocar esta ficha con una serie de números a su alrededor que indiquen la cantidad de rondas pasadas desde el 0 hasta el 3. Al llegar a un lugar por primera vez antes que el rival se coloca la bandera en este lugar demarcado dejando la punta de la ficha apuntando al número 0,

al comienzo de cada ronda posterior a esta se va girando la ficha al siguiente número, una vez llegado a 3 el objetivo será conquistado por el bando que colocó la bandera.

En cuanto a nuevo modo de juego a los testers les pareció una muy buena opción para quienes no les llame mucho la atención jugar en duelo, prefiriendo este modo de juego donde se fomenta el trabajo en equipo de los jugadores. En un principio creyeron que sería sencillo ganarle a las fuerzas de orden dado que la superan en número, pero tras las primeras partidas se dieron cuenta de que el enemigo a pesar de controlarse sola y depender al 100% del azar no es un rival fácil de vencer, sobretodo porque ellos ganan el doble de puntos al ganar un enfrentamiento. Es por esto que tras una cuantas partidas cada vez tomaban decisiones más estratégicas y al mismo tiempo preparaban sus jugadas para cada combate, donde la posibilidad de poder intercambiar cartas de manera al azar con tu compañero de equipo fue una herramienta que utilizaron a más no poder, no siempre salía bien el intercambio pero eso no evitó que fuera una de las novedades más aclamadas de este modo de juego.

Resumen

Modo de juego vs: que la parte donde se coloca la bandera tenga números del 0 al 3, y que la ficha de la bandera tenga una punta que indique cuántas rondas han pasado desde que se colocó, así se tiene un mejor seguimiento de las banderas en caso de que sean muchas a la vez.

7.3

Testeos experienciales

Tras numerosas conversaciones con las personas que conformaban la unidad de estudio experiencial se logró hacer un levantamiento sobre su visión del estallido, construido a base de sus experiencias, sacando a la luz elementos esenciales que según ellos deberían estar presentes para poder elaborar un juego sobre el estallido. Dentro de los principales elementos encontramos por el lado del pueblo a los personajes icónicos que nacieron durante el estallido como el nerro matapacos, la tía pikachu, pareman, el tiranosaurio naranja y el sensual spiderman. Por el lado de carabineros se mencionó a los 3 vehículos más conocidos popularmente durante las manifestaciones, el guanaco (vehículo lanza agua), el zorrillo (vehículo lanza gases) y el retén móvil.

A su vez se mencionó la importancia de lugares emblemáticos de combate como lo fue el monumento de manuel baquedano ubicado en plaza baquedano junto con sus alrededores definiendo a la zona de baquedano como la “zona 0” donde se centraron los conflictos durante el estallido social.

Es importante mencionar que desde un inicio este juego se pensó para personas que apoyen al pueblo por lo que todo lo que es relacionado al nombre de las cartas y otros textos implementados como en las mismas cartas, el tablero o las instrucciones de juego están escritas utilizando la jerga del pueblo junto a sus modismos.

Identificar clases

Gracias a los relatos de quienes tuvieron alta participación en las manifestaciones se pudo identificar que tanto en ambos bandos se podían distinguir roles bastante definidos con funciones específicas, lo que entregó las primeras luces para implementar estos roles dentro del juego.

En un comienzo el juego contaba con tres tipos de unidades por bando, el pueblo contaba con escuderos, resorte-ros y médicos.

En cambio carabineros contaba con, escuderos, bombarderos y capitanes. Dentro de las cartas especiales se encontraban los personajes icónicos para el pueblo y vehículos para carabineros.

A medida que el juego fue mutando nació la necesidad de crear nuevas clases y establecer un sistema de fortalezas y debilidades, cabe recalcar que estas nuevas clases debían ser independientes de los nombres de las unidades. Es debido a esto que se crearon 5 clases:

Clases

Defensa (escudo): escudero / escudero

Tanto el escudero del pueblo como el de carabineros sufrieron cambios estéticos debido a que ambos en su ilustración portaban un escudo y un arma de corta distancia, la cual fue removida para dar origen a la clase de ataque, dejando a los escuderos enfocados en su totalidad a un rol defensivo.

Ataque (espada): guerrillero / cabo

Una nueva clase creada con el fin de clarificar el rol defensivo de los escuderos dando pie a la creación de una nueva clase enfocada en el ataque como tal utilizando armas de corto alcance.

Soporte (mano): médico / motociclista

Dado que carabineros no cuenta con médicos dentro de sus filas se integró a los motociclistas como una clase de apoyo que son utilizadas bajo situaciones específicas por lo que no estaban presentes durante cada enfrentamiento.

Precisión (mira): camotero / sargento

A diferencia de la clase de ataque, la de precisión se caracteriza por utilizar armas de largo alcance, tanto como la unidad del pueblo como de carabineros recibieron un cambio de nombre por uno más acorde a su función. El resortero pasó a ser el “camotero” dado que todos los proyectiles lanzados eran “camotes”, es decir trozos de piedra o concreto utilizados como munición en combate. Por su parte el “capitán” pasó a ser “sargento”, un renombre más acorde a los rangos dentro de la institución de carabineros.

Dispersión (granada): bom- bardero / bombardero

En un principio solo carabineros contaba con la unidad de bombardero hasta que luego de conversar más con los testeadores, recordaron la existencia de personas del pueblo que lanzaban bombas molotov, una bomba incendiaria de fabricación casera. Abriendo la posibilidad de que el bando del pueblo contará con una unidad en esta categoría.

Especiales (estrella): personajes icónicos / vehículos antidisturbios

Dada la importancia atribuida por los testeadores a estos dos elementos se decidió implementarlos como cartas especiales, es decir, cartas con efectos de alto impacto pero que están presentes en pequeñas cantidades dentro del mazo.

Aspectos narrativos

A medida que se avanzaba con los testeos, los testeadores comentaron que sería un gran aporte agregar elementos que dieran más profundidad sobre el estallido social. Esto derivó en una exploración con el objetivo de encontrar las mejores alternativas para potenciar el factor histórico del juego, una exploración que culminó con cambios en las cartas, el tablero, las fichas, un nuevo modo de juego y por último el nombre del juego mismo.

Cartas

Como se mostró en la sección de referentes las cartas de Magic The Gathering suelen ir acompañadas de un pequeño texto en la parte inferior de la carta, este texto hace alusión al personaje de la carta o a eventos relacionados.

Esta fue una medida adoptada para este juego de cartas con el objetivo de dar más de contexto sobre el conflicto y sus participantes a los jugadores potenciando la experiencia inmersiva del juego. También cada bando posee su propia plantilla para el reverso de su mazo compartiendo el logotipo del juego en escala de grises, cada uno con el color de fondo de su respectivo color, rojo para el pueblo y verde para carabineros, junto con una frase en la parte inferior de cada carta diciendo “lucha!” y “reprime.” respectivamente.

Las ilustraciones hacen alusión a las versiones previas al estallido de las locaciones ya que la gran mayoría sufrió cambios considerables después de este hecho.

Tablero

Esta necesidad de agregar más historia al juego también se vio reflejada en el tablero mismo, puesto que en sus versiones tempranas el tablero tenía una estructura bastante básica sin reflejar la disposición de los lugares de la tal llamada zona 0, es decir, plaza Baquedano y sus alrededores. Contando en un inicio solo con 4 objetivos que con el avanzar de los testeos se introdujo un quinto objetivo al centro del tablero que a pesar de que ahora los objetivos si eran locaciones de conflicto el mapa como tal seguía sin estar presente.

Finalmente en la tercera versión del tablero se realizó un mapa de la zona 0 ubicando 14 puntos de conflicto con el fin de ser lo más fidedigno posible a la disposición real de estas locaciones, nombrados con los apodos que la misma gente que salía a manifestarse les otorgó, información recopilada gracias a las conversaciones con los testers y a una encuesta sobre el estallido.



Fig. 21 Dibujos objetivos.

Fichas

Para definir qué elemento sería el representativo de cada bando se les preguntó a los testeadores ¿cual de los elementos que identificaron como esenciales es el más representativo para cada bando?. Por el lado del pueblo salió elegido el perro matapacos sin discusión al ser reconocido como el primer símbolo de la lucha, por el lado de carabineros el carro lanza agua conocido como “guanaco” debido a ser el vehículo antidisturbios más representativo de la institución durante las manifestaciones.

Dado de que existe un modo donde todos los jugadores juegan del lado del pueblo se confeccionaron 4 figuras del negro matapacos las cuales cada perro es de un color distinto compartiendo el distintivo pañuelo rojo, de esta manera los jugadores podían diferenciar sus piezas en el tablero sin confundirlas y a su vez saber que son del mismo equipo al tener este elemento común.

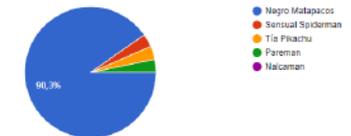
En un principio las fichas de conquista era un casco para carabineros y un manifestante para el pueblo, con el avanzar de los testeos la ficha fue reemplazada por una bandera para ambos bandos ya que se implementó un nuevo elemento en el juego que era mejor representado con la ficha antigua de conquista. Este nuevo elemento eran las barricadas lo que produjo este cambio en las fichas dejando a las barricadas con una ficha circular estilo pastilla y la de conquista con una bandera.

Dado que se había implementado un sistema de puntos cada objetivo tiene un puntaje por ser conquistado, para lo que se confeccionó una ficha circular que por un lado tenía una bandera blanca, representando a un objetivo neutral y del otro lado el valor del objetivo que podía ser 2 a 4 puntos.

Finalmente se diseñó una moneda para definir qué bando realizaba el primer movimiento al inicio del juego y también para decidir quien comenzaba los combates. Esta moneda tenía por un lado al pueblo representado con una ilustración de la primera línea y por el otro a carabineros simbolizado con un escuadrón policial.

En los últimos testeos las ilustraciones entre la moneda y las barricadas se intercambiaron ya que hacía mucho más sentido que la ilustración donde salían más personas fuera la que represente a la barricada.

Para ti ¿Cuál de los siguientes personajes icónicos fue el más representativo durante las marchas del estallido?
31 respuestas



Para ti ¿Cuál es el elemento u objeto más representativo de carabineros?
30 respuestas

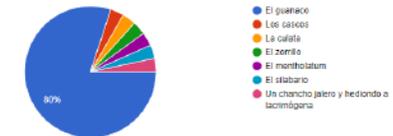


Fig. 22 Alguno resultados sobre la encuesta.



Fig. 23 Protitipo de las piezas.

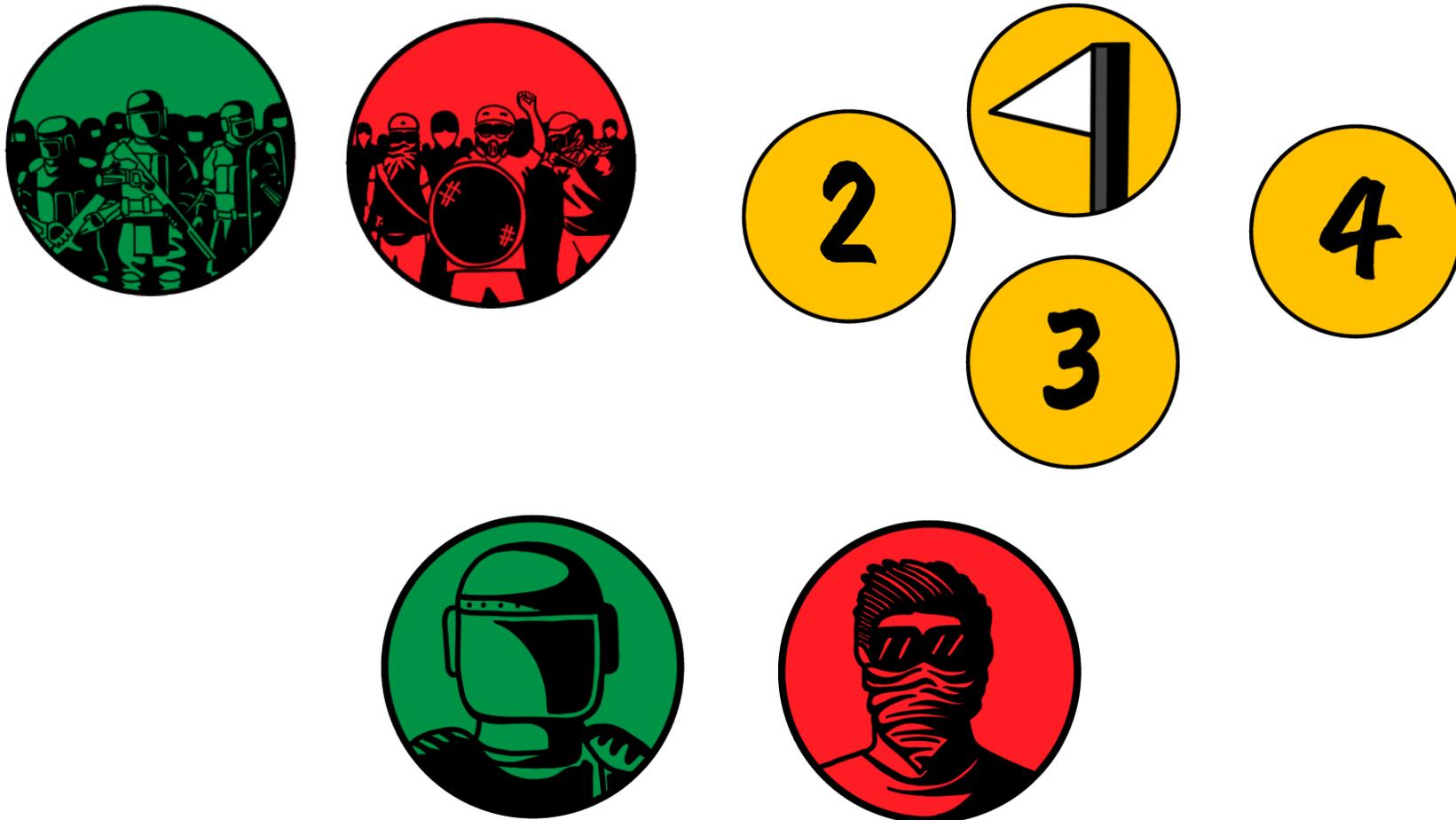


Fig. 24 Fichas de barricada, de valor y la moneda de juego.

Jugabilidad

Durante los testeos algunos de los testeadores se divertían mucho en las sesiones de testeo hasta que se ponían a pensar sobre el trasfondo del juego más seriamente, provocando que no se sintieran muy cómodos jugando del bando de carabineros aunque fuera un juego. Esto era un problema a nivel narrativo y de jugabilidad sin resolver ¿quién querría ser del bando de carabineros?.

Esto combinado a comentarios de otros jugadores al decir cosas como “me gustaría que el compañerismo entre los del pueblo se viera en tu juego”, “no me gusta ser paco, me gustaría ser del mismo bando que mi compañero”, algunos relataban cómo se sentía este espíritu de compañerismo con otras personas que eran completos extraños solo por el hecho de estar en una marcha protestando juntos.

Es debido a estos motivos que se desarrolló un modo de juego llamado “todos contra los pacos”, donde ningún jugador es del bando de carabineros y todos los jugadores juegan en equipo en el lado del pueblo.

Este nuevo modo de juego contaba con algunas reglas distintas al modo vs, teniendo como base el trabajo en equipo que deben desarrollar los jugadores en cada decisión que toman para conseguir la victoria, esta estrategia se veía reflejada en distintas acciones a lo largo del juego como elegir donde comenzar la partida, la ubicación de las barricadas y la nueva interacción de cambiar cartas entre turnos con tus compañeros, buscando reforzar la idea de compañerismo entre los jugadores del pueblo transmitiendo este efecto de unidad entre los mismos tal y como se vio reflejado durante las manifestaciones donde el pueblo chileno luchó como uno contra las fuerzas policiales.

Nombre del juego

Definir el nombre del juego fue uno de los tópicos que más conversación causó con los testeadores debido a lo mucho que les interesaba cómo podría llamarse un juego sobre esta temática.

Se rescata de esas discusiones un pensamiento bastante claro sobre lo que debía comunicar el nombre, “debe ser crudo” “debe representar lo que sucedió, causar impacto”, “que sea polémico”, “que sea potente”. A continuación un listado de todos los nombres propuestos:

- **Zona 0**
- **Libertad**
- **Todo o nada**
- **30 años**
- **Morir peleando**
- **Libertad ciega**
- **Ojo x Libertad**
- **Batalla dignidad**
- **Protocolo Estallido**
- **Misión estallido**
- **Misión dignidad**
- **359 ojos**
- **Primera línea**
- **Protesta: primera línea**
- **Protesta! estallido social**

Finalmente se eligió el nombre “protesta!” debido a que no hace alusión al estallido y podía ser expandible para otras versiones del juego. De esta manera estallido social solo sería una versión del juego dando pie para otras ediciones como la manifestación feminista o la revolución pinguina.

Aspectos visuales

Identidad de color

Parte importante del proceso creativo fue definir una identidad de color para cada bando, por lo que fue necesario identificar características que se quisieran representar y comunicar a través del color elegido. El pueblo necesitaba un color fuerte y pasional cargado de emociones, que pudiera comunicar la fuerza de la lucha que se está librando, el compañerismo entre los ciudadanos y las ganas por salir victoriosos. Es debido a esto que se eligió el color rojo para representar al pueblo chileno.

Carabineros por su parte demandaba un color más sobrio, que representa el orden y las reglas. Se pensó inicialmente en el azul dado esta dualidad entre azul y rojo, junto al hecho de que el azul se ve estrechamente relacionado con las características que se querían encarnar pero dado que el color representativo de la institución es verde, cada vez que se les presentaba el juego a los testadores,

por primera vez surgía la pregunta ¿Por qué los pacos son azules y no verdes? Por lo que en las decisiones finales se cambió del azul al verde para carabineros ya que este color estaba prácticamente arraigado a la institución por lo que facilitaba el entendimiento de que eran fuerzas de orden chilenas evitando toda duda o confusión.

Esta identidad de color se aplicó a gran parte de los elementos de cada equipo, teniendo cada uno los marcos de sus cartas, las banderas de conquista y las fichas de barricada de su respectivo color. En cuanto a las fichas que representan a cada bando en el tablero se tomaron medidas adicionales. El pueblo cuenta con cuatro fichas de perros distintas, donde todos comparten un elemento característico, el pañuelo rojo. Esto se hizo con el objetivo de mostrar que a pesar de las diferencias que tenían los ciudadanos entre sí lograron luchar codo a codo por un bien común. Carabineros por su parte cuenta con un carro lanza aguas “guanaco” pintado de los colores que posee su última versión adquirida por carabineros durante los años del estallido, siendo este mayoritariamente blanco con un frontis de color negro y una franja verde para que se le asocie al bando de carabineros.

Ilustraciones

En cuanto a las ilustraciones se demarcan dos líneas fundamentales, una para cada bando que ayudaron a guiar todo el aspecto gráfico del juego. Las representaciones gráficas del pueblo tienen como principal objetivo transmitir el efecto de compañerismo en sus cartas resaltando sus diferencias a pesar de luchar por un bien común. Razón por la cual en las cartas del pueblo siempre se ven varias personas juntas, cada uno con ropas distintas armándose con lo que encontraron o tenían disponible.

A diferencia de carabineros cuyas representaciones apuntan a mostrar a los uniformados como personas frías, carentes de individualidad cuyo único deber es establecer el orden y velar por el cumplimiento de la ley. Esto se transmite con el hecho de que en todas sus ilustraciones los carabineros aparecen vistiendo todos de la misma manera con su casco que no permite verles el rostro,

junto con el hecho de que siempre aparecen solos debido a que durante las manifestaciones los uniformados solían dispersarse persiguiendo a los manifestantes en su intento por llevarlos detenidos.

Respecto a las ilustraciones del tablero se realizó un estudio de los 14 objetivos que se disputan en el juego identificando sus aspectos visuales más característicos para ser plasmados en la ilustración para facilitar su reconocimiento por los jugadores. Para estas representaciones se eligió representar los lugares en sus versiones previas al estallido debido a que muchas de ellas habían sufrido cambios importantes luego de este evento.

El estilo en cuanto a las ilustraciones es una mezcla entre el arte callejero de protesta visto durante el estallido y el afichismo tradicional chileno, destacando los colores planos y las sombras duras y fuertes dentro de la composición.

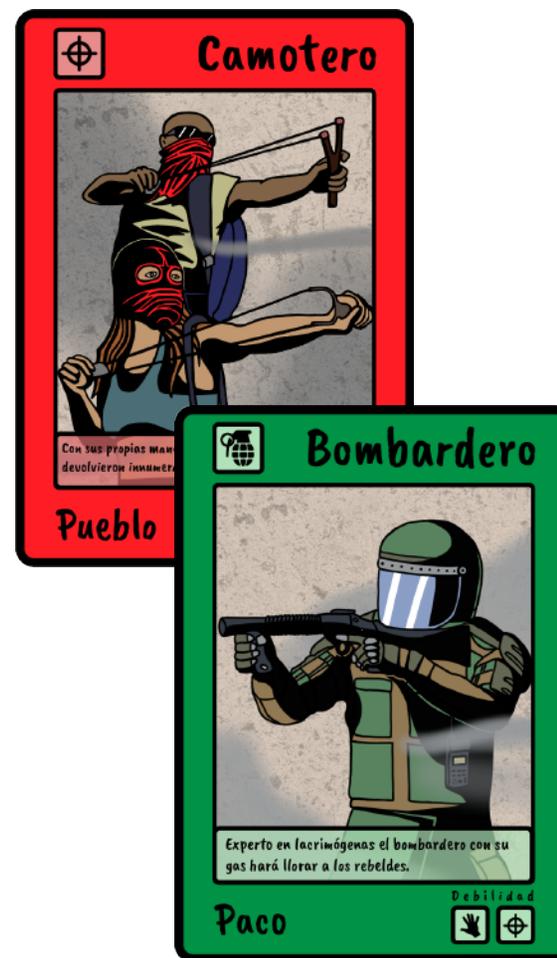


Fig. 25 Ilustraciones semifinales de algunos tipos.

Logo

Una vez definido el nombre se comenzó a idear cómo será el logotipo de este juego, desde el inicio se pensó en una tipografía que se asemejara a un texto escrito a mano que tras algunas iteraciones se llegó a la tipografía Caveat Brush. En cuanto al color se decidió por una composición donde el gran parte del logotipo fuera en negro siguiendo la línea del estilo planteado dejando el uso de color para especificar la versión del juego, en este caso "estallido social". Finalmente se le agregó una ilustración vectorizada de un puño alzado como representación de la lucha librada en las manifestaciones.



Fig. 26 Logo final.

VALIDACIÓN

8.1

Validación de jugabilidad y experiencia

Tras los testeos finales para medir la satisfacción en cuanto a la representación del estallido y la experiencia de juego se realizó una encuesta para conocer la opinión de los testeadores.

Esta encuesta se dividió en dos partes, la primera se enfoca en preguntar a la unidad experiencial, personas que habían participado activamente durante las manifestaciones, si las versiones finales del juego representaban de una manera fidedigna los acontecimientos ocurridos durante el estallido social, en cuanto a los modos de juegos, las ilustraciones, los textos y las mecánicas del juego. La segunda parte estaba centralizada en la unidad de jugabilidad para conocer de boca de los expertos en juegos de mesa, si se había logrado llegar a un juego divertido, con reglas establecidas y mecánicas funcionales.

Los resultados arrojaron que la unidad experiencial se sentía bastante satisfecha con la representación lograda en este juego entregando respuestas como “Demuestra una carrera en donde la gente buscaba establecerse y carabineros ejecutaba una persecución territorial, ayuda al entendimiento espacial al armar una estrategia de manifestación”. Por su parte la unidad de jugabilidad respondió “Es divertido y rápido de jugar, las reglas son lo suficientemente sencillas para aprender de inmediato pero hay espacio estratégico suficiente como para que el juego sea siempre distinto en cada iteración” demostrando que el juego logró desarrollar una complejidad intermedia siendo de un aprendizaje rápido para el jugador nuevo pero a la vez dando pie para el desarrollo de estrategias más complejas.

PROYECTO FINAL

9.1

Juego final

Juego final

- 2 mazos de 45 cartas, 8 copias de cada básica y 5 cartas especiales
- 7 banderas para cada bando
- 14 fichas de puntaje, 3 de 4 puntos, 5 de 3 puntos y 6 de 2 puntos
- 10 barricadas por bando
- 1 moneda con un bando por cara
- 4 fichas de negro matapacos
- 1 ficha de guanaco
- 1 tablero con 77 casillas y 14 objetivos



Fig. 27 Piezas finales de ambos bandos.

MODO DE JUEGO 1

Duelo

Reglas

- Gana el primero en llegar a los 20 puntos
- Llegar primero a un lugar coloca una bandera y suma 1 punto
- Cada turno sin combate avanza un contador la bandera
- Si alcanza los 3 contadores el territorio es conquistado por el propietario de la bandera
- Destruir barricadas enemigas al descartar 2 cartas otorga 1 punto y se coloca una barricada aliada en su lugar, se puede optar por no destruirla esperar un turno y devolverse
- Destruir barricadas aliadas permite robar 2 cartas y descartar 2
- Máximo 7 cartas en mano
- 3 cartas máximo por combate
- Se desplazan lanzando el dado de 6 caras
- En caso de que se termine el mazo se devuelve la pila de descarte en su lugar



Fig. 28 Ilustraciones finales de algunos tipos.

Inicio

- Ambos jugadores roban 7 cartas
- Se define la cantidad de barricadas a jugar
- Se lanza el dado de 20 caras para ubicarlas
- Se colocan las fichas de valor de manera aleatoria y sin saber sus respectivos valores
- Se define los lugares de partida de cada bando lanzando el dado de 20 caras
- Se lanza la moneda para decidir quién comienza

Combate

- Se define quien comienza el combate por un lanzamiento de moneda
- Se lanzan cartas hasta que uno de los dos no tenga cartas por jugar
- No se puede responder una carta con otra del mismo tipo
- Una vez terminado el combate las cartas jugadas se descartan y se roba la misma cantidad
- Al ganar un combate se retira la ficha de valor y se deja la bandera si es que hay una

MODO DE JUEGO 2

Todos contra los pacos

Carabineros

- Gana con 20 puntos
- Comienza con 10 barricadas, estas se colocan en el número de la casilla que primero se encuentre al tirar los dados.
- Si algún integrante del pueblo cae en una casilla de barricada, carabineros coloca una nueva barricada

Pueblo

- Gana con 20 puntos
- Comienza con 10 barricadas, estas se colocan en el número de la casilla que primero se encuentre al tirar los dados.
- Si algún integrante del pueblo cae en una casilla de barricada, carabineros coloca una nueva barricada

Combate

- Los combates se realizan con 2 cartas por bando
- Si gana carabineros el combate se lleva el doble de puntos
- Se combate también en las casillas que tengan barricadas, si gana carabineros se lleva 2 puntos y se conserva la barricada, si el pueblo gana se lleva 2 puntos y destruye la barricada
- Durante los combates carabineros pelea con las cartas del tope del mazo
- El pueblo siempre comienza el combate
- Si a carabineros les sale una carta del mismo tipo a lo que jugó el pueblo pierde el combate
- Si a carabineros les sale un tutor ganan automáticamente el combate



PROYECCIONES

10.1

Nuevo modo de juego

Luego de la exploración de un nuevo modo de juego que dio origen a “todos contra los pacos” se pensó en un tercer modo de juego que sea un vs cooperativo, es decir, un modo de varios jugadores por bando por ejemplo un 2 vs 2 o 3 vs 3. Para esto además de modificar algunas reglas en cuanto a la cantidad de cartas en mano y la cantidad de cartas por combate se requiere de la manufacturación de más piezas del famoso carro lanza agua “guasnaco” de carabineros, que haciendo una analogía con el bando del pueblo que tiene 4 perros carabineros tendría 4 de estos carros pintados de manera idéntica a excepción de una franja de color en cuatro tonalidades distintas de verde para poder diferenciar las piezas en el modo vs cooperativo.

10.2

Editorial de juegos de mesa

Como una de las primeras proyecciones para este proyecto se encuentra entrar en contacto con una editorial especializada en juegos de mesa, tal como lo es Fractal juegos, que como ya se mencionó anteriormente esta editorial ya ha brindado apoyo a otros juegos relacionados con temas de contingencia como lo es el estallido social.

Dentro de las posibilidades se plantea la opción de tener una versión física del juego que pueda comprarse y otra donde todo el material necesario esté en formato digital de manera gratuita en formato pdf tal como lo hace Fractal juegos con su juego sobre el estallido llamado, “crónicas del estallido”.

10.3

Nuevos conflictos sociales

A vista de que el estallido social no ha sido el único evento importante que haya marcado la historia de Chile una de las proyecciones para este proyecto es el desarrollo de expansiones con nuevas cartas que representen otros conflictos importantes como lo fue la revolución pingüina en 2006 y 2011 o la manifestación feminista en 2018. Estas expansiones son nuevos mazos para el pueblo ya que durante todos estas manifestaciones carabineros ha mantenido su equipo a un nivel general.



Fig. 29 Logos de las futuras versiones.

BIBLIOGRAFÍA

- BBC News Mundo. (2019, 21 octubre). Protestas en Chile: cómo empezaron las protestas y qué hay detrás de la furia en «el paraíso de América Latina». Recuperado 7 de diciembre de 2021, de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-50130220>

- Boccardo, G., Ruiz, F., Caviedes, S., NodoXXI, & ISP. (2020). 30 años de neoliberalismo en Chile: la privatización de los servicios públicos. NodoXXI.

- Brell, M. (2006). Juegos de rol. Educación social : revista de intervención socioeducativa, 33, 104–113.

- CNN CHILE. (2020, 15 julio). Histórico: Cámara de Diputados aprobó retiro del 10% de las AFP. Recuperado 1 de enero de 2022, de https://www.cnnchile.com/pais/votacion-retiro-fondos-afp_20200715/

- Cooperativa. (2020, 25 junio). Timeline Chile: Popular juego de cartas históricas tendrá versión local. Cooperativa.cl. Recuperado 14 de diciembre de 2021, de <https://www.cooperativa.cl/noticias/corporativo/noticias/contenido-patrocinado/timeline-chile-popular-juego-de-cartas-historicas-tendra-version-local/2020-06-25/144424.html>

- Fukuyama, F. (1992). El fin de la historia y el último hombre. Planeta.

- Gallardo, L. (2020, 20 abril). «Crónica del Estallido»: Un juego de mesa cooperativo de libre descarga inspirado en Timeline. BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. Recuperado 30 de diciembre de 2021, de <https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/actualidad-cultural/2020/04/20/cronica-del-estallido-un-juego-de-mesa-cooperativo-de-libre-descarga-inspirado-en-timeline.shtml>

- Hernando., P. C., & Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. La Razón Histórica, 40. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6906464>

- Huizinga, J. (2003). Homo Ludens. Londres, Inglaterra: Routledge.

- INDH. (2020, 18 febrero). INDH entrega nuevo reporte de cifras a cuatro meses de iniciada la crisis social. Instituto Nacional de Derechos Humanos. Recuperado 28 de noviembre de 2021, de <https://www.indh.cl/indh-entrega-nuevo-reporte-de-cifras-a-cuatro-meses-de-iniciada-la-crisis-social/>

- López, M. G. (2020, 8 abril). Inédito juego de mesa desafía a cumplir los gastos básicos de vivir en Chile con un sueldo mínimo. BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. Recuperado 3 de diciembre de 2021, de <https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/actualidad-cultural/2020/04/07/inedito-juego-de-mesa-desafia-a-cumplir-los-gastos-basicos-de-vivir-en-chile-con-un-sueldo-minimo.shtml>

- Maté, Diego. (2021). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (98), 19-35. Epub 15 de octubre de 2021. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967>

- Pérez-Latorre, Ó. (2012). Del Ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. Comunicar, 38, 121-129. <https://doi.org/>

- Rein-Hagen, M. (2013). Games are serious fun. Georgia, Estados Unidos: TEDx Talks.

- Sáez, J. (2018). ESTILOS DE APRENDIZAJE Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA [Libro electrónico]. UNED

- Santos, L. D. E. J. (2021, 15 enero). Repaso a la historia y evolución de «Call of Duty». Diario de Sevilla. Recuperado 17 de diciembre de 2021, de https://www.diariodesevilla.es/tecnologia/Call-of-Duty-historia-evolucion-video_0_1399660548.html

- Trujillo, A. V. (2014). EL HOMBRE UN SER SOCIAL. Revista UNIMAR, 28(4). Recuperado a partir de <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/unimar/article/view/199>

- Waissbluth, M. (2020, 31 enero). ORIGENES Y EVOLUCION DEL ESTALLIDO SOCIAL EN CHILE. Mario Waissbluth. Recuperado 3 de diciembre de 2021, de https://www.mariowaissbluth.com/descargas/mario_waissbluth_el_estallido_social_en_chile_v1_feb1.pdf

PROTESTA!

Estallido social

