



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Recuerdos Resilientes

Autora: Camila Azócar

Profesor guía: Marcela Parada

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

Diciembre, 2023
Santiago, Chile

Índice

- **Introducción p3**
- **Levantamiento de información p9 - p68**
- **Oportunidad de diseño p69**
- **Formulación del proyecto p72 - p80**
- **Estado del arte p82 - p92**
- **Desarrollo del proyecto p94 - p107**
- **Viabilidad y proyecciones p109 - p123**
- **Conclusiones p125**
- **Referencias bibliográficas p126 - p127**

Introducción

abstract

El patrimonio cultural inmaterial en nuestro país es una herencia cultural frágil, dado que históricamente siempre se ha encontrado sujeto a un capital humano que debe preservar y mantener las costumbres, expresiones y conocimientos ancestrales, es por esto mismo, que sin las condiciones para que se reproduzca o traspase de generación a generación peligra con extinguirse. Dado esto es que diferentes comunidades a lo largo de la historia han ido perdiendo su identidad y continuidad, afectando de forma directa su bienestar.

Hasta la fecha, lamentablemente se han considerado insuficientes los esfuerzos por preservar este patrimonio cultural inmaterial y es por eso, que surge la necesidad de buscar nuevas fuentes de difusión y promoción que puedan captar el interés y apoyo de las nuevas generaciones. Actualmente nos encontramos en mundo hipermediatizado donde las formas de comunicación están en constante evolución, destacando así los videojuegos que hoy por hoy, se han convertido en

un lenguaje ampliamente utilizado y entendido por la juventud chilena y se han convertido en una poderosa herramienta para crear conexiones con mensajes y realidades simuladas. A raíz de esta situación, nace la oportunidad de poder desarrollar un videojuego que busque abordar el olvido de la cultura y sus saberes, centrándose en la pertenencia y su impacto en las identidades individuales y colectivas, sensibilizando a los jugadores sobre la importancia de preservar y transmitir las tradiciones y los saberes culturales. A

través de esta experiencia interactiva, se busca promover la preservación, valoración y difusión de la riqueza cultural de Chile, fomentando así el aprecio por las tradiciones y conocimientos con el fin de poder ser transmitidos de generación en generación.

Motivación Personal

"No podemos proteger lo que desconocemos.
La infancia de mi abuela, doña Regina Huichulef Huilcalaf, marcada por la migración a Santiago, resultó en una desconexión profunda con su cultura. Con el tiempo, sus relatos se volvieron escasos y los recuerdos, más fugaces. Lo mismo ocurrió con los conocimientos de mi bisabuelo, don Belarmino Quinteros. Como diseñadora, entiendo la fragilidad de los saberes transmitidos de generación en generación. Creo en la importancia de conocer para proteger. La fragilidad de estas tradiciones resalta la necesidad de preservarlas, y mi deseo es contribuir a este propósito, asegurando que las valiosas conexiones con el pasado no se pierdan en las sombras del olvido

Problemática

La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) de 2003 subrayó la importancia de preservar este patrimonio, que abarca expresiones, prácticas y técnicas transmitidas entre comunidades según la UNESCO (2003). Este legado proporciona a las comunidades un arraigado sentido de identidad y continuidad, fundamentales para su bienestar (p. 4).

Sin embargo, en el año 2012, autores como Del Río et al., destacaron la fragilidad que presenta este tipo de patrimonio, el cual ha estado históricamente relacionado a un capital humano que mantiene y preserva las costumbres, expresiones y conocimientos ancestrales. Si no lo cuidamos adecuadamente, este peligra y eventualmente podría extinguirse (p. 9). La salvaguardia del PCI debe considerar acciones enfocadas a brindar las condiciones óptimas para que pueda ser interpretado de manera fluida, por las generaciones venideras. Además, debe permitir que evolucione con ellas, en vez de quedar “fossilizado”, como lo indica la UNESCO en su documento sobre la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO - Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, s. f.).

En Chile, se están implementando diversas acciones para respaldar el artículo 14 enfocado a la Educación, sensibilización y fortalecimiento de capacidades de la Convención. Esto incluye medidas de protección como la creación de inventarios, sistemas de registro, reconocimiento y proyectos educativos en contexto formal e informal (Centro Regional para la Salvaguardia del PCI en América Latina, 2020).

No obstante, según el plan de patrimonio cultural del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2021-2026) se afirma que las actividades actuales no son efectivas para fortalecer el patrimonio cultural inmaterial y garantizar una educación adecuada. Es necesario mejorar las que están actualmente implementadas para su transmisión y efectividad, especialmente en las generaciones futuras. Hoy, esto se encuentra caracterizado por una “hipermediatización” de la vida cotidiana (Hidalgo & Ramírez, 2021, p. 85), las oportunidades de crear conexiones con el patrimonio cultural y sus orígenes han disminuido considerablemente.

Adaptarse a las tecnologías y formas de comunicación contemporáneas, como redes sociales y aplicaciones móviles, es esencial para que los medios actuales de las nuevas generaciones se conviertan en canales clave para conservar y transmitir el patrimonio cultural.

El uso de los videojuegos destaca como una de las nuevas tecnologías que permite la comunicación y la transferencia de información. Los videojuegos son objetos comunes en la vida cotidiana de las personas y tienen un gran poder de comunicación según Hernández (2018). Un estudio realizado por CHILE3D en 2020 muestra que al menos 18% de los jóvenes chilenos se sienten conectados y participan activamente de esta forma de expresión digital.

El uso de los recursos de simulación en los videojuegos puede ayudarnos a establecer vínculos significativos con un contexto socio-antropológico, al hacer el contexto menos abstracto (Gramigna & González-Faraco, 2009). Los videojuegos nos ofrecen la oportunidad de promover empatía y reconectarnos con las emociones, a través de la experiencia de juego e interacción con los jugadores

(Palavecino, 2022). Esta estrategia se basa en una historia que conecta a los jugadores con un entorno virtual que empieza a encontrar su lugar en otros ámbitos de la vida cotidiana, como la educación, la ciencia, el arte, la publicidad, la salud y el medio ambiente (Hernandez p. 18). Para que las nuevas generaciones conozcan y valoren el patrimonio cultural inmaterial, es necesario transmitirlo de manera codificada, y adaptarlo a sus formas de expresión e interacción, mediante el uso de recursos hipermedia. Además, se debe considerar el juego como una herramienta inherente al ser humano, utilizada para la simulación y el aprendizaje. Los videojuegos se presentan como una valiosa oportunidad comunicativa que acerca los saberes, lugares, historia, música e importancia del patrimonio cultural inmaterial a las generaciones actuales, permitiéndoles resignificar y enriquecer esta herencia cultural.

Introducción - problemática

El entorno digital en el que estamos inmersos, nos insta a ajustarnos a una nueva forma de cultura. Sin embargo, mientras navegamos por este espacio ¿Qué ocurre con aquellas manifestaciones culturales que aún laten en nuestras comunidades? ¿Cómo garantizamos que no sean excluidas en esta creciente era digital?

Javier Godoy. (2015) *Técnica de textil de teñido por reserva, Traricán* [Fotografía]. Sistema de Información para la Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://www.sigpa.cl/ficha-elemento/kimun-trarikanmakun-wallmapu>



Levantamiento de Información

Patrimonio cultural inmaterial

Existen diversos tipos de patrimonio, entre ellos destaca el Patrimonio Natural y Cultural, que engloba las manifestaciones culturales tanto de nuestros antepasados, así como las actuales, Biblioteca Nacional, (2017). Este patrimonio se clasifica en dos categorías principales: tangible/material e intangible/inmaterial.

El Patrimonio Material abarca bienes inmuebles, como edificios, lugares arqueológicos y conjuntos históricos, así como bienes muebles, incluyendo cuadros, esculturas,

instrumentos musicales, artesanías y otros objetos culturales."

Por otro lado, el Patrimonio Cultural Inmaterial se refiere a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos de generación en generación por las comunidades. Por esta razón, a menudo se le llama "patrimonio vivo".

El patrimonio inmaterial o intangible, son instancias temporales que para su conservación necesitan de un aprendizaje de generación en generación de modo que siga

practicándose y no se pierda con el tiempo. En esta categoría se incluyen técnicas, expresiones y usos reconocidos por comunidades o individuos como parte de su patrimonio cultural.

Según destaca la web de Biblioteca Nacional, (2017), la característica más distintiva radica en que se construye en conjunto con la comunidad, es decir, con las personas, ya que es esencial para su identidad, memoria e historia.

Levantamiento de información - patrimonio cultural inmaterial

Según la UNESCO (2017), el patrimonio cultural inmaterial se manifiesta en diversos ámbitos, que incluyen

a. Tradiciones y expresiones orales, incluyendo el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial.

b. Artes del espectáculo.

c. Usos sociales, rituales y actos festivos.

d. Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo.

e. Técnicas artesanales tradicionales.

El Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) proporciona a las comunidades una sólida sensación de identidad y continuidad, fundamentales para su bienestar. No obstante, autores como Del Río et al. (2012) señalan su fragilidad, ya que históricamente ha dependido del capital humano que mantiene y preserva costumbres, expresiones y conocimientos ancestrales. Si no se cuida adecuadamente, corre el riesgo de extinguirse.



Amanda Valenzuela P. (2021). *Marcela Rodriguez-Modelado de pieza utilitaria* [Fotografía]. Sistema de Información para la Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://www.sigpa.cl/ficha-elemento/alfareria-de-quinchamali-y-santa-cruz-de-cuca>

La salvaguardia del PCI debe asegurar que pueda ser transmitido de manera fluida a las generaciones futuras y evolucionar con ellas, en lugar de quedar "fossilizado", tal como indica la UNESCO en su documento sobre la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial.

Según el artículo 1 de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, la Unesco tiene como objetivos:

Salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial implica que los estados deben implementar medidas para preservar las costumbres, tradiciones y expresiones de una comunidad, asegurando que continúen siendo practicadas en el presente y se transmitan a las generaciones futuras. Para lograr esto, es esencial adoptar diversas medidas destinadas a garantizar la recreación y transmisión efectiva de dicho patrimonio.

Promover el respeto del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades, grupos e individuos correspondientes.

Sensibilizar a nivel local, nacional e internacional con el propósito de reconocer la importancia de la diversidad cultural y el valor del patrimonio cultural inmaterial.

La cooperación y asistencia internacionales. La Convención promueve la cooperación entre los Estados miembros, para seguir avanzando en la formulación de metodologías y buenas prácticas.

Comunidades y cultores

El concepto de comunidades cultoras no está definido por la Unesco, pero en el marco chileno se refiere a grupos de personas que desempeñan un papel significativo en la producción, salvaguarda, preservación y recreación del patrimonio cultural inmaterial, contribuyendo así al enriquecimiento de la diversidad cultural.

Según el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2019), definir a las comunidades puede ser complejo, ya que su caracterización puede basarse en diversos criterios, como identitarios,

simbólicos, político-administrativos, geográficos, ocupacionales o etnolingüísticos. Estas comunidades son dinámicas, con una historia (percibida), identidad, memoria e interés común, lo que dificulta su definición en términos abstractos. Las comunidades, los grupos o los individuos también pueden definirse en relación con uno o más patrimonios culturales inmateriales (p.40).

Anónimo. *Baile Catimbanco de Yaye ingresando a la Iglesia de San Pedro de Atacama* [Fotografía]. Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial.
<https://www.sigpa.cl/ficha-elemento/bailes-tradicionales-de-san-pedro-de-atacama>



Para efectos de la gestión del patrimonio cultural en Chile, se comprende a sujetos individuales o colectivos que crean, recrean, transmiten y adaptan conocimientos, expresiones, significados y técnicas de patrimonio cultural inmaterial que se encuentran arraigadas en las tradiciones culturales de su comunidad. Dentro de esta caracterización identificamos tres tipos de cultores/as:

Individual: Cultor/a que, aunque puede estar vinculado a una comunidad cultora o a otro tipo de comunidad, desarrolla su expresión de forma individual



Erwin Brevis. *Alfarería de Quinchamalí y Santa Cruz de Cuca* [Fotografía]. Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial.
<https://www.sigpa.cl/ficha-elemento/alfareria-de-quinchamali-y-santa-cruz-de-cuca>

Colectivo: corresponde a un grupo determinado de personas que desarrollan en conjunto una expresión de naturaleza colectiva, por lo cual se requieren mutuamente y en algunos casos ocupan roles específicos



C. Loayza, M. Adler, M. Carrasco. (2017). *Fiesta de Rosario, comuna de Calbuco*. [Fotografía]. Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial.
<https://www.sigpa.cl/ficha-elemento/alfareria-de-quinchamali-y-santa-cruz-de-cuca>

Grupo: Conjunto de cultores/as que desarrollan la misma tradición, se reconocen como pares y se agrupan con una finalidad común, que pueden constituirse en organizaciones con o sin personalidad jurídica.

Tesoros Humanos Vivos



Ministerio de Culturas. [Fotografía].
Musica Popular.cl.
<https://www.musicapopular.cl/artista/lucy-briceno/>

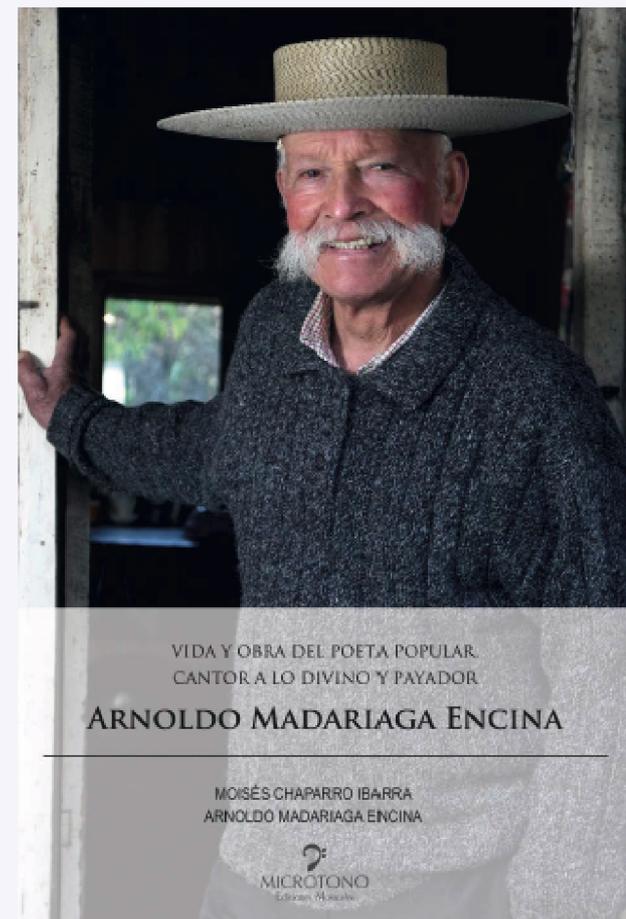
El programa Tesoros Humanos Vivos, en colaboración con la UNESCO, representa la principal iniciativa oficial del Estado chileno, para reconocer a comunidades, grupos y personas que han realizado una significativa contribución a la preservación y desarrollo de elementos incluidos en el Inventario de Patrimonio Cultural Inmaterial en Chile. Este reconocimiento se basa en la valoración y el reconocimiento otorgado por sus propios pares. Su objetivo central es promover la apreciación pública de la destacada

contribución y el papel estratégico que ciertos colectivos y cultores/as han desempeñado en la preservación y la vigencia de un elemento específico del patrimonio cultural inmaterial. Además, el programa busca destacar la riqueza de las culturas indígenas y la diversidad de las tradiciones que enriquecen el patrimonio cultural inmaterial de Chile.

Este reconocimiento se concedió de manera continua desde 2009 hasta 2019 y posteriormente se reanudó (debido a la pandemia) en 2022, siendo un total de 67 cultores reconocidos.

La revisión de las solicitudes para el reconocimiento y la elaboración de la lista propuesta de los Tesoros Humanos Vivos esta a cargo del Comité Asesor en Patrimonio Cultural Inmaterial. Esta lista deberá ser aprobada por el Consejo Nacional de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, así como por la máxima autoridad del Ministerio, de acuerdo a lo

establecido en la Ley 21.045. El reconocimiento implica -además de la inclusión en el Registro de Tesoros Humanos Vivos de Chile- una certificación pública, la realización de un registro etnográfico, audiovisual y fotográfico para la creación de materiales de divulgación, y un incentivo económico.



Proceso de Salvaguardia

El Proceso de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, implica una serie de etapas que se orientan hacia la preservación sostenible de este legado cultural. Este proceso abarca la identificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, valorización, transmisión (a través de la enseñanza formal y no formal) y revitalización de dicho patrimonio en todas sus facetas. A continuación podemos identificar las siguientes etapas:



Solicitud ciudadana: Esta fase comienza con las solicitudes presentadas por comunidades que reconocen un elemento cultural como parte vital de su identidad. Estos elementos deben ser de gran relevancia para la comunidad y deben cumplir con seis criterios de registro establecidos por la Convención, que incluyen viabilidad, participación -del grupo o comunidad al que pertenece-, beneficio a las comunidades, dinamismo, equidad y sostenibilidad.

Registro: Una vez aprobada la solicitud ciudadana, el patrimonio cultural inmaterial es registrado oficialmente. Esto implica un reconocimiento estatal, lo que proporciona a la comunidad una herramienta de gestión valiosa que puede utilizar en sus interacciones con diversas entidades.

Investigación Participativa: En esta fase, se lleva a cabo una investigación activa y participativa. Esto incluye comprender su significado cultural, contexto social y geográfico, y las amenazas que puede enfrentar. La comunidad desempeña un papel fundamental en este proceso.

Inventario Priorizado: Tras la investigación, se determina la incorporación del patrimonio cultural inmaterial al Inventario. Esto facilita la gestión y supervisión de estos elementos culturales y es supervisado y orientado por el Comité Asesor.

Planes y/o Medidas de Salvaguardia: La última fase implica la implementación de planes y medidas concretas para salvaguardar y promover el patrimonio cultural inmaterial registrado. Estos planes se diseñan considerando las necesidades y características específicas de cada elemento y su comunidad, y son fundamentales para garantizar su preservación a lo largo del tiempo.

Estos elementos deben cumplir con seis criterios de registro, que abarcan aspectos como la viabilidad, la participación de la comunidad, los beneficios que aportan a las comunidades, su dinamismo, la equidad y la sostenibilidad, de esta forma garantizando que sean preservados de manera efectiva y en beneficio de todos.

Memoria e identidad

Según Elizabeth Jelin Las memorias individuales están siempre enmarcadas socialmente (2001) por lo que para recordar se necesita de un marco social y la interacción de otros, “uno no recuerda solo sino con la ayuda de los recuerdos de otros y con los códigos culturales compartidos, aun cuando las memorias personales son únicas y singulares” (Jelin, 2001, p.20). De esta forma podemos plantear la existencia de una memoria colectiva.

La memoria colectiva es el vehículo a través del que se mantiene vivo el patrimonio cultural inmaterial al ser

este una de las expresiones de la identidad de un colectivo podemos relacionarlos directamente como en el texto de Jelin, uno aporta al otro. A través de las expresiones culturales, se evocan recuerdos, se generan narrativas y se fortalece el sentido de identidad y pertenencia. El patrimonio cultural inmaterial pasa a ser una herramienta para el recuerdo y la construcción de la memoria colectiva, ya que encarna la historia y la experiencia de una comunidad.

La identidad individual o grupal por su parte está relacionada con un sentido de permanencia a lo largo del tiempo y del espacio. Esta relación muestra la importancia de la memoria en la construcción de la identidad y la de esta sobre la memoria, ya que «Las identidades, y las memorias no son cosas sobre las que pensamos, sino cosas con las que pensamos.” afirma Gillis, (en Jelin,2001), influyendo estas en la selección de los hitos y memorias que definen los límites de la identidad. Estos hitos, según Pollak (en Jelin,

2001) pueden ser acontecimientos, personas o lugares (p. 25), y pueden ser reales o proyecciones idealizadas, siendo estos elementos "invariantes" que rigen las memorias y preservan la coherencia y continuidad de la identidad.

Educación en Chile

Con el propósito de comprender cómo se aborda el patrimonio cultural en el contexto educativo formal, se realizó una revisión de las bases curriculares de la educación chilena disponibles en la web. Se llevó a cabo una búsqueda sistemática para identificar y analizar las coincidencias entre asignaturas y niveles educativos.

La enseñanza de patrimonio cultural en la educación chilena, según las bases curriculares revisadas, tiene un énfasis considerable en el segundo básico, específicamente en

la unidad de Historia, Geografía y Ciencias Sociales titulada "Tradiciones, costumbres y patrimonio chileno". Esta unidad busca que los estudiantes reconozcan y valoren diversas expresiones de la cultura chilena, abarcando desde celebraciones hasta sitios históricos.

Similarmente, en la unidad 2 de artes visuales para segundo básico, centrada en "Patrimonio cultural de Chile", se enfoca en trabajos relacionados con el patrimonio cultural, incluyendo la pintura,

escultura y collage. Se alienta a los estudiantes a observar autorretratos y retratos individuales y colectivos, estableciendo así una conexión con el patrimonio cultural tangible.

Aunque es positivo que se dedique atención a la transmisión cultural en las etapas iniciales, la limitación en la continuidad a lo largo de la educación media y secundaria es notable. Esto crea una brecha en la experiencia de aprendizaje, donde la exposición temprana puede perder su impacto

sin una ampliación y refuerzo continuo. Sin embargo, surge una contradicción cuando se examina la falta de énfasis en los patrimonios culturales inmateriales en unidades educativas más avanzadas, como la enseñanza media. Esta omisión podría reflejar una desconexión entre la importancia dada a estas expresiones culturales en las etapas iniciales y la falta de continuidad en niveles superiores.

Contexto Chile

En el año 2008, Chile ratificó la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO, comprometiéndose a preservar y promover manifestaciones culturales fundamentales para su identidad. El enfoque de este informe se centra en el proceso de registro y salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) en Chile, resaltando las medidas adoptadas para reconocer, difundir y preservar estas valiosas expresiones culturales.

Chile estableció el Comité Asesor en Patrimonio Cultural Inmaterial en concordancia con la Convención. Desde su creación por el Consejo de la Cultura y las Artes, este comité ha desempeñado un papel crucial al orientar decisiones relacionadas con la identificación, reconocimiento, investigación y registro del PCI, así como su adecuada integración en las políticas públicas. A lo largo de los años, las evoluciones de este comité han sido fundamentales para adaptarse a las cambiantes necesidades y directrices de la Convención, reflejando así un compromiso continuo con la preservación efectiva del Patrimonio Cultural Inmaterial en Chile.



Medrano. (2022) [Fotografía]. Unesco.

<https://www.unesco.org/es/articles/el-bolero-es-inscrito-como-patrimonio-cultural-inmaterial-de-la-humanidad>

Plan Salvaguardia:
Dentro del proceso de salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en Chile, el "Plan de Salvaguardia" es una fase fundamental. Este plan representa un acuerdo social y administrativo entre diversas partes interesadas, que incluyen la comunidad de cultores, gestores del PCI, organizaciones privadas, instituciones del Estado relacionadas y el núcleo focal de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en Chile.

El objetivo principal de este plan es organizar e implementar un marco de directrices con medidas, gestiones, acciones y tareas específicas en un cronograma determinado. Esto se hace con el propósito de garantizar el resguardo y fortalecimiento de un elemento de patrimonio cultural inmaterial inscrito en el Inventario del Patrimonio Cultural Inmaterial en Chile.

Delimitación de Territorio

Para delimitar el alcance del proyecto a una región específica, se llevó a cabo una clasificación de todos los elementos registrados, considerando la región correspondiente, la etapa en el proceso de salvaguardia, el ámbito al que pertenecen, la cantidad de cultores registrados y su posición en el Inventario Priorizado, en caso de estar incluidos en dicho listado.

En la actualidad, Chile cuenta con un total de 52 elementos de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) registrados, de los cuales 26 han sido incorporados en el Inventario Priorizado. Diecisiete de estos elementos poseen planes de salvaguardia implementados, indicando la ejecución de estrategias concretas destinadas a preservar y fomentar dichos elementos.

Este enfoque tiene como objetivo conceder autonomía al patrimonio cultural, posibilitando su desarrollo continuo en colaboración con las comunidades cultoras. Además, proporciona herramientas de difusión y educación, tanto en contextos formales como informales.

Levantamiento de información - el inventario del patrimonio cultural inmaterial

N	Elemento	Región	Cultor (I)	Cultor (C)
1	Bailes chinos	Tarapacá Antofagasta Atacama Coquimbo Valparaíso Metropolitana de Santiago	31	82
2	Canto a lo poeta	Coquimbo Valparaíso Libertador General Bernardo O'Higgins Maule Metropolitana de Santiago	276	15
3	Carpintería de Ribera en la región de Aysén	Aysén del General Carlos Ibáñez del Campo	10	0
4	Trabajo en soga en la región de Aysén	Aysén del General Carlos Ibáñez del Campo	18	0
5	Carpintería de ribera de Cutipay	Los Ríos	0	1
6	Fiesta de Cuasimodo	Metropolitana de Santiago	10	27
7	Cestería Yagan	Magallanes y de la Antártica Chilena	31	1
8	Pasacalles devocionales de la cultura chilota	Los Lagos	1	38
9	Minería de oro de Santa Celia	La Araucanía	13	1

Levantamiento de información - el inventario del patrimonio cultural inmaterial

10	Modo de vida campesino de Larmahue y su vinculación con el medioambiente a través de las ruedas de agua	Libertador General Bernardo O'Higgins	5	0
11	Tradición de salineros y salineras en Cáhuil, Barrancas, La Villa, Lo Valdivia y Yoncavén	Libertador General Bernardo O'Higgins Maule	42	3
12	Carpintería de ribera tradicional en la región de Los Lagos	Los Lagos	46	1
13	Música de la bohemia tradicional de Valparaíso	Valparaíso	75	13
14	Alfarería de Quinchamalí y Santa Cruz de Cuca	Ñuble	75	2
15	Tejido en Crin de Rari y Panimavida	Maule	103	2
16	Técnica de la cuelcha o trenzado en fibra de trigo en el secano interior del Valle del Río Itata	Ñuble	218	2

Levantamiento de información - el inventario del patrimonio cultural inmaterial

17	Baile de morenos de paso en la región de Arica y Parinacota	Arica y Parinacota	71	5
18	Danza cachimbo de las comunas de Pica, Huara y Pozo Almonte	Tarapacá	7	0
19	Bailes tradicionales de San Pedro de Atacama	Antofagasta	18	5
20	Carpintería de ribera en la región de Magallanes	Magallanes y de la Antártica Chilena	12	0
21	Tejuelería en la región de Aysén	Aysén del General Carlos Ibáñez del Campo	9	1
22	Circo Tradicional en Chile	Arica y Parinacota, Tarapacá, Antofagasta, Atacama, Coquimbo, Valparaíso, Libertador General Bernardo O'Higgins, Maule, Biobío, La Araucanía, Los Ríos, Los Lagos, Aysén del General Carlos Ibáñez del Campo, Magallanes y de la Antártica Chilena, Metropolitana de Santiago, Ñuble	335	91
23	Kimün trarikanmakuñ Wallmapu	Biobío, La Araucanía	26	0
24	Conocimientos y técnicas de alfareras y alfareros de Santiago Río Grande	Antofagasta	2	0
25	Loceras de Pilén, comuna de Cauquenes, región del Maule	Maule	22	1
26	Baile de los Negros de Lora	Maule	23	1

Dentro de los 17 patrimonios considerados para un plan de salvaguardia, encontramos una diversidad de elementos culturales distribuidos de manera variada en las diferentes regiones. En la región de Atacama se identifica un elemento cultural, mientras que en Tarapacá y Antofagasta hay dos cada una. Coquimbo presenta otros dos elementos, Valparaíso cuenta con tres, y la región Metropolitana agrega dos más. Libertador General Bernardo O'Higgins aporta tres elementos de relevancia cultural. El Maule registra la presencia de dos

elementos en su patrimonio cultural. Finalmente, Aysén, Los Ríos, Magallanes, Los Lagos, La Araucanía, Ñuble y la región de Arica y Parinacota, cada una aporta su elemento cultural único a esta riqueza patrimonial que caracteriza a Chile.

De esta delimitación resultaron 2 Regiones prioritarias: Región Libertador General Bernardo O'Higgins y Región de Valparaíso, contando cada una con 3 elementos patrimoniales, sin embargo analizando la cantidad de comunidades cultoras externas al inventario priorizado, Valparaíso cuenta con un total de 9 comunidades mientras que la región de O'higgins con 6.

Por lo que podemos observar que la región de Valparaíso además de volverse una prioridad por sus patrimonios priorizados cuenta con una diversidad cultural mayor a otras regiones.

Región de Valparaíso

Valparaíso, situada a lo largo de la costa chilena, abarca una región diversa desde las colinas hasta las playas del Pacífico. Esta área se destaca por su riqueza cultural, fusionando tradiciones ancestrales con expresiones contemporáneas.

Valparaíso alberga nueve elementos del patrimonio cultural inmaterial. Cinco de estos, como los 'Bailes chinos', el 'Teatro tradicional de títeres', el 'Canto a lo poeta', el 'Oficio tradicional del organillero-chinchinero' y el 'Circo Tradicional en Chile',

se encuentran también en otras regiones de Chile.

En Rapa Nui, hay dos expresiones reconocidas: el 'Kai Kai de Rapa Nui', un rito ligado a la tradición oral, y la 'Tradición oral rapa nui', que incluye historias y mitos transmitidos de generación en generación.

En Valparaíso continental, emergen dos expresiones arraigadas: la 'Tradición de los dulces de La Ligua', y la 'Música de la bohemia tradicional de Valparaíso'.



Nina Sepulveda. (2015) *Tradición de los Dulces de la Ligua* [Fotografía] Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://www.sigpa.cl/ficha-elemento/tradicion-de-los-dulces-de-la-ligua>

Siete de estas prácticas se encuentran catalogadas en el ámbito de "usos sociales, rituales y actos festivos", según las directrices de la Convención. Estas tradiciones no sólo estructuran la vida comunitaria, sino que también fortalecen la identidad de quienes las practican. Desde reuniones íntimas hasta celebraciones públicas, estas tradiciones están vinculadas con la cosmovisión, la historia y la memoria de las comunidades valparaísinas, proyectando un vínculo con el legado cultural de Chile. Valparaíso,

con sus tesoros inmateriales, se destaca como un faro de riqueza cultural compartida, valorando y preservando las tradiciones y la diversidad.

En la región de Valparaíso, encontramos una mayor concentración de comunidades cultoras de los dos primeros elementos del listado del inventario priorizado, siendo estos Bailes Chinos y Canto a lo Poeta, las cuales cuentan además con la implementación de un plan de salvaguardia.

Esto se refleja en la presencia de 45 cultores, tanto colectivos como individuales, dedicados a los Bailes Chinos, y un total de 84 cultores activos en la tradición del Canto a lo Poeta. Dada la abundante comunidad cultora en esta región, se abre una oportunidad para explorar las relaciones entre estos cultores y las comunidades cultoras en general. Esto podría llevar a la creación de un mapa que refleje las interacciones entre estas comunidades.

Es importante recordar que la región de Valparaíso cuenta con un mayor número de elementos registrados como patrimonio cultural inmaterial, principalmente en los ámbitos de las artes escénicas y los usos rituales o sociales. Ejemplos de ello son la música de la bohemia tradicional de Valparaíso y la labor de los organilleros y chinchineros.

Considerando que para la implementación de un plan de salvaguardia se requiere de una investigación sobre el patrimonio, su contexto, comunidad y estado, se encuentra una oportunidad de trabajar con estos elementos ya investigados, de los que podemos conocer su historia, las personas que lo cultivan y cómo sigue vigente hoy en día. En la región de Valparaíso, identificamos tres de estos elementos que también pueden ser posteriormente integrados con los elementos ya registrados en la región.

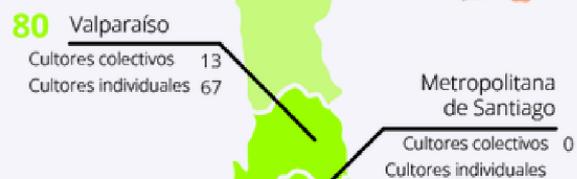
Esto se debe a que los cultores comparten lugares y narrativas que tienen el potencial de entrelazarse de manera significativa.

Levantamiento de información - región de Valparaíso



78 colectivos vigentes

82 Bailes Chinos Registrados



83 cultores vigentes

Cultores colectivos 13
Cultores individuales 70

246 cultores vigentes

Cultores colectivos 13
Cultores individuales 233



fuentes: elaboración propia

Levantamiento de información - región de Valparaíso

Mapa

Levantamiento de información - región de Valparaíso

Mapa

Bailes Chinos

Mappaaaaaa

El Baile Chino constituye una hermandad de músicos y danzantes cuya expresión devocional se manifiesta a través de ceremonias conocidas como "Fiestas de Chinos". Este tradicional rito se distingue por la sonoridad disonante de las flautas y se encuentra enmarcado en los ámbitos de Tradiciones y expresiones orales, usos sociales, rituales y actos festivos, y Técnicas artesanales tradicionales.

La estructura del baile comprende dos columnas contrapuestas de músicos, flautistas y percusionistas, así como un alferez que transmite los deseos de su comunidad mediante cantos improvisados en décimas. La denominación "Chino" proviene del término quechua que significa "servidor" o "siervo", indicando la devoción popular intrínseca en esta tradición.

Originados en la fusión entre la matriz indígena y la liturgia católica durante la conquista española, los Bailes Chinos se integran en las celebraciones religiosas dedicadas a vírgenes patronas o santos locales. Estos grupos, provenientes de diversas localidades, participan en las festividades religiosas del Norte Grande y Norte Chico de Chile, siendo honrados con el privilegio de llevar el anda de la Virgen en procesiones. A pesar de las similitudes, las variantes culturales entre regiones, comunas y localidades confieren singularidades a esta tradición.

El Baile Chino, una manifestación sagrada que ha perdurado desde épocas precolombinas, ha evolucionado hacia una devoción a la Virgen. En la actualidad, esta tradición se inculca a los niños desde temprana edad, manteniendo su carácter sagrado y familiar. Muchos participantes están vinculados por lazos familiares y se comprometen a bailar como parte de un pacto religioso, conocido como "manda", que los une hasta que se cumpla la promesa.



Sebastián Lorenzo Z. (2008) *Baile chino*. [Fotografía] Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://www.sigpa.cl/ficha-elemento/bailes-chinos>

La estructura del baile está conformada principalmente por dos filas de flautistas que tocan en un ritmo determinado, respondiendo una fila a la otra. El tamborilero lleva el ritmo y las secuencias de la coreografía, conocidas como “mudanzas”, las cuales todos los flautistas deben imitar. Estos patrones son distintivos y caracterizan a cada fraternidad, siempre guiados por el o los tamborileros. Además, el baile cuenta con un bombo que ayuda a mantener el ritmo y con el alférez,

quien porta el estandarte del baile y guía y presenta el canto ante la Virgen o el patrono correspondiente. Los versos cantados por el alférez, al igual que en el canto a lo poeta, suelen ser cuartetas o décimas generalmente improvisadas, adaptándose a la situación, pero con temáticas recurrentes como agradecimiento, bienvenida y despedidas, así como peticiones por salud, agua u otras necesidades de la comunidad.

La práctica de los Bailes Chinos se lleva a cabo de manera colectiva y está organizada en cofradías. En la región de Valparaíso, se registran 39 de las 78 cofradías vigentes en Chile, principalmente en las zonas centro y norte de la región. Aunque ninguno de los bailes en esta región ha obtenido el reconocimiento oficial de Tesoro Humano Vivo, muchos de ellos están activos en plataformas digitales, facilitando el contacto y la interacción con aquellos interesados en aprender más sobre esta rica tradición cultural.

Música de la bohemia tradicional de Valparaíso

Mappaaaaaa

La Bohemia Tradicional de Valparaíso es una rica manifestación artística musical que se integra profundamente en el tejido social y cultural de esta ciudad costera chilena. Categorizada en los ámbitos de Usos sociales, rituales y actos festivos y Artes del espectáculo, esta tradición musical se entrelaza con el mundo bohemio y la vida nocturna valparaíseña, cobrando vida en quintas de recreo, bares y restaurantes porteños a través de la cueca porteña, el vals, el bolero y el tango.

Su relevancia fue oficialmente reconocida cuando fue declarada Patrimonio Cultural Inmaterial por el Ministerio de Cultura, las Artes y el Patrimonio el 25 de abril de 2019.



Sus raíces se hunden en las décadas de los 30 y 50, época en la que Valparaíso, como puerto de importancia, se convirtió en un crisol cultural. Estilos como el tango y el bolero encontraron terreno fértil en este puerto, dando forma a lo que hoy conocemos como la "bohemia tradicional". Durante estas décadas, la vida nocturna de Valparaíso vibraba con intercambios culturales, creando un ambiente único que persiste en los corazones y las melodías de los músicos cultores.

La Bohemia Tradicional de Valparaíso no es solo un espectáculo para el público; es un fenómeno que adquiere profundidad en los momentos posteriores a la actuación. Aquí, los músicos comparten entre sí y con invitados cercanos, construyendo una experiencia auténtica y profunda de la bohemia. Esta dimensión no solo representa la música, sino también la resistencia frente a la cultura hegemónica y la creación de un espacio de igualdad y comunidad en un contexto nocturno.

El golpe militar de 1973 deterioró esta tradición bohemia, que se desarrollaba principalmente en las quintas de recreo de las cuales no quedan más de diez representantes según investigación realizada por (Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. Subdirección Nacional de Patrimonio Cultural Inmaterial & Oteiza Aravena, 2022) -entre ellos el Liberty, la Isla de la Fantasía, el Proa al cañaveral, el Rincon de las Guitarras, la Quinta de los Nuñez, la Pará Kultural, el Menzel, el Cinzano y el Renato,

los cuales se han llenado de nuevos seguidores de este estilo de vida tan propio del deambular porteño: ir de puerto en puerto, de caña en caña, de bar en bar.

Dentro de esta comunidad, se reconocen tres generaciones de músicos de la bohemia tradicional. La generación emblemática, llamada "de los viejos crack", comprende a los músicos que vivieron el auge inicial de esta tradición. La generación de transición, por su parte, está formada por aquellos que vivieron durante la dictadura y se vinculan con la generación emblemática.

Finalmente, la generación joven engloba a los músicos jóvenes actuales que se integran y contribuyen a mantener o crear música en los estilos propios de la bohemia tradicional.

Dentro de esta comunidad, se reconocen tres generaciones de músicos de la bohemia tradicional. La generación emblemática, llamada "de los viejos crack", comprende a los músicos que vivieron el auge inicial de esta tradición. La generación de transición, por su parte, está formada por aquellos que vivieron durante la dictadura y se vinculan con la generación emblemática. Finalmente, la generación joven engloba a los músicos jóvenes actuales que se integran y contribuyen a mantener o crear música en los estilos propios de la bohemia tradicional.

En esta comunidad, el aprendizaje entre músicos es fundamental. Un músico no puede ser reconocido como cultor si no es validado por otros cultores. Entre los destacados, se encuentra Lucía Briceño, perteneciente a la generación emblemática y reconocida como tesoro humano vivo en 2017.

Los músicos más jóvenes reconocen en ella una figura cercana, transformándola en un ícono entre los cultores, un puente vital entre las generaciones que continúan la tradición de la Bohemia Tradicional de Valparaíso.

Canto a lo Poeta

Mapaaaaaaa

El Canto a lo Poeta, inscrito en los ámbitos de "Tradiciones y expresiones orales" y "Usos sociales, rituales y actos festivos", representa una tradición oral poético-musical profundamente arraigada en las zonas rurales y semi-rurales de Chile.

Se caracteriza por la improvisación y la memoria, centrándose en formas estróficas como la décima y la cuarteta, e incluye modalidades como el Canto a lo Divino (devocional), Canto a lo Humano (mundano), paya, cueca e improvisación. Los Cantores a lo Poeta son aquellos que dominan estas expresiones.



Levantamiento de información - canto a lo poeta

El Canto a lo Poeta, inscrito en los ámbitos de "Tradiciones y expresiones orales" y "Usos sociales, rituales y actos festivos", representa una tradición oral poético-musical profundamente arraigada en las zonas rurales y semi-rurales de Chile. Se caracteriza por la improvisación y la memoria, centrándose en formas estróficas como la décima y la cuarteta, e incluye modalidades como el Canto a lo Divino (devocional), Canto a lo Humano (mundano), paya, cueca e improvisación.

Los Cantores a lo Poeta son aquellos que dominan estas expresiones.

A diferencia de la definición tradicional de verso —una línea de un poema—, en el canto a lo poeta se le llama Verso a lo que la academia entiende por poema.

El Canto a lo Poeta se divide en dos grandes vertientes temáticas: el canto a lo humano, propio de celebraciones más mundanas y desafíos entre poetas, y el canto a lo divino, relacionado con prácticas de la religiosidad popular. Estas divisiones se reflejan en múltiples temas o "fundamentos" poéticos. En el caso del canto a lo divino, estos incluyen los fundamentos de creación del mundo, fin del mundo, historia sagrada, nacimiento, pasión y muerte de Cristo, y despedida del angelito, referido a la muerte de un infante.

En el canto a lo humano, los principales fundamentos son los versos por historia humana, geografía, astronomía y literatura, así como los versos por amor, los del mundo al revés, los de desafío y los de ponderación, que caracterizan distintos tipos populares, reflejando diversas categorías sociales y actitudes ante el mundo.

Existen, además, algunas modalidades del canto a lo humano, como el brindis y la paya, y algunos fundamentos, como la crónica. En suma, el canto a lo divino es una expresión de devoción popular que ha permitido transmitir, preservar y continuar una visión local y rural de la doctrina cristiana. Esto es posible gracias al aprendizaje y la memorización de versos religiosos, los que a su vez son interpretaciones libres de los libros sagrados.

Es un rito con una fuerte dimensión comunitaria, que ha involucrado a cantores a lo divino, sus parientes y la comunidad durante siglos.

Entre los cultores destacados de la región, se encuentra la Familia Madariaga, reconocida como Tesoro Humano Vivo en 2017, especialmente por su contribución a la enseñanza y difusión de esta tradición. Arnoldo Madariaga Encina, el patriarca de esta familia, ha participado en varios encuentros de cultores y ha gestionado estos eventos. Su hijo, Arnoldo Madariaga López, es un destacado Cantor a lo Poeta que ha dedicado su vida a la investigación, docencia y difusión de las diversas expresiones de la Poesía Popular Chilena.

Además, ha sido un pionero en el establecimiento de una pedagogía para la enseñanza del Canto Popular. Finalmente, Emma Madariaga Valladares, quien aprendió esta tradición desde su infancia de su padre y abuelo, también contribuye a la labor de difusión y enseñanza. La familia Madariaga y sus talleres de poesía popular y guitarra traspuesta han dejado un impacto significativo en sectores campesinos como Quepilcho,

Las Dichas, Convento y Santo Domingo, demostrando así la vitalidad y la relevancia continua del Canto a lo Poeta en la región de Valparaíso.

Mapaaaaa

Mapaaaaa

Análisis Cultores

Para identificar a los cultores y conocer las realidades a grandes rasgos se realizó un ejercicio de netnografía mediante las fichas de cultores publicadas en el Sistema de Información para la Gestión del Patrimonio Cultural Inmaterial (SIGPA) que es una herramienta web para la identificación y el recuento de prácticas del patrimonio cultural inmaterial en Chile y sus respectivos cultores.

De esta revisión se logró determinar una base de datos para identificar la ubicación geográfica de los cultores, para identificar las concentraciones en comunas y las conexiones entre ellos, así como la recolección de percepciones y experiencias publicadas en las investigaciones participativas.

Las fichas de los cultores de Canto a lo poeta destacaron por tener mayor material de entrevista a los cultores a diferencia de la Música de la Bohemia Tradicional y Bailes chinos que mostraban datos de años de trayectoria y lugares en los que han participado. En cambio las fichas de cultores de canto a lo poeta poseen información sobre el acercamiento de la tradición y proyecciones de los cultores donde se repitieron entre varios cultores 2 experiencias clave.

1. La percepción de la distancia de los jóvenes en la actualidad.

Con el tiempo se va a perder, porque ya no quedan cantores jóvenes. El hijo del Chuma (Sebastian Fierro) es el único que va quedando, la juventud está muy echada a perder. Juan Pablo Moreno estaba aprendiendo versos.

"Pero no sabe las entonaciones. Cantare mal o cantare bien, pero me gusta porque es una religión que es para la virgen. Igual que los esquinazos, o tocar las lanchas."
Jermán Ulises Torreblanca Huerta, Los Vilos, Coquimbo

"Los jóvenes ahora no cantan. O si llegan a cantar van con el cuaderno en la mano. No tienen memoria. Van leyendo nomas y cantando."
Gerardo Humberto del Carmen Pizarro, Petorca, Valparaíso

"El niño de Rogelio antes cantaba a lo divino, y ahora canta pura música tropical, se cambió. Y cantaba tan lindo."
Los Angelitos, Santo Domingo, Valparaíso

Levantamiento de información - canto a lo poeta

El acercamiento a la tradición mediante los talleres realizados por la familia Madariaga, sobre todo en cultores de las comunas de San Antonio, El Tabo, Casablanca y alrededores.

Ruth Ermelinda Barrales
Chapa, Casablanca
Frutos de Chile, San Antonio
Ines Magaly Valdivia Ibar,
El Tabo

Comenzó por un taller de los señores Madariaga, pero en su familia siempre estuvo presente el canto a lo divino, por su abuelo materno.

Según Olegario Castañeda (hijo, nieto de cantores), la mayoría aprendieron en los talleres que don Arnoldo Madariaga hizo con el departamento de Cultura de la Municipalidad de San Antonio.

Aprendió de los Madariaga y luego se percató que en su familia eran cantores.

Estos hallazgos sirvieron para determinar entre estos cultores algunos de los más relevantes por su influencia en otros, trayectoria y conocimiento acerca del patrimonio cultural inmaterial. Por lo que la siguiente etapa se decidió contactar a cultores de cada patrimonio para conocerles, entablar conversación y determinar nuevos hallazgos y prioridades dentro de la transmisión cultural. Los siguientes son el listado de cultores con los que se logró establecer contacto.

Nombre	Patrimonio
Bailes Chinos Virgen del Carmen de la Ligua	Baile chino
Colectivo Chasky	Baile Chino
Juan Calabre	Baile chino
Emma Madariaga	Canto a lo Poeta
Kenny Comesaña	Música de la Bohemia tradicional del Valparaíso

Los principales temas que se abordaron en las entrevistas fueron:
Acercamiento y experiencia personal
Cotidianidad del cultor y en qué momentos desarrollan la tradición
Transmisión y preservación
Futuro de la tradición

Los tres primeros temas sirvieron como eje para determinar elementos relevantes dentro de cada uno de los patrimonios relacionados a personas, objetos y acontecimientos.

Y del cuarto tema se desglosa las proyecciones de los cultores y las relaciones con las nuevas generaciones. Los testimonios recopilados revelan una constante preocupación entre los cultores por la distancia generacional. La pérdida de conexión con las tradiciones culturales en el proceso de crecimiento de las nuevas generaciones se presenta como un desafío palpable.

Emma Madariaga, destacada cultora de canto a lo poeta, proporciona una visión única. Desde su infancia, se vio atraída por las actividades relacionadas con el canto, pero al enfrentarse a la encrucijada entre la tradición y una adolescencia más convencional, optó por la primera. Su elección consciente no sólo fortaleció su vínculo con la tradición, sino que también señala la necesidad de decisiones ponderadas en medio de las transiciones vitales.

LVíctor Valdenegro Miranda, quien participa en el Baile Chino Virgen Del Carmen La Ligua, destaca la carencia de "recambio". Atraer a los jóvenes a estas expresiones culturales enfrenta diversos desafíos, que van desde problemas de migración hasta la dificultad de transmitir la riqueza cultural de estas prácticas.

La comparación entre el Baile Chino Virgen del Carmen La Ligua y el Baile de Valle Hermoso destaca la variabilidad de las experiencias. Mientras el primero enfrenta obstáculos, el segundo ha logrado atraer a los jóvenes mediante estrategias activas de liderazgo juvenil, evidenciando la importancia de la innovación y el protagonismo de las nuevas generaciones.

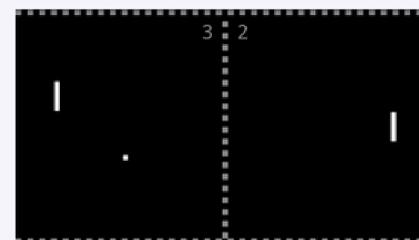
Videojuegos como herramienta comunicativa

Los videojuegos han evolucionado enormemente desde los días de Pong (1972) y Space Invaders (1978), transitando desde gráficos simples hasta experiencias de realidad virtual avanzada. Esta transformación ha sido posible gracias a los continuos avances tecnológicos que han permitido a los desarrolladores crear juegos más realistas e inmersivos. Desde la introducción de gráficos 3D y juegos en línea hasta el auge de los juegos móviles y los deportes electrónicos, la industria

ha experimentado una revolución en las últimas décadas.

De la mano de la creciente popularidad de los juegos en línea, surgieron nuevos géneros, como los MMORPG, como World of Warcraft en la década de 2000, permitiendo a los jugadores explorar mundos virtuales y crear personajes. Este fenómeno dio origen a los deportes electrónicos, competiciones globales de juegos populares como League of Legends, Dota 2 y Overwatch. Los eSports han experimentado un extraordinario

crecimiento, impulsado por ingresos de patrocinio y entradas virtuales. Este fenómeno ha transformado la cultura actual, afectando desde la interacción a través del streaming hasta las percepciones sobre el deporte tradicional. Global eSports Market Revenue 2025 | Statista, (2023) prevé que los eSports continúen expandiéndose, con eventos a nivel mundial en constante crecimiento y nuevas oportunidades para aspirantes a jugadores profesionales respaldadas por patrocinadores e inversores.



La realidad virtual marca la siguiente fase en la evolución de los videojuegos, ofreciendo a los jugadores experiencias inmersivas con dispositivos avanzados como Oculus Rift y HTC Vive. Este avance tecnológico se extiende más allá de los videojuegos, utilizándose en el cine para crear inmersiones y en la educación para proporcionar experiencias de aprendizaje únicas. El desarrollo de entornos virtuales también impulsa la conexión emocional entre personas, destacando la aparición de comunidades digitales.

La interacción en estos espacios redefine la identidad y la apariencia en una nueva era de interacción humana, con la moda colaborando con los videojuegos para integrarse en entornos virtuales. Casos como Gucci en Roblox (2021) y Adidas diseñando prendas virtuales a través de NFTs ejemplifican cómo las experiencias de gaming están influyendo en la cultura en general. La continua evolución tecnológica, incluyendo la realidad aumentada y virtual, seguirá transformando nuestra manera de relacionarnos.



Levantamiento de información - videojuegos como herramienta comunicativa

Con más de 3 mil millones de jugadores en todo el mundo en 2022, los videojuegos han alcanzado una popularidad masiva, extendiéndose más allá de las consolas tradicionales como PlayStation, Xbox o Nintendo, llegando también a computadoras y teléfonos móviles. Según el informe anual de GamesIndustry.biz, la industria del videojuego tuvo un valor global de 184.000 millones de dólares en 2022 (Newzoo, 2023). Esta cifra demuestra que la industria del videojuego tiene un valor mayor que el PIB de varios países, siendo Ecuador con un PIB

de US\$106 mil millones y Chile con un total de US\$301,448 millones ejemplos de comparación.

Según los datos de GamesIndustry, se destaca el impacto significativo del mundo digital en la distribución de videojuegos. En términos porcentuales, según artículo publicado por Batchelor (2022) un 94,2% corresponde a descargas digitales, mientras que solo un 5,8% se atribuye a copias físicas. A pesar de esta clara tendencia, las copias físicas aún generan entusiasmo entre muchos fanáticos.

Un ejemplo reciente de este fenómeno fue el lanzamiento de “The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom” en los últimos meses, desatando un gran entusiasmo entre la audiencia y generando largas filas de fanáticos ansiosos por adquirir el juego en nuestro país según lo publicado por Cooperativa.CI (2023).



Al día de hoy existe una amplia diversidad de jugadores, desde aquellos que participan de manera casual hasta los profesionales de los e-sports. A pesar de la preocupación de padres y madres por el tiempo sedentario que los niños pasan frente a las pantallas, según ESET, una compañía global de soluciones de software de seguridad y ciberseguridad, los videojuegos también ofrecen beneficios reales.

Algunas habilidades valiosas que jugar videojuegos pueden brindarla a los más pequeños son:

Habilidades sociales:

La expansión de los videojuegos en línea ha elevado la interacción entre jugadores a niveles más avanzados. A diferencia de épocas pasadas donde los niños compartían en la escuela sobre colecciones o logros deportivos, en la actualidad, juegan videojuegos con amigos y personas de todo el mundo.

Las funciones de chat en el juego facilitan una interacción social real, fomentando el desarrollo de habilidades de comunicación, colaboración y enseñando cómo trabajar efectivamente en grupo.



Autoconciencia:

Numerosos estudios realizados por Pine et al., (2020) que han examinado el estado de ánimo y el estrés de las personas han observado mejoras significativas como resultado de jugar videojuegos. Además, los videojuegos pueden proporcionar una sensación de logro. Los niños y niñas pueden aprender los beneficios de realizar tareas, comprendiendo la importancia de la organización y la planificación, y adquirir nuevas habilidades que los acerquen a mejores resultados y recompensas.

Habilidades cognitivas:

Los videojuegos frecuentemente exigen un enfoque extremo, reacciones en fracciones de segundo y toma de decisiones rápida, permitiendo a los jugadores detectar y reaccionar de manera más efectiva a los cambios en su entorno. Simultáneamente, la necesidad de recordar imágenes, personajes y pasajes secretos, así como navegar por mapas, contribuye a mejorar la memoria y la atención al detalle.

Además, hay evidencia de que algunos juegos, como Minecraft, son excelentes para estimular la creatividad de acuerdo con la investigación realizada por Cueva (2018), estudiante de la Universidad de Oulu en Finlandia.



Habilidad para la resolución de problemas:

Los videojuegos son una efectiva herramienta para mejorar las habilidades de resolución de problemas, enseñando a utilizar la lógica y la creatividad para encontrar soluciones necesarias y avanzar en niveles. Los juegos contribuyen a que niños y niñas aprendan a dividir problemas complejos en partes más pequeñas y aborden cada parte de manera sistemática. Este enfoque puede ayudarles a desarrollar una comprensión de cómo manejar problemas complejos,

identificar similitudes situacionales y aplicar soluciones previas para resolver nuevos desafíos.

Habilidades de razonamiento: La capacidad de comprender cómo leer datos, operar con diversas herramientas e interpretar diferentes métricas son habilidades valiosas que contribuyen a la comprensión del entorno circundante,

según lo compartido por Merino-Campos et al., (2023) en el artículo: “Mejorar las habilidades de razonamiento de los adolescentes a través de un programa de videojuegos”.



Tienen potencial narrativo, aunque no es inherente al videojuego. Se conforman principalmente de 3 fases: un estado inicial, una alteración de este estado y el intento por restaurar este estado inicial o la tarea por restaurar. Este patrón narrativo es similar a lo que encontramos en películas e historias.

Sin embargo, los videojuegos permiten la alteridad cultural, un fenómeno que se refiere a experimentar otra cultura sin estar físicamente en ella. Esto ocurre al sumergirse como personajes insertos en una cultura ajena, permitiendo experimentarla por un momento.

Los videojuegos han invadido varias esferas de nuestra vida, no solo la entretención y el ocio; vemos que pueden ser símbolos de nuestra cultura, como por ejemplo, la representación de Rusia mediante una performance de Tetris (Copa Confederaciones 2017).



Al final, el escenario, la estética, los personajes, la vestimenta, entre otros, comunican algo sin ser explícitos. Los videojuegos permiten enseñar sobre la cultura a través de su narrativa inmersiva, donde todo en el juego habla sobre la cultura que se está representando. La alteridad cultural en los videojuegos provoca un aprendizaje tangencial, ya que, mientras el jugador cumple con los objetivos del juego, también está aprendiendo de su entorno virtual.

Ervey Hernandez (2018) concluye que el videojuego, al convertirse en un objeto cotidiano cada vez más popular, ha generado la creación de nuevos perfiles de consumidores. Aspectos como género, edad, formación profesional o estrato socioeconómico ya no son barreras significativas para la adquisición y consumo de videojuegos. Este cambio permite llegar a un amplio espectro de jugadores, enfocándose especialmente en adolescentes y adultos jóvenes.

En síntesis, los videojuegos no son simplemente una forma de entretenimiento; han evolucionado para convertirse en herramientas comunicativas potentes. Desde sus humildes comienzos hasta la era de la realidad virtual y los deportes electrónicos, los videojuegos han dejado una marca profunda en nuestra cultura. Su influencia se extiende más allá del ámbito del entretenimiento, llegando a la educación, el cine y la conexión entre comunidades digitales.

La diversidad de jugadores, desde los casuales hasta los profesionales de los deportes electrónicos, subraya su presencia en la vida cotidiana. Los videojuegos no solo ofrecen narrativas inmersivas, sino que también actúan como ventanas a otras culturas, permitiendo a los jugadores experimentar y aprender sobre ellas. Su capacidad para comunicar, a través de la representación de entornos, personajes y estilos, es única y poderosa.

Además, la adaptabilidad de los videojuegos a diversos dispositivos refleja su presencia constante en la vida moderna. Proyectos formales, como la creación de videojuegos de aventura con narrativas interactivas, demuestran cómo estos se ajustan a las tendencias y preferencias del mercado.

En resumen, los videojuegos se han transformado en elementos cotidianos que van más allá del simple entretenimiento. Son herramientas comunicativas integrales que no solo entretienen, sino que también educan, conectan culturas y redefinen la interacción humana en la era digital.

Videjuegos en Chile

Aunque la industria de videojuegos nacional es poco conocida para la mayoría, los softwares de entretenimiento del país han logrado destacarse a nivel global en los últimos años. La industria de los videojuegos es un mundo en constante expansión, lleno de aciertos y desaciertos, que actualmente genera más ingresos económicos a nivel internacional que la combinación de la industria cinematográfica y musical. Según la Asociación de Comercio Minorista y Entretenimiento Digital (ERA), el 42,1% de los ingresos totales del

entretenimiento provienen de plataformas de videojuegos según lo mencionado en el artículo publicado por Universidad Técnica Federico Santa María, (2023).

Aunque esta realidad puede parecer distante en nuestro país, la industria de videojuegos en Chile ha experimentado un aumento significativo desde 2015, a pesar de que sus ingresos anuales rondan los 16 millones de dólares, una cifra notablemente inferior a la reportada por Argentina en 2021, que alcanzó cerca de 70 millones de dólares.



Según Sven von Brand, profesor del Taller de Creación de Videojuegos en la Universidad Técnica Federico Santa María, Chile posee un potencial significativo, incluso a nivel internacional. Él afirma que actualmente el país se encuentra posicionado como un creador de juegos relevantes.

“En los últimos tres años son tres los juegos chilenos que han ganado el premio a mejor juego latinoamericano en diferentes festivales”, el académico mencionado es miembro del directorio de Video Games Chile, la entidad que representa a la industria de desarrollo de videojuegos local. En sus declaraciones, hace referencia específica a títulos como "The Eternal Cylinder" (creado por ACE Team),

"Tormented Souls" (desarrollado por Dual Effect y Abstract Digital, empresa cofundada por el propio von Brand) y "What Lies in the Multiverse" (producido por Studio Voyager e IguanaBee).



El profesor sostiene que hay una percepción equivocada de que Chile es un país en una etapa inicial en esta industria y carece de logros tangibles: “La gente pregunta ‘¿cuándo la industria de videojuegos chilenos va a lograr algo’... es que ya ocurrió, ya están esos hitos”, dice y, agrega, que “la verdadera pregunta es cuándo se va a volver algo reconocible, que se reconozca a Chile como una marca”.

Von Brand reconoce que Chile no se encuentra al mismo nivel que otros países, como Argentina, y, por supuesto, las naciones europeas o

norteamericanas. Sin embargo, “Hay impacto internacional, simplemente más pequeño que el de otras potencias”, señala, e insiste en que “hay juegos como el ‘Fallout Shelter’ (Behaviour Santiago) que en su momento destronaron a grandes de la industria, como el ‘Candy Crush’”, según se menciona en el artículo de Fields (2015) publicado en el sitio web “GAMERANT”.

La conexión de nuestra nación con los videojuegos se ha entrelazado incluso en el ámbito musical, como se detalla en el artículo difundido por As.com (2020). En dicho artículo, se destaca la participación de reconocidos músicos chilenos como DJ Bitman, DJ Raff y Anita Tijoux, quienes han aportado a las bandas sonoras de exitosos videojuegos pertenecientes a la franquicia FIFA.



Desarrollo de Videojuegos en Chile

Según un informe de Newzoo (2022), una plataforma que proporciona información y análisis del mercado global de videojuegos, el 79% de la población en línea en todo el mundo interactúa de alguna manera con estos juegos. En Chile, a partir de 2015, se produjo el mayor crecimiento de esta industria, que comenzó en 2002, según los datos de VideoGames.

En el mundo, los seis principales mercados de videojuegos son China, Estados Unidos, Japón, Corea del Sur, Reino Unido y la India.

En América Latina, la lista es liderada por México, Brasil, Argentina y Colombia.

En el artículo difundido por Sepúlveda (2023) a través de Radio Pauta, se señala que a pesar de no figurar entre los principales referentes de la industria, Alexander Hass, presidente de la Asociación Gremial Chilena de Empresas de Desarrollo de Videojuegos (VideoGames Chile), señala que el mercado chileno está acercándose al tamaño del mercado brasileño, tanto en términos de producción

como de participación en eventos. “La mayoría de las empresas de Chile trabaja para clientes internacionales, entonces podríamos decir que la industria chilena sí es relevante”.

Según Hass, la industria de videojuegos chilena genera ingresos de US\$4,88 millones, con un promedio por empresa de US\$92.095 al año. Además, el 50% de los ingresos proviene de ventas digitales, mientras que otro 22% corresponde a ventas de servicios por encargo.

En ese sentido, José Agustín Donoso, académico de la Facultad de Comunicación de la Universidad de los Andes y conductor del podcast ChileGamerz, destaca la importancia de diferenciar entre el mercado de consumo y el papel del país desde la perspectiva de los desarrolladores al evaluar la relevancia de Chile en el sector de los videojuegos.

“Chile es un mercado de consumo chico, pero de todas maneras, en general, hay un buen consumo de tecnología y una alta conectividad a internet,

lo que hace que sea un mercado interesante”, señala.

Entre las más de 60 empresas de videojuegos en Chile, sobresalen nombres como Gamaga, AOne Games, Niebla Games, Ace Team, Deadly Crow e IguanaBee. Actualmente, alrededor de 379 profesionales trabajan en este sector, con un 20% de mujeres.

“La industria nacional es bastante diversa, pero una característica constante creo que es que son equipos medianamente pequeños y son muy

flexibles a la hora de desarrollar juegos”, asegura Hass.

El capital humano, sin embargo, parece ser un punto débil en este sector a nivel nacional. Felipe Méndez, CEO de Deadly Crow, señala que, dada la dinámica educativa y laboral centrada en los videojuegos, la industria en Chile está insuficientemente preparada para competir en el ámbito internacional.

“Gran parte de los profesionales que existen hoy en día, tanto los seniors como los juniors, se dedican a esto porque les gusta y

porque aprendieron en el camino, no porque hayan salido con una preparación”, asegura.

Efectos Socioeconómicos: Mercado en Chile

Según el artículo publicado por Bobadilla (2022) en el sitio web 'America Retail', las proyecciones son positivas para los expertos en videojuegos o productos afines. Ignacio Uarac, Director de Marketing de Smartdeal.cl, señala que existen varios ingresos dentro de la misma industria, “el tipo de juego y al público objetivo, por ejemplo: Juegos gratis o Free to Play (F2P), juegos premium (Pago único), juegos bajo suscripción; y en menor medida los nuevos juegos

relacionados al mundo de las criptomonedas conocidos como jugar para ganar o Play to Earn(P2E)”.

Roberto Gormaz, economista y candidato a Doctor en Economía de la Universidad de Rovira i Virgili, España, expone que para desarrollar este mercado en Chile se necesitan tres variables., “el primero es el PIB per cápita, Chile actualmente es el más alto de Latinoamérica; una segunda variable, en la que no nos vemos favorecidos,

es que solo el 67% de la población cuenta con internet fija en Chile; y, por último, el nivel de investigación y desarrollo que otorgan Chile y las universidades a este sector, que es una de las más bajas”.

Para Uarac, el mercado de los videojuegos cuenta con una gran proyección en Chile, que el boom actual sólo permitirá un aceleramiento. Sin embargo, y a pesar de que se podría transformar en un gran ingreso para el país, las políticas públicas y la cultura actual, no entregan un futuro certero para considerar esta industria como determinante, por ejemplo, del PIB nacional.

En Chile existen al menos ocho millones de gamers, la gran mayoría (79%) se concentra entre los 15 y 34 años. El promedio de edad del gamer chileno es de 27 años, de acuerdo a la empresa Etermax Brand Gamification, de los cuales según los estudios realizados por Nexoplay y Jelly y AAM (Asociación Agencia de Medios) el 72% de jugadores en Chile se identifican como jugadores casuales o jugadores intermedios.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el perfil del jugador se ha ampliado en los últimos años, abarcando a personas de diferentes edades, géneros, formación profesional y estratos socioeconómicos.

Oportunidad de Diseño

En este contexto, la diversidad cultural se revela como un elemento fundamental que aporta continuidad, bienestar y respeto a nuestras comunidades. Más que un mero ornamento, es un pilar que enriquece nuestras perspectivas y conecta generaciones.

En este escenario de cambio, se hace necesario integrar nuestras raíces culturales en el tejido digital que nos envuelve.

La adaptación al mundo digital se presenta como una tarea imperante. No solo se trata de ser meros receptores pasivos de esta nueva cultura digital, sino de convertirnos en agentes activos que utilizan estas herramientas para preservar y transmitir nuestra rica diversidad cultural, asegurando que florezca en este nuevo contexto.

Formulación del Proyecto

Formulación del proyecto

"Recuerdos Resilientes" es un prototipo de videojuego point and click que busca abordar la conexión de la cultura y sus saberes, centrándose en la pertenencia y su impacto en las identidades individuales y colectivas. A través de narrativas interactivas, pretende abordar el impacto de la pérdida del patrimonio cultural inmaterial y promover la valorización de este patrimonio a nivel nacional. El juego invita a los jugadores a participar de diversas historias relacionadas con elementos del patrimonio cultural de Chile, sensibilizando sobre la importancia de preservar y transmitir las tradiciones y los saberes culturales.

Los videojuegos se han convertido en un lenguaje ampliamente utilizado y entendido por la juventud chilena y se han convertido en una poderosa herramienta para crear conexiones con mensajes y realidades simuladas. Además contar y difundir historias de las cuales los receptores también tienen la oportunidad de ser partícipes. Por lo tanto, utilizar un videojuego como medio de transmisión cultural es una forma eficaz de involucrar y educar a las nuevas generaciones sobre el patrimonio cultural inmaterial.

Al involucrar activamente a la comunidad en la experiencia del videojuego, el propósito es informar, sensibilizar y visibilizar sobre la importancia del patrimonio cultural inmaterial, generando un sentido de pertenencia y un deseo de preservarlo para las generaciones futuras. El proyecto "Recuerdos Resilientes" se plantea como una herramienta comunicativa y de concientización que tiene como objetivo mantener viva la memoria y la identidad colectiva. A través de esta experiencia interactiva, se busca promover la preservación, valoración y difusión de la riqueza cultural de Chile, fomentando así el aprecio por las tradiciones y conocimientos transmitidos de generación en generación.

Qué

Por Qué

Para Qué

Formulación del Proyecto:

Objetivo General: Crear un prototipo de videojuego de sensibilización y educación interactiva que transmita a jóvenes la importancia del patrimonio cultural inmaterial en Chile.

Objetivo Específico 1: Identificar las fortalezas y debilidades de las iniciativas de difusión patrimonio cultural inmaterial en el contexto nacional.

I.O.V.: Revisión de literatura sobre iniciativas de difusión del patrimonio cultural inmaterial en Chile.

Realización de netnografía para analizar y evaluar las estrategias utilizadas en proyectos similares al que se propone.

Objetivo Específico 2: Clasificar personas o personajes, acontecimientos y lugares de los elementos del inventario nacional de patrimonio cultural inmaterial, que pueden ser abstraídos para la creación de una narrativa lúdica.

I.O.V.: Revisión de literatura y documentación relacionada con el inventario del patrimonio cultural inmaterial de Chile.

Análisis y selección de cultores o comunidades, acontecimientos y lugares relevantes que puedan ser adaptados a la narrativa del videojuego.

Objetivo Específico 3:

Desarrollar y testear un prototipo que contenga mecánicas básicas del videojuego, enfocado a la narrativa de este mismo y el acercamiento a un elemento del inventario de PCI (Patrimonio Cultural Inmaterial).

I.O.V.:

Desarrollo de un prototipo funcional que incorpore las mecánicas fundamentales del videojuego y permita a los jugadores interactuar con al menos un elemento del patrimonio cultural inmaterial.

Recopilación de retroalimentación por parte de los jugadores durante la fase de pruebas del prototipo.

Objetivo Específico 4:

Evaluar el conocimiento e interés del jugador con el/los PCI obtenidos desde el prototipo mínimo viable del videojuego.

I.O.V.:

Registro de la participación y la retención de información por parte de los jugadores acerca de los elementos del patrimonio cultural inmaterial con los que interactúan en el videojuego

Evaluación del grado de satisfacción y el nivel de interés que los jugadores manifiestan hacia el contenido relacionado con el patrimonio cultural inmaterial.

Consideraciones éticas

Con el propósito de evitar la apropiación cultural, se examinaron las herramientas para la gestión del patrimonio cultural inmaterial y el proceso de salvaguarda. La guía proporcionada por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, dirigida a gestores culturales, funcionarios estatales, estudiantes y representantes de organizaciones y comunidades cultoras, busca fortalecer las capacidades en torno a este patrimonio. Con el objetivo de cumplir con el Artículo 14 de la Convención para la Salvaguardia del

Patrimonio Cultural, las guías revisan conceptos, principios éticos y metodologías, asegurando la participación amplia y deliberativa de las comunidades cultoras.

Principios éticos para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial

Principios éticos específicos

- Ejercicio de derechos consuetudinarios por parte de las comunidades
- Función primordial en la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial
- Responsabilidad en el trabajo con comunidades y grupos cultores
- Comprensión de la naturaleza y la identidad colectiva del patrimonio inmaterial

- Participación
- Equidad
- Beneficio de las comunidades

En el desarrollo del videojuego "Recuerdos resilientes", es imperativo considerar estos principios para una representación respetuosa y representativa. Esto implica una participación activa de las comunidades cultoras en el proceso de desarrollo de la narrativa, transparencia y respeto en todas las fases del proyecto, una estética cuidada y respetuosa de los elementos culturales, facilitar el acceso y reconocer la naturaleza colectiva del patrimonio. Además, se destaca la importancia de garantizar el beneficio equitativo para

las comunidades y su participación continua incluso después del lanzamiento del juego. En esencia, la ética en el desarrollo del videojuego debe priorizar a las comunidades cultoras, asegurando su participación activa, respetando sus derechos y preservando la autenticidad de su patrimonio cultural inmaterial.

Usuario

Jóvenes de 15 a 22 años de la región de Valparaíso.

Justificación:

1. ***Demográfica*:**

- ***Edad (15-22 años):***

Este rango se selecciona para dirigirse a una audiencia joven en un período crucial de desarrollo identitario. Son receptivos a experiencias que les ayuden a explorar y definir su identidad.

2. ***Geográfica*:**

- ***Región de Valparaíso:***

Se selecciona esta región específica para crear una conexión cercana entre la experiencia del juego y el entorno local de los usuarios. Facilita la identificación con la historia y los patrimonios culturales presentados.

3. ***Psicográfica*:**

- ***Desconexión Cultural:***

Jóvenes que, debido a la globalización, pueden sentir una desconexión con su identidad local. El juego busca abordar esta problemática y fomentar una apreciación más profunda de su patrimonio cultural inmaterial.

Usuario

4. ***Intereses*:**

- ***Interés en la Tecnología y Videojuegos*:**
Al dirigirse a una audiencia que ya está inmersa en la tecnología, se aprovecha un medio atractivo para transmitir mensajes sobre patrimonio cultural y memoria.

5. ***Motivaciones*:**

- ***Búsqueda de Identidad*:** La narrativa del juego, centrada en la búsqueda de identidad de Sebastián, se alinea con la etapa de la vida de los jóvenes en la que están explorando quiénes son y cómo se relacionan con su entorno.

6. ***Valores*:**

- ***Valoración de la Diversidad Cultural*:**
Dirigido a aquellos que buscan comprender y apreciar la riqueza de la diversidad cultural, fomentando el respeto y la conexión con las tradiciones locales.

7. ***Desafíos*:**

- ***Olvido Cultural y Globalización*:** La desconexión con las raíces culturales debido al olvido y la globalización es un desafío que el juego aborda, mostrando cómo estas tradiciones pueden enriquecer la vida de las personas.

En resumen, este perfil se elige estratégicamente para maximizar la resonancia emocional y la identificación del usuario con la historia, fomentando una experiencia significativa y educativa sobre el patrimonio cultural inmaterial de Valparaíso.

Generación de Conciencia y Participación Activa:

A esta edad, los jóvenes están más abiertos a la exploración de nuevas ideas y perspectivas. El juego puede no solo generar conciencia sobre la importancia del patrimonio cultural inmaterial sino también motivarlos a participar activamente en su preservación.

Enfoque en Decisiones y Valores:

Las mecánicas de juego basadas en decisiones ofrecen a los jugadores la oportunidad de reflexionar sobre valores como la identidad, la comunidad y la memoria. Esta reflexión puede ser especialmente significativa en esta etapa crucial de la vida.

Impacto Duradero en la Comunidad:

Al dirigirse a esta franja de edad, el juego puede tener un impacto duradero al influir en las percepciones y actitudes de los jóvenes hacia su patrimonio cultural. Este cambio puede traducirse en un mayor interés y participación en la preservación cultural a largo plazo.

Posibilidad de Influencia Social:

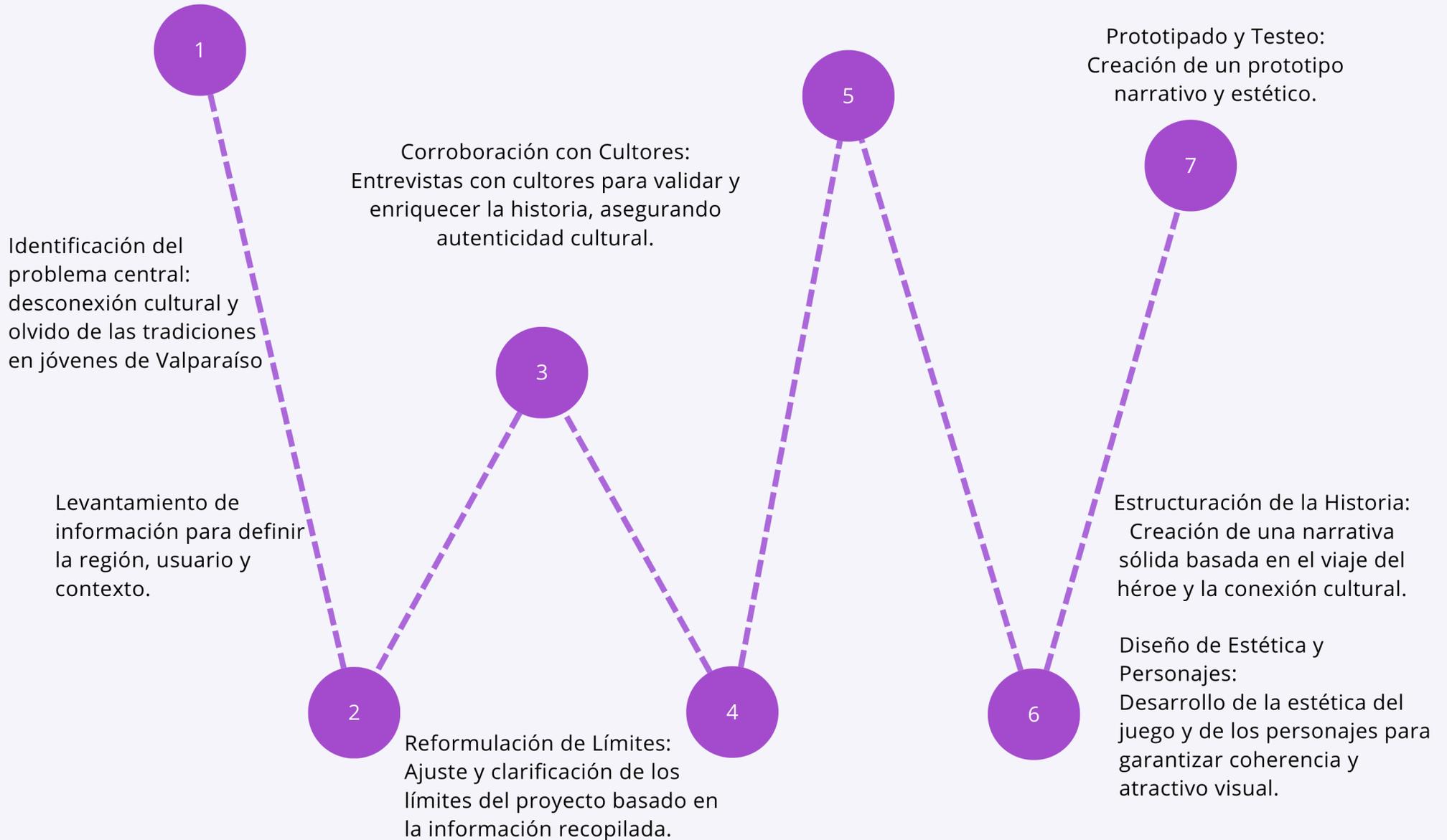
Los jóvenes son agentes de cambio significativos en la sociedad. Si se involucran y se identifican con la historia de Sebastián, pueden convertirse en defensores del patrimonio cultural y ser parte activa de la revitalización de las tradiciones. En resumen, centrarse en jóvenes de 15 a 22 años en la región es estratégico no solo para el éxito del juego, sino también para lograr un impacto más amplio en la preservación del patrimonio cultural en la comunidad.

Pruebas con jóvenes universitarios de Valparaíso para evaluar la efectividad y atractivo del diseño.
Iteración del Prototipo:

Metodología

Delimitación del Problema Reajustes y mejoras basados en el feedback recibido durante las pruebas.

Metodología



Estado del Arte

Estado del Arte

Durante la investigación de antecedentes y referentes, se han examinado proyectos que se enfocan en la conservación del patrimonio cultural inmaterial. Se ha puesto énfasis en aspectos como la gestión de la memoria, la incorporación de tecnologías y la representación de iniciativas destinadas a salvaguardar el PCI. Además, se ha considerado detenidamente el género de juego, la jugabilidad y otros elementos intrínsecos a los videojuegos que influyen en la experiencia del usuario.

Dentro del ámbito de los videojuegos, se examina cómo diferentes géneros y la jugabilidad afectan la transmisión de mensajes culturales y la conexión emocional con el patrimonio cultural. La elección del género point and click en "Recuerdos Resilientes" permite una exploración detallada de los elementos fundamentales para la construcción de la memoria.

Estos elementos incluyen objetos, personajes, locaciones y eventos. A través de la interacción con estos elementos, los jugadores recopilarán la información necesaria para resolver diversos puzzles que resolverán la historia.

Antecedentes

"Las Pistas de la Weli"
(Subdirección Nacional de Patrimonio Cultural Inmaterial, 2021)

Durante el año 2022 el departamento de patrimonio cultural inmaterial impulso la creación de un juego que acercara principalmente a los niños de Valparaíso al patrimonio local, siendo este uno de los antecedentes más cercanos al proyecto. "Las Pistas de la Weli" es un juego educativo interactivo diseñado para que personas de todas las edades, especialmente niños y jóvenes,

puedan conocer de manera divertida y colaborativa las tradiciones, costumbres y saberes presentes en la región de Valparaíso. A través de esta experiencia lúdica, se busca fomentar el aprendizaje sobre la diversidad cultural y, al mismo tiempo, promover la valoración y el respeto por el patrimonio cultural inmaterial transmitido a lo largo del tiempo en esta región.

El juego proporciona información sobre las múltiples tradiciones, prácticas y saberes patrimoniales actualmente reconocidos por el Estado

de Chile en la región de Valparaíso. Estos abarcan Bailes Chinos, Canto a lo Poeta, Tradición de los Dulces de La Ligua, Tradición Oral Rapa Nui, Kai Kai Rapa Nui, Música de la Bohemia Tradicional de Valparaíso, Oficio Tradicional de Organillero - Chinchinero y Circo Tradicional en Chile.



Música de la Bohemia Tradicional de Valparaíso

Manifestación artística musical propia del mundo social y cultural de la ciudad de Valparaíso. Se asocia al mundo bohemio, que se expresa en quintas de recreo, bares y restaurantes porteños a través de la cueca porteña, el vals, el bolero y el tango.

Link ficha descriptiva:
<http://www.sigsa.cl/ficha-elemento/musica-de-la-bohemia-tradicional-de-valparaiso>
Link documental Lucy Briceño, Tesoro Humano Vivo:
<https://vimeo.com/278707676>

Oficio tradicional de Organillero-Chinchinero

Tradición que se caracteriza por un improvisado espectáculo de música y danza en espacios públicos a cambio de propinas y de la venta de saquetes. La mayoría han heredado el oficio por parte de sus familiares. La figura del organillero/a y chinchinero/a han sido un dúo inseparable por casi un siglo.

Link ficha descriptiva:
<http://www.sigsa.cl/ficha-elemento/oficio-tradicional-del-organillero-chinchinero>
Link documental Corporación Organilleros de Chile, Tesoro Humano Vivo:
<https://vimeo.com/136963015>

“Reconozco mi Patrimonio”

"Reconozco Mi Patrimonio" es una serie de 15 infografías desarrolladas por el CNCA (Consejo Nacional de las Culturas, las Artes y el Patrimonio) y el Consejo de Monumentos Nacionales que representan los hitos del patrimonio material e inmaterial de cada región. Estas infografías abarcan Monumentos Nacionales, como Monumentos Históricos y Zonas Típicas, así como Santuarios de la Naturaleza y Sitios Chilenos en la lista de Patrimonio Mundial. Además,

identifican Tesoros Humanos Vivos y elementos inscritos en la Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad de Unesco, como los Bailes Chinos en regiones como Tarapacá, Antofagasta, Atacama, Coquimbo y Valparaíso.

Este proyecto es uno de los primeros que recopila por región los patrimonios creando mapas representativos de la cultura local. Sin embargo debido a su antigüedad se encuentran desactualizados de los patrimonios registrados.



Videojuegos de difusión cultural

En la búsqueda de referentes para videojuegos culturales, se examinaron proyectos relacionados en la transmisión efectiva de mensajes culturales. Se analizaron iniciativas que emplean tecnología y narrativa interactiva para fomentar la conciencia y valoración de distintos aspectos culturales, incluyendo el patrimonio inmaterial. Estos antecedentes en videojuegos son consistentes en relación a sus mecánicas de juego, ambientación sonora y estética que permiten que el jugador se relacione con

la cultura aludida por medio de la inmersión más que la descripción de elementos o historia.

"Attentat 1942" es un videojuego narrativo interactivo que se enfoca en un atentado durante la Segunda Guerra Mundial en Praga. Los jugadores exploran testimonios, documentos y eventos históricos mientras desentrañan la trama y las consecuencias del atentado. Con énfasis en la toma de decisiones, el juego busca transmitir la complejidad moral y ética de situaciones históricas. Destaca por su narrativa

interactiva, presentación histórica y uso de recursos audiovisuales, que sumergen a los jugadores en la trama y las consecuencias éticas de sus elecciones, contribuyendo a la experiencia del juego.



Never alone (2014)

"Never Alone" es un videojuego de plataformas y rompecabezas que narra la historia de Nuna, una joven inuit (tribus que habitan las regiones árticas de América del Norte), y su compañero, un zorro ártico, mientras enfrentan desafíos en un mundo inspirado en las leyendas y tradiciones de la cultura inuit. Destaca por su enfoque en la colaboración entre personajes y jugadores, fomentando la comprensión de la cultura inuit a través de una experiencia envolvente y emotiva.

Se rescata del juego "Never Alone" el uso de documentales y la narrativa entregada mediante recursos visuales. Se refleja esta influencia en la implementación de una voz en off que narra la historia mientras se proyectan recursos de video, contribuyendo así a enriquecer la presentación de material cultural auténtico de la comunidad inuit.



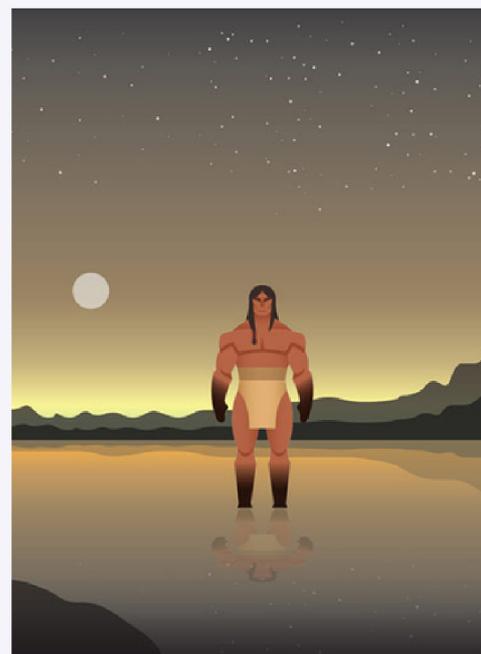
La Senda de Jatñil (2013)

"La Senda de Jatñil" es un videojuego de aventuras que sumerge a los jugadores en la rica historia y cultura de la comunidad kumiai, liderada por Jatñil, un destacado líder del linaje Mishkwish. Basado en eventos históricos, el juego destaca la rebelión de Jatñil en 1840 contra el fray Félix Caballero, destacando la lucha por defender la posición y la identidad de su comunidad frente a la presencia española.

Con un enfoque en la narrativa y la exploración, los jugadores se sumergen en la vida cotidiana de la comunidad kumiai, explorando ritos, la vida en comunidad, la educación, la cacería, la pesca y la recolección. Explora aspectos fundamentales de la cultura kumiai, como migraciones y tránsito por diferentes parajes de las regiones de Baja California.

"La Senda de Jatñil" utiliza la historia de vida de Jatñil como vehículo para introducir a los jugadores a los rasgos característicos de la cultura kumiai,

ofreciendo una experiencia envolvente que fomenta la apreciación y preservación del patrimonio cultural. La narrativa se presenta mediante recursos visuales y una voz en off, inspirados en el enfoque documental de otros videojuegos, contribuyendo a la autenticidad de la experiencia cultural en "Recuerdos Resilientes".



"Ōkami"

Es un videojuego de acción y aventuras que presenta una estética visual única inspirada en el arte sumi-e japonés. Los jugadores asumen el papel de Amaterasu, una diosa loba que busca restaurar la vida y el color en un mundo sumido en la oscuridad. Con mecánicas de pincel mágico, los jugadores exploran paisajes impresionantes, resuelven acertijos y combaten a enemigos, todo ello inmerso en una narrativa rica en mitología japonesa.

"Ōkami" ha sido elogiado por su innovador estilo artístico y su enfoque en la conexión entre el jugador y la cultura japonesa, siendo utilizado como referente debido a su aprecio por la difusión cultural única de Japón.



Mulaka (2017)

"Mulaka" es un videojuego de acción y aventuras basado en la mitología y cultura de la etnia tarahumara en México. Los jugadores asumen el papel de un chamán llamado Sukurúame, quien emprende un viaje para enfrentar a criaturas místicas y dioses antiguos con el objetivo de salvar la tierra de la corrupción. El juego destaca por su respeto y representación auténtica de la cultura

tarahumara, abordando temas como la espiritualidad, la mitología y las tradiciones de este pueblo indígena. "Mulaka" se aprecia no solo por ser una experiencia de videojuego inmersiva, sino también por su valiosa contribución a la difusión cultural, logrando sumergir a los jugadores en la riqueza de la herencia tarahumara y fomentando una conexión auténtica y respetuosa con la cultura indígena.



Referentes

Point and click

Según el estudio realizado por Cuetos y Llamas (2010), estudiantes de la Universidad de Vigo, España, en los primeros años de la década de 1990, el creciente uso del ratón marcó un hito en la historia de los videojuegos al dar lugar a los juegos de aventura "Point and Click". Estos, también conocidos como aventuras gráficas, revolucionaron la forma de interactuar al prescindir de la introducción de comandos,

permitiendo a los jugadores explorar y manipular su entorno simplemente haciendo clic en objetos y elementos relevantes.

Aunque a finales de la década de 1990 estos juegos experimentaron una pérdida de popularidad, en 2005 experimentaron un renacimiento con títulos destacados como "The Moment of Silence", "The Black Mirror", "Sherlock Holmes: The Silver Earring" y "NiBiRu: Age of Secrets".

Esta evolución histórica de la mecánica "Point and Click" sirve como fuente de inspiración clave para el diseño interactivo. En este proyecto, los jugadores recopilan información al interactuar con elementos culturales mediante clics, emulando la eficacia y simplicidad de la mencionada mecánica.



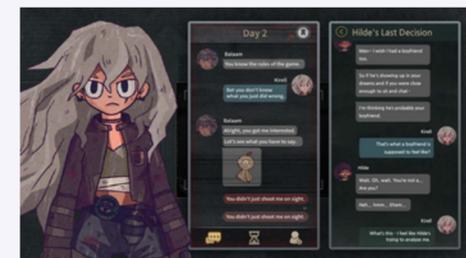
El viaje del héroe

La concepción narrativa de "Recuerdos Resilientes" se sustenta en dos obras fundamentales: "El Héroe de las Mil Caras" de Joseph Campbell y "El Viaje del Héroe" de Christopher Vogler. Siguiendo las conclusiones del estudio llevado a cabo por Blasco (2017) titulado "El Viaje del Héroe en la narrativa de Videojuegos", nuestra intención es proporcionar a nuestro proyecto una estructura narrativa robusta y una guía aplicada. Esto tiene como objetivo ofrecer a los jugadores una experiencia cultural única y enriquecedora.

Time Princess: Dreamtopia y 7 Days

Ambos pertenecen al género de aventuras gráficas para plataforma móvil, sin embargo se diferencian en el trabajo de historia siendo 7 días un juego con una historia única orientado al misterio y Time princess un juego que articula al menos 40 historias de distintas culturas. Este tipo de juego simplifica bastante las mecánicas de juego trabajando con una historia central y opciones que se desglosan de ella, mediante las opciones de diálogo que uno selecciona. El trabajo con una historia que es el centro de la jugabilidad es un aspecto interesante

de considerar, este tipo de juegos utilizan elementos reiterativos, como el uso de la caja de texto y la representación del hablante para seguir la historia, que pese a ser simplificado colabora a seguir la continuidad de la historia.





To the Moon

To the moon ofrece una exploración desde lo emocional en el ámbito de memoria, a diferencia de otros juegos donde las historias tratan de aventuras y lugares externos, To the moon logra explorar desde la memoria de los personajes, siendo una narrativa destacable, que puede ser de referente para hablar de temas intangibles.

Desarrollo del Proyecto

Recuerdos Resilientes

La historia sigue a Sebastián, un joven chileno que se embarca en una búsqueda para restaurar la memoria y las tradiciones de Valparaíso, su ciudad natal, después de que un evento catastrófico llamado "El Olvido" borra los recuerdos y las conexiones culturales de las personas. Con la ayuda de los fragmentos de la esfera y la guía de aliados como Valentina y los Cantores a lo Poeta, Sebastián recopila fragmentos de la esfera para capturar al Olvido. A lo largo de su viaje, descubre la rica historia y las tradiciones de Valparaíso, aprende sobre el canto a lo poeta, la música cueca, y la importancia de preservar la diversidad cultural. Finalmente, Sebastián restaura la memoria de la ciudad y revitaliza su patrimonio cultural, llevando a la comunidad a valorar y celebrar su herencia, promoviendo así la reconciliación y el respeto por la diversidad cultural.

Recuerdos Resilientes

El proceso de diseño de "Recuerdos Resilientes" se ha estructurado en tres partes fundamentales: Conceptualización, Estructuración y Evaluación. En esta primera etapa, la conceptualización, se ha puesto un énfasis especial en la creación de una historia simbólica que represente la problemática central del juego: la pérdida o desvinculación de la transmisión cultural entre generaciones.

1. Conceptualización de la Historia:

La historia se conceptualiza como un símbolo que representa la problemática de la pérdida cultural. La narrativa encarna la desconexión entre generaciones, centrándose en la fragilidad de la transmisión cultural y el impacto en la identidad chilena.

Personajes como Representación:

Se introducen los personajes clave, Sebastian y su abuelo, como representaciones simbólicas de la juventud y la cultura ancestral, respectivamente. El abuelo encarna la rica tradición cultural que corre peligro, mientras que Sebastian representa la juventud desvinculada.

Narrativa Familiar e Individual:

La historia entrelaza la narrativa familiar e individual, explorando la conexión intrínseca entre la cultura nacional, la historia familiar y la identidad individual. La pérdida de estos elementos genera un conflicto central que impulsa la trama.

2. Personajes:

El abuelo:

El abuelo se presenta como un restaurador cultural y practicante del canto a lo poeta. Su papel trasciende el de un simple personaje, convirtiéndose en la personificación de la cultura y las formas de expresión cultural. Busca perpetuar las tradiciones y recuperar las pérdidas.

Sebastián:

Sebastián, como joven desvinculado de su identidad chilena, busca ampliar sus horizontes y desestima la importancia de la cultura ancestral. Su viaje se convierte en una búsqueda de identidad que se entrelaza con la restauración de la memoria colectiva.

Reconciliación:

La historia plantea la reconciliación entre ambas partes mediante la resignificación de los elementos que conforman la identidad. Esta resignificación permite avanzar hacia un futuro que valora la diversidad cultural y reconoce el aporte significativo que esta tiene en la formación de los individuos.

3. Elementos Narrativos Específicos:

El Olvido se presenta como un ente antagónico, liberado en una esfera tras una ruptura. Este ente esparce olvido por la región, desconectando generaciones y encapsulando a aquellos que son mayores. La esfera es la herramienta clave para controlar al Olvido.

La sombra del Olvido representa la fragilidad del conocimiento, amenazado por la fragilidad de la vida y el deterioro de la memoria. La distancia con las nuevas generaciones contribuye al olvido de estas generaciones.

La esfera se conceptualiza como la noción de salvaguardia. Para controlar al Olvido, la esfera necesita ser "alimentada" con la captura de tradiciones. Esto se traduce en la necesidad de enriquecerla con experiencias y el desarrollo de las distintas tradiciones culturales.

Esta fase de conceptualización sienta las bases para el desarrollo posterior del juego, estableciendo una narrativa rica y simbólica que aborda de manera integral la problemática de la pérdida cultural. La estructuración y evaluación subsiguientes se centrarán en dar forma a la mecánica del juego y en asegurar que la experiencia del jugador refleje de manera efectiva estos elementos conceptuales.

Reestructuración de la historia

El concepto de la historia y estructura fue revisado con los cultores entrevistados para pedir orientación hacia conceptos relevantes de cada patrimonio.

La decisión del orden de los elementos refleja una entrada desde lo cotidiano y “humano” a lo divino y místico siendo el nexo el canto a lo poeta que contiene estas dos nociones. Además la estructuración desde La música de la Bohemia Tradicional da el hincapié para conocer los lugares más céntricos de la región y más turísticos combinando los patrimonio culturales materiales como soporte de los inmateriales.



Reestructuración de la historia

La ciudad de Valparaíso se transforma en la oportunidad de acercar el patrimonio y ahondar en su gente, cuya concentración de cultores encontramos principalmente músicos de la bohemia tradicional y en menor medida cantores, encontrando por sobre todo los bares, cafés y restobares en los que se desenvuelve la música de la bohemia tradicional, que recrean parte del panorama de las antiguas Quintas de Recreo, Lugares que fueron recomendados por Kennya Comesaña. Con el motivo de explorar la región y la importancia de el ser campesino como parte de la identidad de los cantores, según la entrevista realizada a Emma Madariaga, la parte central del acercamiento al canto a lo poeta se realiza en la comuna de San Antonio, aludiendo a la localidad de Cuncumén, donde se celebra el festival de San Isidro. Esta localidad permite conocer parajes más cercanos al valle, donde hay más zonas agrícolas, además como parte del festival de San Isidro se realizan ruedas de canto a lo divino, lo que es una instancia de realización del Canto, dentro de esta localidad también es importante recrear las instancias más espontáneas del canto a lo humano, que se da en juntas de amigos, en improvisaciones entre cercanos. Luego como fuerte de la representación de los Bailes chinos se alude a las caletas, ya que varias de ellas conmemoran al patrono de los pescadores San Pedro. En estas localidades coincide que varios de los miembros de los bailes son pescadores por lo que se vuelve relevante para estos bailes los actos de gratitud y devoción al patrono. Finalizando el trayecto en la provincia de Petorca donde hay al menos cinco bailes. La comuna de La Ligua donde reside la Virgen de Placilla, será la última locación para ahondar en el sentido de devoción y de “lo místico” como menciona Juan Calabre, durante la entrevista realizada. En esta locación se realizará una rogativa no solo por el motivo personal del protagonista sino formando parte de la comunidad que se resiste a olvidar.

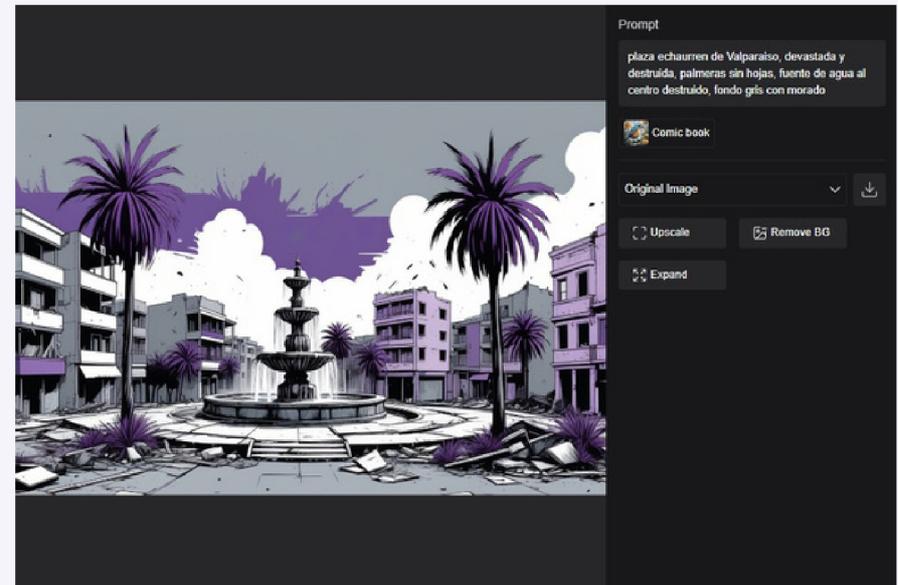
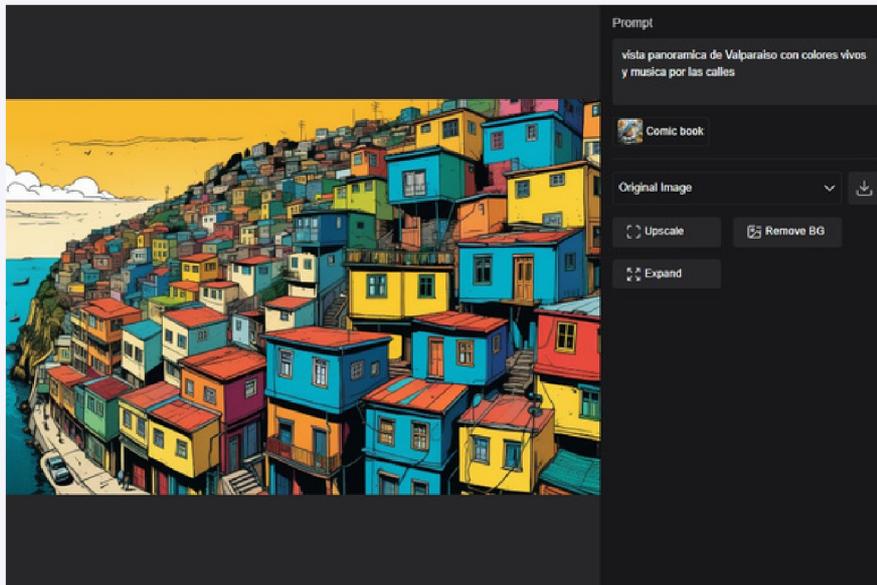
Prototipo

Con el objetivo de optimizar la creación de imágenes y experimentar con la estética de los personajes y locaciones, se decidió generar variaciones de los lugares y personajes utilizando dos motores de Inteligencia Artificial: Mojo Ai y Midjourney. Este proceso implicó iteraciones mediante la modificación de los prompts, buscando alcanzar versiones coherentes en estilo y contexto para el videojuego.

Estas imágenes desempeñan un papel crucial en la creación de un prototipo persuasivo que simula la apariencia de un juego acabado. No obstante, se planea colaborar con artistas locales en una etapa posterior para agregar una identidad más auténtica y representativa de la zona.

Desarrollo del proyecto

Prototipo



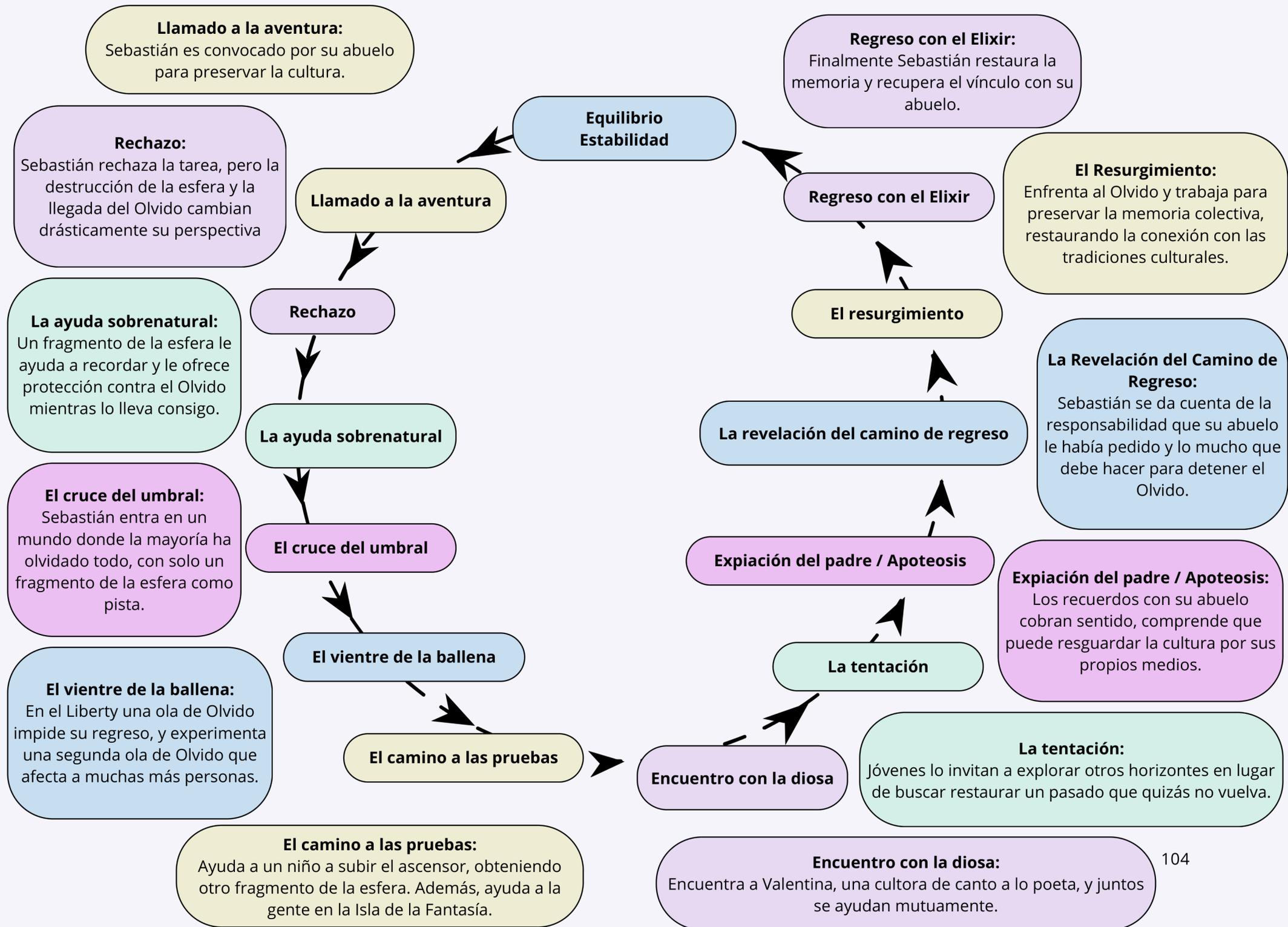
Para mantener una estética de juego narrativo, se optó por un estilo cómic

Prototipo

Es relevante señalar las limitaciones de estas herramientas, ya que, aunque posibilitan una conceptualización inicial rápida, las imágenes pueden carecer de consistencia en conjunto. Colaborar con artistas locales se presenta como una solución clave para superar estas limitaciones y asegurar una representación más coherente y auténtica de la cultura y el entorno local.



Al cambiar la expresión de la cara de Sebastián cambiaba también los detalles del vestuario



Prototipado

El prototipado consistió en sesiones individuales con 4 estudiantes de los primeros años de la universidad en Valparaíso. Se presentó un prototipo que incluía elementos de la historia, estética de personajes e imágenes generadas por Mojo Ai. Se evaluaron aspectos como la estructura narrativa, el lenguaje utilizado, la representatividad de la historia y los personajes, la reconocibilidad de lugares reales en Valparaíso, y la integración de información educativa sobre la tradición musical local. Se realizaron

preguntas específicas y se recopilaron comentarios para entender la percepción y el impacto de la propuesta en los participantes. Los resultados indicaron una recepción positiva en términos de la historia y los personajes, aunque se destacó la necesidad de mejorar la representación visual de algunos lugares específicos.



Bruno Contreras, 20
Estudiante de música, PUCV

Nicolas García, 19
Estudiante de gastronomía
Duoc, Sede Valparaíso.



María Gomez, 22
Estudiante de artes plásticas,
Universidad de Playa Ancha

Levtraru Aukantraru, 22
Estudiante de música, PUCV

Reestructuración de la historia

Características	Conceptos	Características	Conceptos
Estética de personajes	1. Cercanía 2. Atractivo	Estructura narrativa	1. Entendible 2. Cómodo
Información educativa	1. Conocimiento 2. Entendible	Lenguaje	1. Entendible 2. Agradable
		Historia original	1. Representativo 2. Interesante
		Personajes	1. Representatividad 2. Cercanía
		Lugares reales	1. Identidad local 2. Reconocimiento

Orden del prototipado

1. Introducción al proyecto
2. Lectura del capítulo 1
3. Muestra de imágenes
4. Preguntas de investigación y de conocimiento

Preguntas de investigación

1. ¿Qué tan Entendible es la estructura de la historia? 1
2. ¿Qué tan fácil es seguir la estructura de la historia?
3. ¿Cuán entendible es el lenguaje utilizado?
4. ¿Cuán agradable es el lenguaje utilizado?
5. ¿Qué tan representativa resulta la historia?
6. ¿Qué tan interesante es la historia propuesta?
7. ¿Qué tan cercanos te resultan los personajes?
8. ¿Qué tan reconocibles son los lugares?
9. ¿Cuánta identidad generan estos lugares?
10. ¿Qué tan agradable resulta la estética de los personajes?
11. ¿Cuánta cercanía genera la estética de los personajes?

Viabilidad y Proyecciones

Viabilidad y Proyecciones: Fondos

Chile cuenta con una variedad de fuentes de financiamiento y programas diseñados para respaldar proyectos culturales y patrimoniales. El Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, junto con otras entidades gubernamentales y privadas, presenta valiosas oportunidades para aquellos que buscan impulsar iniciativas centradas en la preservación y difusión del patrimonio cultural inmaterial.

Primordialmente, contamos con fondos otorgados por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, que engloban las siguientes categorías:

Convocatoria Fondart

Nacional: Representa una oportunidad significativa de financiamiento. Este fondo, establecido en 1992 mediante la ley N° 19.891, es una iniciativa del Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes (FONDART). Su objetivo principal es proporcionar apoyo financiero total o parcial a proyectos presentados por una

amplia gama de profesionales, incluyendo artistas, artesanos, diseñadores, arquitectos, cultores, gestores, mediadores, curadores, galeristas e intermediarios.

La convocatoria busca financiar proyectos que estén orientados a la circulación de obras y contenidos. Los beneficiarios tienen la oportunidad de participar en diversos eventos y actividades, tales como encuentros, muestras, residencias artísticas, festivales, ferias expositivas y artesanales.

Estas iniciativas abarcan una variedad de disciplinas respaldadas por Fondart, incluyendo arquitectura, diseño, artesanía, folclor, artes de la visualidad e interdisciplinas.

Es importante destacar que esta convocatoria permite la combinación de disciplinas mencionadas, así como la incorporación de la gestión cultural propia de cada proyecto. Además, brinda flexibilidad al permitir la participación en eventos de manera virtual (digital), presencial o en modalidades mixtas, tanto dentro como fuera del territorio nacional.

Convocatoria Fondart

Regional: constituye otra fuente clara de financiamiento, centrándose específicamente en regiones de nuestro país. Un ejemplo destacado de esta modalidad se evidencia en el último llamado realizado para llevar a cabo proyectos relacionados con "Culturas regionales". Esta convocatoria tiene como objetivo principal proporcionar financiamiento total o parcial a proyectos que promuevan el respeto y la valoración de las diversas expresiones artísticas y

culturas tradicionales y populares presentes en un territorio o comunidad. Dichos proyectos buscan articular un sentido de identidad común con un impacto significativo en la comunidad y el territorio.

Los participantes tienen la oportunidad de postular iniciativas que contribuyan a la puesta en valor, promoción y fomento del arte popular, reconociendo la importancia de los cultores, preservando la memoria y la diversidad identitaria regional. Asimismo, se promueve la recopilación del arte

popular o de las culturas tradicionales locales, el intercambio intercultural, y la relevancia de polos de desarrollo turístico que potencien la región como un territorio creativo.

Adicionalmente, los gobiernos regionales, como el GORE de Valparaíso, ofrecen el siguiente fondo:

Fondo Concursable para el Desarrollo Social y Comunitario FNDR (Fondos de Desarrollo Regional) 8%:

Este fondo proporciona subvenciones para actividades en áreas como cultura, deporte, seguridad ciudadana, aspectos sociales y medio ambiente. Su propósito es respaldar la participación ciudadana, el ejercicio de derechos y la autonomía comunitaria, guiándose por principios de equidad territorial, social y de género. Además, tiene un enfoque en grupos prioritarios, participación social y asociatividad.

Pueden postular todas las organizaciones sociales sin fines de lucro, incluyendo organizaciones territoriales, funcionales o comunitarias, así como instituciones como corporaciones, fundaciones y asociaciones, entre otras. Este fondo representa una valiosa oportunidad para proyectos alineados con los objetivos de desarrollo social y cultural.

En el ámbito municipal, se destaca el Fondo de Iniciativas Culturales de Valparaíso (FICVAL), un fondo municipal con el propósito de estimular el desarrollo cultural en la ciudad. Orientado hacia propuestas comunitarias que promueven la cultura, la creatividad y la formación artística, este fondo se alinea con el Plan Municipal de Cultura. Su enfoque abarca el fortalecimiento de

organizaciones y Centros Culturales Comunitarios, la estimulación del ámbito artístico y creativo, la oferta de actividades de formación y difusión cultural, así como la destacada valoración del patrimonio de la comuna. La participación en este fondo está abierta a organizaciones sin fines de lucro de Valparaíso, siempre y cuando estén inscritas en el Registro Central de Colaboradores del Estado y Municipalidades al momento de postular. El responsable del proyecto puede ser el Presidente de la organización o un designado formal.



En el ámbito municipal, se destaca el **Fondo de Iniciativas Culturales de Valparaíso (FICVAL)**, un fondo municipal con el propósito de estimular el desarrollo cultural en la ciudad. Orientado hacia propuestas comunitarias que promueven la cultura, la creatividad y la formación artística, este fondo se alinea con el Plan Municipal de Cultura. Su enfoque abarca el fortalecimiento de organizaciones y Centros Culturales Comunitarios, la estimulación del ámbito artístico y creativo, la oferta de actividades de formación y difusión cultural, así como la destacada valoración del patrimonio de la comuna. La participación en este fondo está abierta a organizaciones sin fines de

lucro de Valparaíso, siempre y cuando estén inscritas en el Registro Central de Colaboradores del Estado y Municipalidades al momento de postular. El responsable del proyecto puede ser el Presidente de la organización o un designado formal.

Los criterios de participación y proyectos elegibles incluyen la implementación de cambios estructurales mediante la introducción o elaboración de políticas y estrategias que afecten directamente la creación, producción, distribución y acceso a diversas expresiones culturales. Asimismo, respalda el fortalecimiento de las

capacidades humanas e institucionales de entidades públicas y organizaciones de la sociedad civil necesarias para el desarrollo de industrias culturales a nivel local y regional en países en desarrollo.

Las entidades que pueden postular incluyen autoridades e instituciones públicas, organizaciones no gubernamentales (ONG) y organizaciones internacionales no gubernamentales (OING) registradas en países parte de la Convención de 2005. El monto máximo de financiamiento es de 100,000 USD.



Finalmente la **Fundación Mustakis** tiene como propósito impulsar el desarrollo integral de las personas, especialmente enfocado en niñas, niños y jóvenes. Para lograrlo, diseñan programas e iniciativas de aprendizaje, entregan fondos, becas y apoyo a emprendimientos e innovaciones sociales, y construyen alianzas estratégicas a largo plazo.

Desde 2020, la Fundación ha implementado los Fondos Concursables Mustakis para la innovación educativa, destinados a apoyar proyectos y emprendimientos que

buscan abordar los grandes desafíos de la educación en Chile. Estos fondos buscan potenciar proyectos de innovación educativa en todo el territorio nacional, promoviendo experiencias transformadoras y ofreciendo iniciativas eficientes para abordar las urgencias contemporáneas en el ámbito educativo.

Dentro de estos fondos, destaca el Fondo de Incubación, cuyo objetivo principal es financiar la implementación de pilotos de innovación educativa en todo el territorio nacional.

Estos pilotos tienen un plazo de ejecución de un año y buscan probar nuevos modelos de intervención, involucrando a toda la comunidad educativa, desde docentes y directivos hasta personal de apoyo. El enfoque está dirigido al desarrollo integral de niñas, niños y jóvenes de hasta 18 años de edad.

Estos fondos buscan abordar desafíos educativos y promover experiencias transformadoras en todo Chile, con especial atención al desarrollo integral de niños y jóvenes.



Alianzas con organizaciones culturales

En Chile, existen diversas organizaciones vinculadas a la preservación y promoción del patrimonio cultural, abriendo oportunidades para establecer colaboraciones significativas. Estas organizaciones pueden abarcar instituciones gubernamentales, ONG, museos, universidades y comunidades locales.

Algunas opciones para forjar alianzas en el ámbito del patrimonio cultural en Chile incluyen:

Complejo Cultural Museo Interactivo: El Complejo Cultural Museo Interactivo, iniciado en 2002

durante el centenario de La Cruz, rescata y preserva el patrimonio material, inmaterial, la historia y la identidad local. Bajo la alcaldesa Maite Larrondo Laborde, el museo se enfoca en investigación, rescate, conservación, difusión y educación para destacar las raíces y la historia de la comuna.

Museo de Historia Natural de Valparaíso: El Museo de Historia Natural de Valparaíso (MHNV), fundado en 1878 y vinculado al Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, es el segundo museo más

antiguo de Chile. Situado en el Monumento Nacional Palacio Lyon, alberga una colección diversa de 80,000 objetos en ciencias naturales, historia, arqueología y antropología. Su misión es preservar, conservar, investigar y difundir el patrimonio biológico y socio-cultural, adherirse a convenios internacionales y actuar como Depósito Legal oficial en la región de Valparaíso para salvaguardar dicho patrimonio. La visión del museo es ser sostenible, servir a la comunidad y mediar entre las políticas socio-culturales y la valorización del patrimonio natural y cultural mediante investigación, conservación y difusión educativa.



- Colectivo Chasky: fundado en 2010, es un laboratorio experimental de imagen visual y sonora. Se enfoca en la experimentación artística transdisciplinaria mediante residencias en territorios con rica herencia precolombina. Explora temas como el derecho al agua y el respeto por las culturas originarias, destacando los "Bailes Chinos". Utiliza nuevos códigos que fusionan arte con áreas como antropología visual,

ciencia y tecnología. Su trabajo, presentado en videoarte, arte sonoro y performances, se adapta a diferentes contextos y espacios. Actualmente, desarrolla propuestas de Residencia de Arte Colaborativo en comunidades chilenas, enfatizando su carácter reflexivo y comunitario.



Pontificia Universidad Católica de Valparaíso: La Pontificia Universidad Católica de Valparaíso se involucra con la comunidad a través de acciones artísticas y culturales. Realiza diversas actividades, desde expresiones artísticas hasta cuidado del patrimonio, producción y difusión cultural. Estas contribuciones de alta calidad son accesibles al público de manera gratuita, extendiéndose a la comunidad regional y nacional. La universidad utiliza sus propios espacios en diferentes campus como puntos de

encuentro y, de manera habitual, también emplea lugares en la ciudad y la región para llegar a un público más amplio y diverso.

- Corporación Patrimonio Cultural de Chile: La Corporación Patrimonio Cultural de Chile es la primera institución privada en el país dedicada exclusivamente a la gestión profesional de proyectos de preservación del patrimonio cultural nacional. Se trata de una entidad privada, autónoma, filantrópica y sin fines de lucro, conformada por miembros unidos por la motivación compartida de conservar, cuidar y difundir el patrimonio cultural de manera responsable e independiente.
- ProCultura Fundación: ProCultura es una fundación sin fines de lucro con más de 14 años de experiencia y más de 300 proyectos ejecutados. Su principal misión es fortalecer la identidad y el arraigo territorial de las personas para contribuir a su bienestar. Abordan comunidades en diversas dimensiones, incluyendo naturaleza, cultura, habitabilidad, fomento productivo,

educación y salud mental. La misión de ProCultura es centrar a las personas en su identidad y conectarlas con su historia y patrimonio desde diversos ámbitos como educación, ciudad, vivienda, arquitectura y salud mental. Su visión es lograr un Chile descentralizado donde las personas se sientan orgullosas de su territorio, sean protagonistas del desarrollo social y económico, mejorando así los niveles de bienestar físico, mental y social.



Día del Patrimonio Cultural como medio de difusión

El "Día de los Patrimonios" convoca a instituciones y organizaciones a abrir sus puertas de forma gratuita, ofreciendo acceso a lugares históricos y culturales significativos, como edificios gubernamentales, museos e iglesias. Esta instancia no solo constituye una oportunidad para construir experiencias y vivencias memorables destinadas a las futuras generaciones, sino que también se perfila como una plataforma estratégica para promover el patrimonio cultural inmaterial en la comunidad.

En el transcurso de esta celebración, se llevan a cabo diversas actividades culturales, como conciertos, exposiciones y recorridos históricos, generando una participación activa de la comunidad.



Implementación

SOCIOS CLAVES

Organizaciones Culturales y Gubernamentales: Colaboraciones para obtener contenido auténtico y apoyo. Participación en eventos culturales respaldados por el gobierno.

ACTIVIDADES CLAVES

Desarrollo y Actualización Continua: Creación de contenido cultural auténtico y atractivo. Actualizaciones regulares para mejorar la experiencia.

RECURSOS CLAVES

Desarrolladores de Videojuegos Especializados: Equipo especializado en desarrollo para plataformas móviles. Colaboraciones con expertos en el patrimonio cultural chileno.

PROPUESTA DE VALOR

¿Qué valor entregamos a nuestros clientes?

Videojuego point and click que aborda la conexión cultural y el impacto del patrimonio cultural inmaterial.

- Narrativas interactivas para sensibilizar sobre la importancia de preservar y transmitir tradiciones y saberes culturales en Chile.

RELACIONES CON EL CLIENTE

Participación Activa: Comunidad participativa en redes sociales. Foros de discusión para recibir comentarios y sugerencias.

CANALES

Descarga desde Tiendas de Aplicaciones: App Store y Google Play. Uso de redes sociales para promover la descarga.

SEGMENTOS DE CLIENTES

Jugadores chilenos dentro del rango etario de 15 a 22 años

Aficionados a los videojuegos interesados en experiencias culturales.

Personas que buscan conocer y preservar la cultura chilena.

ESTRUCTURA DE COSTES

Desarrollo y Mantenimiento: Sueldos del equipo de desarrollo. Costos asociados con la adquisición de derechos y recursos culturales.

FUENTE DE INGRESOS

Donaciones Voluntarias: Opción para que los jugadores realicen donaciones voluntarias. Fondos destinados a mejoras continuas y proyectos culturales relacionados.

Estimación de Costo

Resumen de Costos

Total Estimado: 30,000 USD.
Se contempla externalizar el servicio de desarrollo de software a través de la empresa StarLoop Studios.

En un escenario hipotético, iniciar el proyecto desde cero implicaría un gasto inicial estimado de aproximadamente 15,170 USD, seguido de un gasto mensual estimado de 8,205 USD, según los siguientes desgloses de costos:

II. Costos Iniciales

Desglose Detallado:

Licencias y Derechos de Autor: 26 USD – 0.35 UTM

Equipos y Hardware:

Computadoras de escritorio y Portátiles: 7500 USD
Dispositivos móviles de Prueba: 1200 USD
Periféricos: 500USD

Hardware de Servidores:

Unidades de almacenamiento SSD o HDD con capacidades que podrían oscilar entre 1 TB y 4 TB: \$500 a \$1,500 USD por unidad.

Equipos de Red:

Routers: Dispositivos que dirigen el tráfico de red entre diferentes redes: \$500 a \$1,500 USD
Switches: Dispositivos que permiten la conexión de múltiples dispositivos en una red local: \$500 a \$1,500 USD
Firewalls: Dispositivos de seguridad que controlan y monitorean el tráfico de red: \$500 a \$2,000 USD

Cables y Conexiones:

Cables de red: Incluye cables Ethernet para la conexión de dispositivos: \$200 a \$500 USD
Conectores y accesorios: Incluye conectores RJ45, herramientas de crimpado y otros accesorios necesarios para la instalación de cables: \$100 a \$300 USD

Estimación de costos

Licencias de Desarrollo: Motores de Juego:

Licencia Unity Pro:
Proporciona acceso a características avanzadas y herramientas de desarrollo: 125 USD al mes por usuario.

Licencia Unity Android Pro:
49 USD al mes por usuario.

Software de diseño gráfico:

Licencia Adobe Creative Cloud: 22 USD al mes por usuario.

Licencia Affinity Designer:
70 USD pago único.

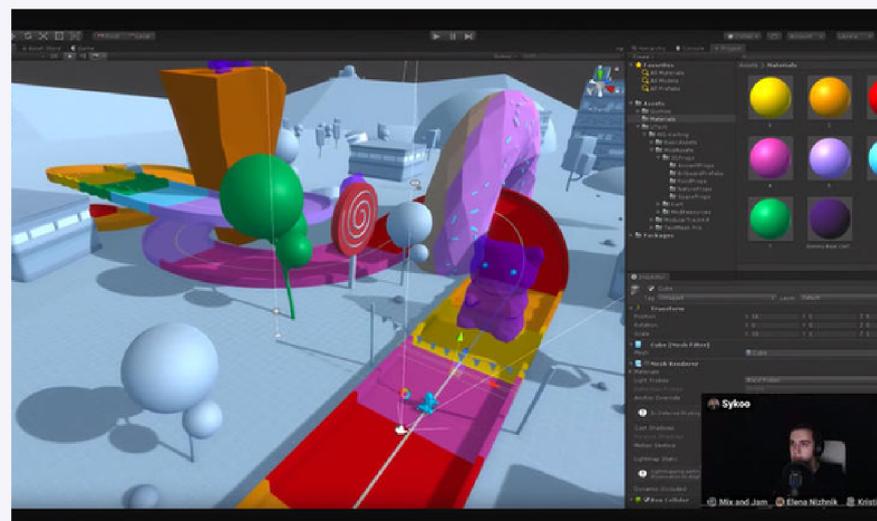
Herramientas de Programación:

Visual Studio de Microsoft ofrece una variedad de herramientas esenciales para el desarrollo de nuestro proyecto, que incluyen editores de código, funciones de depuración y un Entorno de Desarrollo Integrado (IDE): 519 USD pago único.

Herramientas de Edición de Sonido:

Ableton Live: es conocido por su uso en la producción musical, pero también es excelente para la creación y edición de efectos de sonido: 599 USD

Adobe Audition, el cual ya está considerado en el paquete de Adobe Creative Cloud.



Equipamiento Adicional:

Mobiliario Especializado:

- Sillas Ergonómicas: Entre 150 y 500 USD por unidad.
- Escritorios Ajustables: Entre 200 y 700 USD por unidad.
- Iluminación Adecuada: Entre 50 y 200 USD por lámpara.
- Equipos de Audio: Entre \$50 y \$200 USD por dispositivo.

Costos Operativos Mensuales

- Arriendo de Espacio de Trabajo: 600 USD mensuales.

Salarios del Equipo de Desarrollo:

- Desarrollador Principal (Programador Jefe): 1160 USD mensuales.
- Diseñador Gráfico: 740 USD mensuales.
- Diseñador de Videojuegos: 980 USD mensuales.
- Ingeniero en Sonido: 1026 USD mensuales.

- Mantenimiento de Servidores: Entre 200 a 500 USD mensuales.

Costos de Marketing y Publicidad

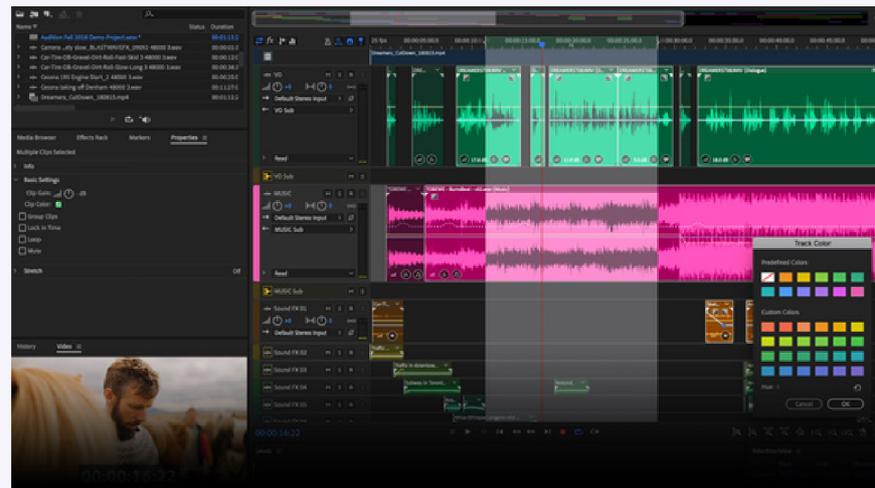
Publicidad en Línea

Google Ads: Rango de \$500 a \$1,500 USD mensual.

Twitter Ads: Rango de \$300 a \$800 USD.

Pinterest Ads: Rango de \$200 a \$500 USD.

TikTok Ads: Rango de \$300 a \$1,000 USD.



-Gastos Administrativos

- Gastos de oficina: Esto incluye diversos elementos como servicios básicos (electricidad, agua, etc), internet y comunicaciones, mantenimiento y limpieza, seguros, entre otros gastos. Se estima un rango de \$500 a \$1,500 USD mensuales
- Suministros: \$200 a \$500 USD mensuales. Esto abarca diversos insumos de oficina, materiales de desarrollo y cualquier otro suministro necesario.
- Servicios Profesionales (Contabilidad, Legal, etc.): \$300 a \$800 USD mensuales. Incluye honorarios profesionales para servicios contables, legales u otros servicios externos necesarios.

El proyecto no incluye proyecciones financieras ni el cálculo del retorno de inversión, ya que, para ser elegible para la postulación a fondos, es requisito que el proyecto tenga un enfoque sin fines de lucro.

Conclusiones

Conclusiones

- dfgsdgdsfdfsdfs
- dfgsdgdsfdfsdfs

Referencias Bibliográficas

- Adlatina. (2021, 24 noviembre). Datos para entender el perfil del gamer chileno | Adlatina. Adlatina. <https://www.adlatina.com/marketing/datos-para-entender-el-perfil-del-gamer-chileno>
- As.com. (2020, 20 agosto). 6 canciones chilenas que aparecen en juegos de fútbol. Meristation. https://as.com/meristation/2020/08/20/noticias/1597934204_144653.html
- Asociación Agencia de Medios. (s. f.). Gamers Estudio Comportamiento de los jugadores en Chile [Diapositivas]. https://www.anda.cl/wp-content/uploads/2020/10/Estudio-Gamers-AAM_30_09.pdf
- Attentat 1942 | A World War II game through the eyes of survivors. (s. f.). Attentat 1942. <https://attentat1942.com/>
- Batchelor, J. (2022, 20 diciembre). GamesIndustry.biz presents. . . The Year in Numbers 2022. GamesIndustry.biz. <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2022>
- Biblioteca Nacional. (2017). Patrimonio. Chile Para Niños. Biblioteca Nacional. Chile. <http://www.chileparaninos.gob.cl/639/w3-article-320941.html>
- Biblioteca Nacional de Chile. (s. f.). Décimas a lo humano y a lo divino: Canto a lo poeta. Memoria Chilena. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3320.html>
- Blasco, L. B. (2017). EL VIAJE DEL HÉROE EN LA NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS.
- Bobadilla, P. (2022, 23 septiembre). El impacto que podría provocar la industria de los videojuegos en la economía chilena - América Retail. América Retail. <https://www.america-retail.com/chile/el-impacto-que-podria-provocar-la-industria-de-los-videojuegos-en-la-economia-chilena/>
- Cooperativa.Cl. (2023, 26 octubre). Furor por "The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom": Fanáticos hacen largas filas para comprar el juego. Cooperativa.cl. <https://cooperativa.cl/noticias/tecnologia/industria/videojuegos/furor-por-the-legend-of-zelda-tears-of-the-kingdom-fanaticos-hacen/2023-05-12/112550.html>
- Cuetos, S. C., & Llamas, M. L. (2010). ESTUDIO DE PLATAFORMAS PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS EDUCATIVOS DE «POINT AND CLICK».
- Cueva, H. C. (2018). The Use of Minecraft to Foster Creativity, Collaboration and Motivation through Game-Based Learning and Gamification (1.a ed.).
- Del Rio, L. L., Araneda, E. M., & De La Cultura Y Las Artes, C. N. (2012). Tesoros humanos vivos: patrimonio cultural inmaterial.
- Fields, S. (2015, 18 junio). 'Fallout Shelter' is beating 'Candy Crush Saga' in profits & IOS App Store rank. Game Rant. <https://gamerant.com/fallout-shelter-beat-candy-crush-saga-app/>
- Gramigna, A., & Faraco, J. C. G. (2009). Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación Learning with videogames: Ideas for a Renewal of the Theory of Knowledge and Education. Comunicar, 33, e-ISSN: 1988-3293. <http://eprints.rclis.org/17608/1/c33-2009-03-007.pdf>
- Guía de Clasificaciones | ESRB Ratings. (2023, 14 febrero). ESRB Ratings. https://www.esrb.org/ratings-guide/es/#rat_summ
- Hernández, E. L. H. (2017). El rol del diseñador de videojuegos en la difusión de la cultura regional. Zincografía. <https://doi.org/10.32870/zcr.v0i1.15>
- Hidalgo, J., & Ramírez, L. (2021). Comunicación hipermediática y jóvenes. Sintaxis, 83-95. <https://doi.org/10.36105/stx.2021edesp50aniv.05>
- Jelin, E. (2001a). ¿De qué hablamos cuando hablamos de memorias? En Los trabajos de la memoria. (p. 571). <https://doi.org/10.2307/j.ctvt6rm2x.66>
- Jelin, E. (2001b). ¿De qué hablamos cuando hablamos de memorias?: Memoria e Identidad. En Los trabajos de la memoria. (pp. 24-37). <https://doi.org/10.2307/j.ctvt6rm2x.66>
- Jelly & Nexoplay. (s. f.). Estudio Es hora de jugar de la agencia [Diapositivas]. https://www.jelly.cl/wp-content/uploads/2022/02/Es-hora-de-jugar_Nexoplay-y-Jelly.pdf

Referencias bibliográficas

- Kantar ibope media. (s. f.). Data Stories-Mundo de los Videojuegos en Chile [Diapositivas]. Kantaribopemedia.cl. <https://www.kantaribopemedia.cl/Infografias/Data-Stories-%20Mundo%20de%20los%20Videojuegos%20en%20Chile.pdf>
- Merino-Campos, C., Del Castillo, H., & Gómez, I. P. (2023). Enhancing adolescent reasoning skills through a video game program. *Education and Information Technologies*, 28(10), 12737-12756. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11691-y>
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2019, enero). El Proceso para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en Chile. *Issuu*. <https://issuu.com/consejodelacultura/docs/herramientas-para-la-gestion-local-proceso-para-la/4>
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020). Informe estadístico día del patrimonio cultural en casa 2020. <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/11/informe-estadistico-dpc-en-casa-2020.pdf>
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2022, febrero). Plan nacional de patrimonio cultural 2021 - 2026 [Comunicado de prensa]. <https://www.patrimoniocultural.gob.cl/sites/www.patrimoniocultural.gob.cl/files/2022-06/plan-nacional-patrimonio-cultural.pdf>
- Newzoo. (2022, 28 septiembre). Gen Alpha & Gen Z – The Future of Gaming | Newzoo Gamer Insights Report. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/gen-alpha-gen-z-the-future-of-gaming-free-report>
- Newzoo. (2023, 14 noviembre). Newzoo's Global Games Market Report 2023. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version?v=3>
- Palavecino, L. P. (2022). Más allá del jardín: el ecofeminismo gamer de Laura Palavecino. *LatFem*. <https://latfem.org/mas-alla-del-jardin-el-ecofeminismo-gamer-de-laura-palavecino/>
- Pine, R., Fleming, T., McCallum, S., & Sutcliffe, K. (2020). The Effects of casual videogames on anxiety, depression, stress, and low mood: a Systematic review. *Games for health journal*, 9(4), 255-264. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0132>
- epúlveda, A. (2023, 17 julio). ¿Chile es un mercado relevante para el desarrollo de los videojuegos? *Radio Pauta* 100.5. <https://www.pauta.cl/tendencias/2022/07/08/gamers-videojuegos-juegos-video-digital-plataforma-mercado-precio.html>
- Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. Subdirección Nacional de Patrimonio Cultural Inmaterial, & Oteiza Aravena, R. O. (2022). Valparaíso de mi amor. https://www.patrimonioinmaterial.gob.cl/sites/www.patrimonioinmaterial.gob.cl/files/2023-03/VALPARAISO%20DE%20MI%20AMOR_versi%C3%B3n%20digital.pdf
- Subdirección Nacional de Patrimonio Cultural Inmaterial. (2021). Las Pistas de la Weli (1.a ed.).
- ThinkGo. (2020, 2 julio). Gamificación - Tipos de Jugadores - ThinkGo - Consultoría en Personas | Chile. ThinkGo - Consultoría en Personas | Chile. <https://thinkgo.cl/2020/06/24/gamificacion-tipos-de-jugadores/>
- UNESCO - Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. (s. f.). <https://ich.unesco.org/es/salvaguardia-00012>
- Unidad 2: Patrimonio Cultural de Chile. (s. f.). Aprendo en Línea - DOCENTE. Currículum Nacional. Mineduc. Gobierno de Chile Chile. <https://www.curriculumnacional.cl/docentes/Educacion-General/Artes-visuales/Artes-Visuales-2-basico/20971:Unidad-2-Patrimonio-cultural-de-Chile>
- Unidad 4: Tradiciones, costumbres y patrimonio chileno. (s. f.). Aprendo en Línea - DOCENTE. Currículum Nacional. Mineduc. Gobierno de Chile Chile. <https://www.curriculumnacional.cl/docentes/Educacion-General/Historia-geografia-y-ciencias-sociales/Historia-Geografia-y-Ciencias-Sociales-2-basico/21072:Unidad-4-Tradiciones-costumbres-y-patrimonio-chileno>
- Universidad Técnica Federico Santa María. (2023, 30 octubre). Videojuegos en Chile: las claves de un mundo en constante expansión. <https://usm.cl/noticias/videojuegos-en-chile-las-claves-de-un-mundo-en-constante-expansion/>
- Wagner-Pacifci, R., & Gillis, J. R. (1995). Commemorations: The Politics of National Identity. *Contemporary Sociology*, 24(1), 55. <https://doi.org/10.2307/2075095>
- Yliopisto, O. (2018, 8 noviembre). The use of minecraft to foster creativity, collaboration and motivation through game-based learning and gamification. *OuluREPO*. <https://oulurepo.oulu.fi/handle/10024/11520>