

Facultad de Arquitectura

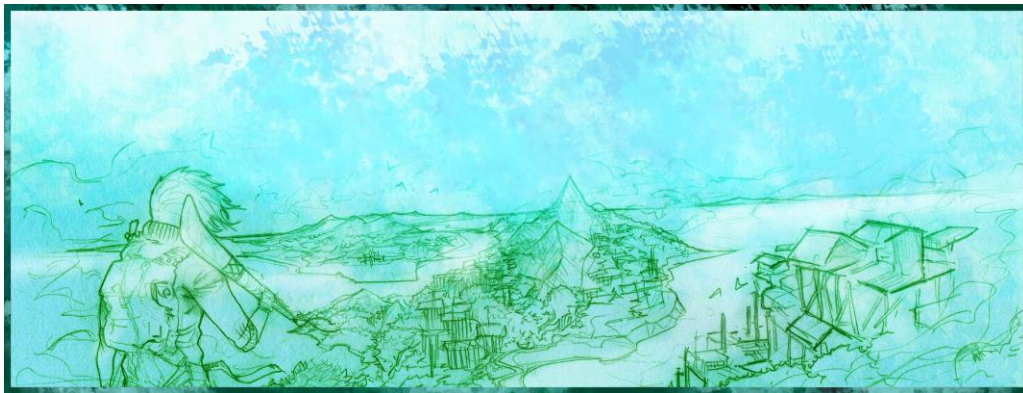
Escuela de Diseño



MEMORIA DE TÍTULO

ICONICIDAD SOCIO-INTERACTIVA DE LA EXPERIENCIA DE JUEGO

“Sistema de representación icónica, para el desarrollo de mecánicas de juego a través de factores simbólicos en una dinámica social e interactiva.”



Autor: Sebastián Espinosa Castro

Profesor titular: Miguel Olivares Olivares

Marzo 2015

I Introducción	3
II Marco Teórico	4
2.1 Patrimonio legendario	4
2.1.1 Patrimonio cultural	4
2.1.2 Chiloé mítico y su sincretismo cultural	4
2.2 El Juego, definición	5
2.2.1 Definición de juego para este proyecto	5
2.2.2 Universo simbólico	5
2.2.3 Características de un juego	5
2.3 La experiencia de jugar	6
2.3.1 El juego, el aprendizaje y la estrategia	6
2.4 Clasificación de tipologías de juego para esta investigación. Según soporte	7
2.4.1 Juegos físicos	7
2.4.2 Juegos de mesa	7
2.4.3 Videojuegos	7
2.4.4 Híbridos	8
2.4.5 Dinámica y Mecánica	8
2.5 Clasificación de tipologías de juego para esta investigación.	
Según lógica interna	8
2.5.1 Situaciones Psicomotrices	8
2.5.2 Situaciones Socio-motrices	8
2.5.3 Según el criterio de Incertidumbre con el entorno	9
2.5.4 Los 3 ejes de la lógica interna de un juego	9
III Estudio de Campo	10
3.1 Usuario objetivo, cultura “Geek”	11
3.1.1 Juegos de tablero – BG (Board Games)	12
3.1.2 Juegos de cartas	12
3.1.3 Rol	12
3.2 Análisis de casos	13
3.2.1 Ejemplo de juego de tablero (BGG), “Colonos de Catan”	13
3.2.2 Ejemplo de TCG (juegos de cartas coleccionables)	
“Magic the gathering”	15
3.2.3 Ejemplo de juego de cartas de origen nacional	
“Mitos y Leyendas”	17
3.2.4 Ejemplo de juego de Rol “Dragons and Dangeaus” (DyD)	18
3.2.5 Brandboard	20
3.2.6 Análisis de Brandboard	21
3.2.7 Análisis a entrevistas	22
3.2.8 Análisis general	23
3.2.9 Conclusión preliminar. Los 5 pilares de los juegos de mesa	26
3.3 Mitología chilota	27
3.3.1 Enfoque en el patrimonio cultural	27
3.3.2 Patrimonio Tangible	28
3.3.3 Características Arquitectónicas	29
3.3.3.1 La cultura de la madera	29
3.3.3.2 Las Iglesias de Chiloé	30

3.3.3.3 Los palafitos	31
3.3.3.4 Patrimonio Intangible. Costumbres	32
3.4 Patrimonio Intangible. Mitología	33
3.4.1 Entidades marinas	34
3.4.2 Entidades terrestres	34
3.5 Flora y Fauna	35
3.6 Conclusión preliminar, Chiloé como generador endémico	36
IV Conclusión	37
V Formulación de Proyecto	38
5.1 Tema	38
5.2 Intención y descripción del proyecto	38
5.2.1 Intención	38
5.2.2 Descripción	39
5.2.3 Difusión	39
5.3 Justificación del proyecto	41
5.4 Objetivos	42
5.5 Análisis FODA	43
5.6. Propuesta conceptual	44
5.6.1 Desarrollo de la experiencia de juego	44
5.6.2 Historia de Isla Grande	45
5.7 Observación, croquis y conceptualización de la línea gráfica	46
5.7.1 Entornos	46
5.7.2 Personajes	48
5.7.3 Seres Míticos	49
5.7.3.1 Millalobos y sirenas chilotas	49
5.7.3.2 Traucos y camahuetos	51
5.7.3.3 Cuchivilus e imbunches	52
5.7.3.4 Piuchenes	53
5.7.3.5 La Pincoya y la Huenchur	54
5.8 Ilustración y Línea grafica	55
5.8.1 Estilo de relato legendario	55
5.8.2 Estilo realista vaporoso	56
5.9 El juego “Isla Grande”	57
5.9.1Contenidos	57
5.9.2 Mecánica de juego	58
5.9.3 Pasos dentro de un turno	59
5.9.4 Dinámica de juego, trabajo en equipo	60
5.10 Empresa Gubia, entretenimiento	61
5.10.1 La marca	61
5.10.2 Manual de uso de la marca	62
5.10.3 Gestión del proyecto	62
5.10.4 Costos	63
Bibliografía	64
Anexos	65

I. Introducción

Este proyecto se basa en la oportunidad que surge al establecer una analogía entre 2 campos de estudio: Por una parte el vasto imaginario mítico que compone el patrimonio intangible de la isla grande de Chiloé, ubicado en la décima región de Chile, y por otra parte, el mundo de los juegos de mesa del tipo “Geek” que corresponde a una Rama del entretenimiento en la cual el usuario se sumerge en una experiencia temática, a través del juego.

El vínculo entre ambos mundos ofrece una relación recíproca, en la que el patrimonio intangible de isla grande de Chiloé contribuye con una historia que contar, y el mundo de los juegos de mesa del tipo “Geek” aporta con un público objetivo ávido de experimentar historias míticas a través de la dinámica del juego. Consecuentemente el valor patrimonial es rescatado, no solo como un cúmulo de relatos míticos, si no como un motor creativo para el desarrollo de nuevas historias, que el usuario puede vivir a de forma través del juego.

Analizando y catalogando desde una metodología exploratoria, bajo la visión disciplinaria del diseño, se realizó estudio acerca de los principales tipos de juego de mesa, identificando los puntos más importantes en el desarrollo de las dinámicas socio-interactivas para generar de esta forma un sistema de representación icónica y un sistema de juego acorde con los requerimientos del público y paralelamente una línea gráfica y sistema icónico que expone los principales puntos del universo ficticio basado en la mitología chilota, que aparecerá en la historia a comunicar. Del mismo modo se establece sistema de comunicación en el que el usuario el podrá entrar en contacto con el juego a través de diversas plataformas de comunicación web.

II Marco Teórico

2.1 Patrimonio legendario

La palabra mito, proviene del griego antiguo, “mithos”, según Mario Orellana Rodríguez, Arqueólogo e Historiador chileno, quiere decir narración o palabra, relato de algo; la leyenda a su vez, es un conjunto, la leyenda ésta construida por mitos. Estos relatos son de carácter extraordinario, y son transmitidos a través de las generaciones de forma oral y escrita.

2.1.1 Patrimonio cultural

Es el legado histórico y aquello que se crea en el presente y que, la sociedad le ha otorgado un carácter histórico, estético, científico o simbólico. Y cuyo conocimiento se ha transmitido a través de las generaciones, quedando como prueba de una visión particular del mundo para las generaciones futuras.

Existen dos tipos de patrimonio cultural:

a) **Tangible**: Que corresponde a la expresión cultural a través de la materia y puede ser de carácter:

-**Mueble**: Elementos relacionado la arqueología, el arte, la tecnología, el folclor, etc. Como fotos grabaciones, documentales, artesanía, libros y otros.

- **Inmuebles**: que corresponden a la arquitectura, industria, monumentos de interés, etc. Los cuales se caracterizan por no poder ser trasladados de un lugar a otro.

b) **Patrimonio intangible**: Corresponde al espíritu de la cultura; su parte invisible, compromete la memoria de los antepasados, los sucesos y relatos de la tradición oral de la sociedad.

2.1.2 Chiloé mítico y su sincretismo cultural

La mitología chilota se formó a partir de la mezcla de las creencias de los pueblos originarios, nativos de la zona (mapuches, chonos y huilliches mayormente), y de los mitos y supersticiones traídas por la cultura europea que alrededor del año 1567 arribaron al lugar, dando origen a la fusión de elementos y sincretismo que moldearían el universo legendario propio de esta zona, formando las directrices de lecturas de una mitología propia. Prospera y creciente, la mitología chilota se mantuvo muy aislada de otras creencias y mitos que se desarrollaron en Chile, debido en gran parte al aislamiento que sufrió el archipiélago al quedar separado del resto de las “posesiones” españolas en Chile, y cuando estas fueron abandonadas junto a todas las ciudades que están ubicadas entre el río Biobío y el canal de Chacao, después de la victoria mapuche en Curalaba, hacia el año 1598.

2.2 El Juego, definición

Huizinga (1987): Es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.

2.2.1 Definición de juego para este proyecto

Definimos para este proyecto al juego como la acción y efecto de jugar, al acto o ejercicio **creativo** del desarrollo de las habilidades psicomotrices y socio-motrices de un individuo (jugador) que se desenvuelve dentro de un **universo simbólico**, el cual transcurre en un lugar y tiempo determinado.

2.2.2 Universo simbólico

El **universo simbólico**, para efectos de este proyecto, es el término que denomina al conjunto de simbolismos y reglas que componen un juego determinado. Los jugadores participan en una dinámica sometida a reglas libremente aceptadas, desarrollando habilidades que le permiten gestionar sus recursos psicomotrices (y socio-motrices en muchos casos) dentro del mismo sistema de reglas y simbolismos, que se transcurren a su vez, en un lugar y tiempo.

Para nuestro marco teórico, definiremos que en un juego no puede existir la agresión real, ni la premeditación con un fin letal hacia otro ser humano u otra criatura viviente. Pero que esta situación puede existir de forma simbólica en el desarrollo de alguna clase de juegos con temáticas relacionadas. Es por eso que para este proyecto, por ejemplo, un acto bélico no puede ser clasificado como un juego, sin embargo puede existir implícito de forma simbólica dentro de la dinámica de algún juego; es decir, la guerra como acto bélico literal no es un juego, pero si existen los “juegos de guerra”

2.2.3 Características de un juego

Es un juego cuando existe en la dinámica la posibilidad del desarrollo de las habilidades psicomotrices y socio-motrices de un individuo (jugador) el cual se encuentra inmerso en un entorno denominado (universo simbólico), que corresponde al conjunto de simbolismos y reglas que componen un juego específico en un lugar y tiempo, sin dar lugar dentro de dicha dinámica a la agresión real hacia otro ser humano u otra criatura viviente.

2.3 La experiencia de jugar

Para efectos de este proyecto hablamos de juego cuando existe el desarrollo de las habilidades psicomotrices, socio-motrices de un individuo implícitas a la exploración de las posibilidades que le entrega el **universo simbólico** en el que encuentra.

Es propio del juego entregar al jugador una experiencia en la que es sumergido, implicándolo en su dinámica. De esta forma un juego constituye un **reto creativo** y a la vez un ejercicio de habilidades **cognitivas** (relacionadas al conocimiento), en el que el jugador se entrena mediante la repetición y la experiencia, dentro de un **universo simbólico**, regido por reglas, lo que proporciona a su vez estructura, disciplina y unos objetivos que dotan al jugador de motivación.

El jugador busca solucionar situaciones y adaptarse o ser efectivo en el entorno, de esta manera entenderemos el juego como un **generador de instancias creativas**, donde jugador, que se encuentra sumergido en el **universo simbólico**, experimenta la **inmersión** en dicha realidad, inmersión generada al momento de vivir la experiencia interactiva de jugar. En este punto cabe recordar la importancia de la información que el individuo logra asimilar y como es capaz de usarla a su favor en el transcurso del juego. Observamos así en el jugador un desarrollo de sus habilidades **cognitivas**, el manejo y gestión de los recursos, la capacidad para tomar decisiones y otras destrezas que se desarrollan a través del juego, englobadas en un contexto de aprendizaje.

2.3.1 El juego, el aprendizaje y la estrategia

El juego es una dinámica exploratoria en la que el usuario tiene un rol activo, requiere de esta forma cierta libertad dentro de este **universo simbólico**, para así maximizar las posibilidades de aprendizaje:

El jugador necesita sentir cierto grado de libertad, un margen de error. El juego necesita colocar al usuario en una posición psicológica en la que se sienta libre para crear y libre para equivocarse. El jugador reconoce las consecuencias de sus actos, como ha sido capaz de gestionar sus propias posibilidades. Resultados que se presenta en la misma partida, ante sus ojos.

Los juegos son interactivos, con ellos el jugador asume un rol dentro de un universo simbólico, y también, en ocasiones, le enseñan a cooperar con los demás jugadores, con los que se establecen relaciones de carácter social. Dentro de esta dinámica, el jugador es impulsado a agudizar su creatividad e ingenio, respondiendo pruebas a resolver y problemas estratégicos, y además, dada la inmersión emocional, la posibilidad de aprendizaje se maximiza. Es la percepción del carácter **cognitivo** implícito en un juego, manifestado en la forma que tiene un jugador de desarrollar habilidades a medida que juega. A esta habilidad la denominaremos **estrategia**.

Creatividad: es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, de las que generalmente nacen soluciones.

2.4 Clasificación de tipologías de juego para esta investigación. Según soporte

Existen múltiples tipologías de juego, pero para esta investigación dividiremos el universo en 3 grandes grupo, los cuales no son excluyentes los unos de los otros, pero que son clasificables según se manifiestan en sus respectivos soportes:

2.4.1 Juegos físicos

Los juegos físicos corresponden al grupo de dinámicas en el cual el **universo simbólico** se desarrolla predominantemente en una **realidad física**, y se construye mediante reglas u objetos que simbolicen algo en función de la dinámica.

La característica que diferencia a los juegos físicos está radicada en que para llevar acabo la destreza táctica o estratégica especialmente **la destreza física y atlética** es requerida en primer plano. En este grupo se encuentran los deportes de contacto, como las artes marciales competitivas, disciplinas olímpicas, deportes de montaña, marítimos etc.

2.4.2 Juegos de mesa

Los juegos de mesa corresponden al grupo de dinámicas en el cual el **universo simbólico** se desarrolla predominantemente en una **realidad física** y se construye mediante reglas u objetos que simbolicen algo en función de la dinámica.

La característica que diferencia a los juegos de mesa está radicada en que la destreza física pasa a segundo plano, poniéndose en primer lugar en cambio la **destreza táctica o estratégica**.

2.4.3 Videojuegos

En los videojuegos el **universo simbólico** está representado en una realidad virtual, mediante una plataforma electrónica, que está conformado por elementos predominantemente audiovisuales que aparecen generalmente en una pantalla, con los cuales el jugador o los jugadores interactúan por medio de un control o mando electrónico.

La característica que sobresale de los videojuegos es la capacidad de representar a los otros 2 grupos en dicho **entorno virtual**, así como la posibilidad de generar ambientes audiovisuales, que incluso reproducen de forma simbólica situaciones espaciotemporales, con los cuales los jugadores pueden interactuar. La destreza táctica o estratégica, constituye un pilar esencial en el desarrollo de la dinámica de un videojuego. Por otra parte vemos que la destreza física radica en el conocimiento y control de los mandos, siendo el medio para interactuar con el ya mencionado universo simbólico que existe en el **entorno virtual**.

2.4.4 Híbridos

Como anteriormente señalamos, en la clasificación por tipologías de soporte, los tres grandes grupos no son excluyentes unos de otros. Un ejemplo es el caso de las “alfombras de baile” o controles de consolas con dispositivos que registran el movimiento corporal, en donde en el videojuego la destreza corporal adquiere mayor relevancia.

2.4.5 Dinámica y Mecánica

El juego manifiesta dos polos en los cuales se desarrolla, uno de ellos es la mecánica, que tiene que ver con las reglas del juego y el otro es la dinámica, que tiene que ver con las posibilidades de combinación y respuesta en la interacción, por parte de los jugadores. Por ejemplo, en el caso de un juego de ajedrez la mecánica está regida por las reglas de turnos o de tipo de movimientos de pieza, por su parte la dinámica se desarrolla en torno a la capacidad que tienen los jugadores de gestionar sus recursos y planear sus jugadas.

2.5 Clasificación de tipologías de juego para esta investigación. Según lógica interna.

Para esta investigación, nos basaremos en la estructura de “lógica interna” propuesta por Parlebas P. (2001), con el fin de estructurar en 3 niveles de interacción con el universo simbólico, experimentados por el jugador al desarrollar la dinámica.

Estos 3 niveles corresponden en primer lugar, a la **Situación Psicomotriz**, dinámica que experimenta el jugador consigo mismo, con su realidad cognitiva, mientras se desarrolla en la dinámica. En segundo lugar, a la **Situación Socio-motriz** interacción que existe entre los jugadores. Y finalmente, a la **Incertidumbre con el entorno físico** (entorno físico, es para efectos de este trabajo; **Universo Simbólico**), interacción de él o los jugadores con el universo simbólico en el que se encuentran inmersos. De esta forma tenemos:

2.5.1 Situaciones Psicomotrices

Correspondientes a dinámicas en las cuales el jugador desarrolla la dinámica en solitario, sin interactuar con compañeros o adversarios, explorando las posibilidades del universo simbólico que construye al juego.

2.5.2 Situaciones Socio-motrices

El jugador interactúa con los otros jugadores. Esta interacción se expresa de 3 formas:

- a) **Situaciones de cooperación o comunicación motriz**, en la que el jugador interactúa al menos con un compañero, junto al cual busca alcanzar algún tipo de objetivo
- b) **Situaciones de oposición o contra-comunicación motriz**, en la que la interacción ocurre al enfrentar al menos a un oponente.

c) **Situaciones de colaboración – oposición:** Los jugadores pueden cumplir el rol de compañeros y también el rol de adversarios, según confluja la dinámica.

2.5.3 Según el criterio de Incertidumbre con el entorno

a) **Situaciones en un entorno estable:** La dinámica transcurre en un medio regular, previsible, sin incertidumbre, en el cual el jugador no debe preocuparse por la toma de decisiones en torno a la lectura del entorno (universo simbólico)

b) **Situaciones en un entorno inestable:** En este caso el entorno (universo simbólico) es incierto, lo cual genera la necesidad de leer constantemente el espacio de acción, recibiendo y procesando información, tomando decisiones para adaptarse al entorno que fluctúa y se presenta de forma irregular.

2.5.4 Los 3 ejes de la lógica interna de un juego.

En resumen, según lo propuesto por Parlebas, la lógica interna de un juego se mueve en torno a estos 3 ejes:

- a) La cooperación o no (presencia y colaboración con compañeros)
- b) La competencia o no (presencia o no de adversarios)
- c) La incertidumbre o no en el medio (medio estable o inestable)

III Estudio de Campo

Al ser un estudio correlacional se abordarán 2 temáticas de forma paralela, luego de su observación se decidirán los puntos comunes y en los cuales se pueda potenciar una propuesta. Las 2 temáticas serán las siguientes:

a) **Usuario objetivo:** Sus características, a que juegos se dedica y cuál es su clasificación, cuáles son las características que prevalecen en la lógica interna de dichos juegos.

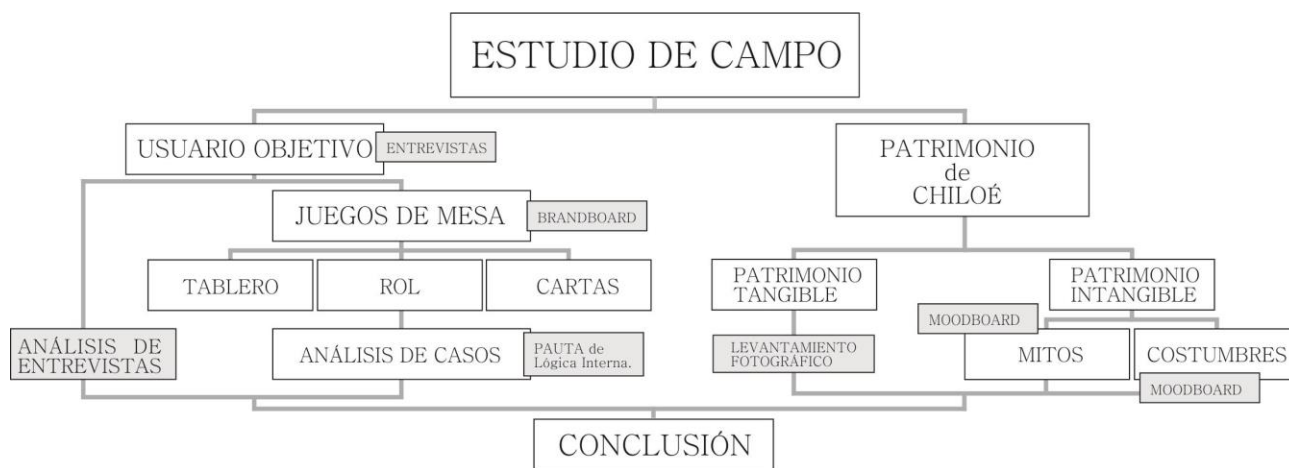
Los objetivos para esta sección son los siguientes:

- 1) -Definir si los valores gráficos son determinantes para los usuarios.
- 2) -Determinar cuáles son los elementos de lógica interna asimilados por los usuarios.
- 3) -Identificar el sistema comunicacional del producto y como se vincula a los usuarios.

b) **Patrimonio cultural de Chiloé:** Características de su patrimonio tangible e intangible, iconografía patrimonial a través de la observación y la ilustración.

Los objetivos para esta sección son los siguientes:

- 1) -Definir los valores estéticos que identifican el patrimonio tangible de esta zona.
- 2) -Determinar el funcionamiento de los componentes de su patrimonio intangible.
- 3) -Jerarquizar y agrupar los elementos míticos para su representación icónica.



Mapa conceptual de elaboración propia

3.1 Usuario objetivo, cultura “Geek”

“Geek” es una palabra de origen anglosajón que sirve para catalogar a un tipo de usuario que prefiere la concentración y dedicación hacia sus propios intereses, trabajo o aficiones que a las formas de socialización tradicionales.

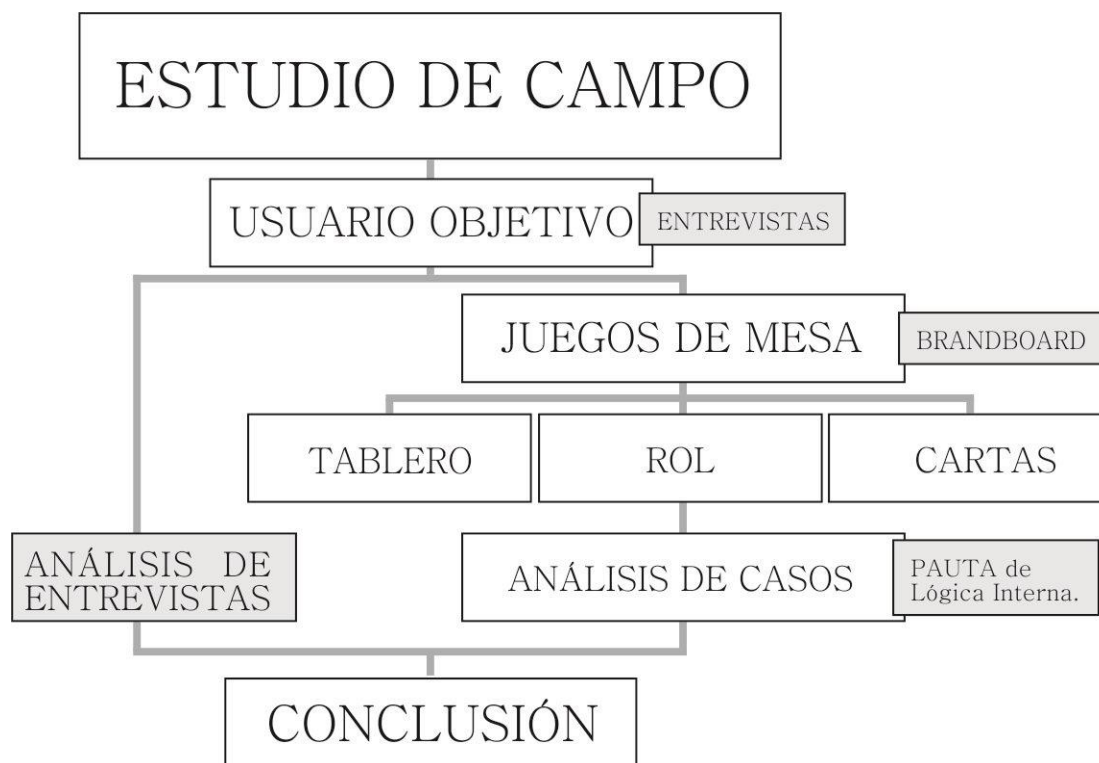
Estas aficiones normalmente son de carácter técnico, o más bien tecnológico recreativo y el uso de la imaginación, como por ejemplo, en el caso de los juegos de rol (juegos en el que el jugador asume un papel interpretando a un personaje en un entorno ficticio).

En este sentido, el usuario “geek” manifiesta interés por los avances en computación, tecnología, cultura pop, etc. E invierte gran cantidad de tiempo y recursos en dichas aficione. De esta manera se entiende que para el usuario “geek” no importa demasiado el grado de extravagancia que conlleva el aprendizaje o tiempo invertido en sus pasatiempos y en el desarrollo de habilidades para ser efectivo en ellos.

Dentro de estos pasatiempos encontramos los “juegos de mesa de tipo Geek”, y los dividiremos en 3 grandes focos de atención relacionados con nuestro proyecto:

Juegos de mesa:

- Tablero
- Rol
- Cartas



Mapa conceptual de elaboración propia

3.1.1 Juegos de tablero - BG (Board Games)

Son todos los juegos temáticos, (con un tema o trama central), compuestos por un tablero y diversos elementos que representan objetos relevantes para su universo simbólico, en los cuales los jugadores se ven inmersos en una dinámica, sirviéndose de ellos de forma estratégica para lograr sus objetivos. Ejemplo de esto son títulos como: “Colonos de Catan”, “la sombra de Cthulhu”, “Mundo Disco”, Etc.

3.1.2 Juegos de cartas

El término TSG nace en 1993 con el juego “Magic: el encuentro, juego creado por Richard Garfield”. Son un tipo de juego de cartas no predefinidas y existentes en gran cantidad y de variados tipos y características, que otorgan individualidad estratégica a cada carta, y con las cuales se puede construir una baraja (o mazo) de manera estratégica y libre de acuerdo a las reglas del TCG particular a las que estas pertenecen. Ejemplo de esto es “Magic the Gathering”, “Mitos y Leyendas”

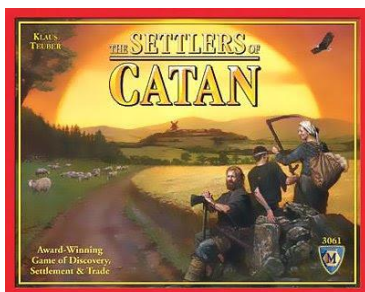
3.1.3 Rol

El juego de rol es aquél en el que uno de los jugadores ejerce de narrador de una historia y el resto de jugadores manejan a un personaje dentro de esta historia. Se utilizan hojas que dicen cuáles son las características de los personajes y dados de diferentes tipos para resolver acciones y combates. Ejemplos: “Calabosos y Dragones”, “La llamada de Cthulhu”, “Vampiro: la mascarada”, “Ánima”, “La guerra de las galaxias”, etc.

Es dado también que los TSG y los BBG también manifiesten en su trasfondo el carácter de “Rol” puesto que al ser temáticos, los jugadores finalmente también terminan aceptando o adoptando el “rol” de un personaje; como en el caso de “Magic the Gathering” TCG donde el jugador asume el rol de un mago, o “Colonos de Catan” BBG en el que los jugadores asume el rol de líderes políticos y estratégicos.

3.2 Análisis de casos

3.2.1 Ejemplo de juego de tablero (BGG), “Colonos de Catan”



Colonos de Catán (Die Siedler von Catan), o Descubridores de Catán, es un juego de mesa multijugador, creado por Klaus Teuber. Se destaca como uno de los primeros **juegos de mesa de estilo alemán** (perteneciente a la corriente euro-game) que se han popularizado más allá de Europa, siendo traducido del alemán a otros idiomas como checo, danés, esloveno, español, catalán, francés, griego, húngaro, rumano, inglés, italiano, japonés, noruego, portugués, ruso y sueco.

Temática: El objetivo de este BGG es construir pueblos, ciudades y caminos (simbolizados por miniaturas plásticas) sobre un tablero modular de disposición aleatoria, que permite que ninguna partida sea igual a la otra. En el desarrollo de la dinámica los jugadores acumulan distintos tipos de cartas con habilidades y valores.

Todos estos elementos proporcionan distintas puntuaciones, ganando el juego el primer jugador que obtenga diez puntos. Existen muchas expansiones de este juego, el cual fue publicado originalmente en Alemania por la empresa Kosmos.

La popularidad del juego se debe, en parte, a que, mientras que su mecánica es relativamente simple, es decir que sus reglas son fáciles de aprender y asimilar, su dinámica es bastante compleja. Dada las posibilidades estratégicas y de interacción entre los jugadores.

Dentro de estas características de desarrollo socio-motriz esta, por ejemplo, el hecho de que no se elimina a nadie, y los jugadores que no pueden competir con el líder por puntaje pueden aspirar a lograr metas que estén a su alcance, como construir un camino o una ciudad en un espacio determinado. En un nivel competitivo-cooperativo (Situaciones de colaboración – oposición), el juego desarrolla en el usuario habilidades **Sicomotrices**, en cuanto a la gestión de sus recursos y el cumplimiento de metas. De este juego de tablero se derivan versiones en plataformas digitales (videojuegos) en línea a través de computador y para distintas consolas y dispositivos móviles.

En la esfera Socio-motriz

- a) Situaciones de cooperación o comunicación motriz, en la que el jugador interactúa al menos con un compañero, junto al cual busca alcanzar algún tipo de objetivo
- b) Situaciones de oposición o contra-comunicación motriz, en la que la interacción ocurre al enfrentar al menos a un oponente. (Son estas las que se plantean de forma principal)
- c) Situaciones de colaboración – oposición: Los jugadores pueden cumplir el rol de compañeros y también el rol de adversarios, según confluya la dinámica.

Los contenidos del BBG Colonos de Catán son los siguientes:

19 hexágonos de terreno, 95 cartas de materias primas (19 de cada una), 25 cartas de desarrollo, 4 tablas de costos de construcción, 2 cartas especiales, 2 portacartas, 1 figura de ladrón, Figuras de juego (Poblados, Ciudades y Carreteras), 18 fichas numeradas, 2 dados

Precio estimado en el mercado nacional: desde \$ 24.990



Imágenes extraídas de Google.cl

3.2.2 Ejemplo de TCG (juegos de cartas coleccionables) “Magic the gatering”



Temática: Es un juego de cartas por turno que simboliza por medio de estas un enfrentamiento entre magos en el cual el objetivo es eliminar a él o los oponentes quitándoles sus 20 puntos vida, para esto el jugador usara sus cartas que representan hechizos y criaturas que se invocan con mana.

“Magic the gatering” o “Magic” es un juego de cartas ilustradas coleccionables cuyas reglas fueron diseñadas en 1993 por Richard Garfield, profesor de matemáticas, y comercializado por la empresa Wizards of the Coast.

Es el primer ejemplo de juego de cartas coleccionables moderno, y es considerado como el padre de este género, con más de seis millones de jugadores en cincuenta y dos países diferentes, permaneciendo vigente hasta actualidad.

Está catalogado como un juego de mecánica sencilla (reglas simples, fácil de jugar) pero de dinámica complejísima, ofreciendo innumerables combinaciones estratégicas, lo cual es muy atractivo para los ya antes mencionados usuarios “geek” desarrollando en el jugador las **habilidades psicomotrices** que en este caso, tiene que ver con la selección y gestión de las cartas de su mazo que representan los recursos y posibilidades con los que el jugador cuenta.

Se puede jugar tanto a nivel casero, grupos de amigos en reuniones sociales, como en masivos torneos organizados en torno a este juego. Cuenta con literatura y trama central que narra una historia ficticia en un universo fantástico y sobrenatural, sobre la cual se desarrolla. De este juego de cartas se derivan versiones en plataformas digitales (videojuegos) en línea a través de computador y para distintas consolas y dispositivos móviles.

En la esfera Socio-motriz

a) **Situaciones de cooperación o comunicación motriz**, en la que el jugador interactúa al menos con un compañero, junto al cual busca alcanzar algún tipo de objetivo, estas situaciones también puede ocurrir de forma extra programática a la partida, como en el caso de un equipo de jugadores de “Magic”, que buscan cartas en el mercado o las intercambian con otros equipos o jugadores.

b) **Situaciones de oposición o contra-comunicación motriz**, en la que la interacción ocurre al enfrentar al menos a un oponente. Son estas las que se dan de forma principal para este juego, siendo el objetivo principal de la dinámica eliminar al oponente.

c) **Situaciones de colaboración – oposición**: Los jugadores pueden cumplir el rol de compañeros y también el rol de adversarios, según confluya la dinámica. Estas ocurren

Precio estimado en el mercado nacional: Pueden construirse mazos desde \$ 2.000 (pero para este proyecto, se ha indagado y registrado mazos de cartas que pueden llegar superar la suma de \$ 1.500.000)



3.2.3 Ejemplo de juego de cartas de origen nacional “Mitos y Leyendas”



Mitos y Leyendas fue el primer juego de cartas de estrategia latinoamericano, al igual que “Magic the Gathering” es un juego de cartas ilustradas coleccionables, su dinámica es compleja, y tiene que ver con el estilo de “Magic the Gathering” los jugadores pueden combinar cartas para construir estratégicamente su maso (llamado Maso Castillo), lo cual enriquece las posibilidades de un jugador para generar una estrategia propia, mediante la gestión de múltiples posibilidades.

Su mecánica es simple y muy similar a la “Magic the gathering”, consiste en turnos en los cuales los jugadores realizar sus movimientos estratégicos para derrotar a sus oponentes.

Alcanzando un éxito notable en Chile y fue traduciendo y distribuido a más de veinte países alrededor del mundo, entre los que se incluye, México, Alemania , Argentina y el Estados Unidos y el continente Oceánico. A Mitos y Leyendas se le confiere, según muchos jugadores e ilustradores como el mismo “Genzo” que participó en su creación, un carácter de **icono cultural de Chile**, no solo por exponer valores culturales de la enriquecida mitología chilena y mundial por medio de la dinámica del juego, sino que por ser un una expresión criolla de los TCG, diseñada en Chile, ilustrada por dibujantes chilenos, que movilizó a toda una generación de jugadores y coleccionistas de estas cartas.

En la esfera Socio-motriz

a) **Situaciones de cooperación o comunicación motriz y situaciones de oposición o contra-comunicación motriz**, en la que la interacción ocurre al enfrentar al menos a un oponente. Son estas las que se dan de forma principal para este juego, siendo el objetivo principal de la dinámica eliminar al oponente.

b) **Situaciones de colaboración – oposición**: Los jugadores pueden cumplir el rol de compañeros y también el rol de adversarios, según confluja la dinámica. Estas ocurren dentro de los juegos donde participan 3 o más jugadores, en las cuales se pueden dar alianzas momentáneas en el desarrollo de la dinámica.

Para jugar “Mitos y Leyendas” en su categoría estándar se requiere de un mazo de 50 cartas mínimo.

3.2.4 Ejemplo de juego de Rol “Dragons and Dangeaus” (DyD)



Temática: “Dungeons & Dragons” o Calabozos y Dragones (DyD), es un juego de rol de temática fantástica-heroica. Para explicarlo de forma sencilla, es una historia contada por un narrador llamado “Master” (maestro del calabozo), en la cual los receptores se vuelven jugadores y tienen un rol interactivo interfiriendo directamente en la historia, adquiriendo habilidades en dicho universo simbólico y logrando sus objetivos por medio del azar o la destreza.

Su **mecánica** es simple, cada jugador tiene turnos para realizar acciones y cuenta con tableros que indican sus habilidades y estatus. En cuanto a su **dinámica**; es complejísima, pues el libre uso de la imaginación ofrece un sinfín de respuestas y posibilidades a la hora de interactuar con la realidad ficticia en el que se desarrolla el universo simbólico de dicho juego.

Actualmente este juego es publicado por la compañía “Wizards of the Coast”. “DyD” fue originalmente diseñado por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado por primera vez en 1974 en Estados Unidos, por la compañía de Gygax Tactical Studies Rules (TSR).

Derivado de juegos de tablero jugados con lápiz, papel y dados, en los cuales se desarrolla una historia sobre una temática central, a la primera publicación de “DyD” se le atribuye el principio de los juegos de “rol” modernos y se le considera el padre o precursor de la industria de los juegos de “rol” y de los videojuegos de “rol” multi-jugador masivos en línea que existen en la actualidad.

Desde su aparición este juego ha sido publicado en un gran número de ediciones y muchas de ellas fueron y son traducidas a diversos idiomas, contando también con literatura asociada, series de televisión de dibujos animados y películas.

En la esfera Socio-motriz

a) Situaciones de cooperación o comunicación motriz, en la que el jugador interactúa al menos con un compañero, junto al cual busca alcanzar algún tipo de objetivo, inmersos en la historia que es narrada por el “Master” que es el jugador que narra la historia y el entorno al cual se enfrentan los jugadores.

b) Situaciones de oposición o contra-comunicación motriz, en la que la interacción ocurre al enfrentar al menos a un oponente. En este caso los oponentes no son “humanos” sino criaturas creadas por el master, o definidas en los manuales de maestros.

c) Situaciones de colaboración – oposición: Los jugadores pueden cumplir el rol de compañeros y también el rol de adversarios, según confluja la dinámica. Estas ocurren

ocurre de forma libre en la dinámica, pues son los jugadores los que deciden qué acciones realizar en la realidad ficticia del universo simbólico del juego.

Para jugar “DyD” en su categoría estándar se requiere de elementos de oficina, como lápices y papel, además de dados, los manuales para los “Master” y las historias oficiales se Comercializan por separado en las diversas tiendas, así como las fichas, miniaturas y tableros. De la misma forma, en el caso de las historias, se encuentran por internet y pueden ser descargadas de forma no oficial. En el caso de las figuras, se pueden usar juguetes o miniaturas no oficiales. El tablero también puede ser construido de forma artesanal.

LA empresa “Wizar of the Coast” dueña de la marca “DyD” comercia el pack, que incluye figuras, manuales, tableros, dados, etc. Completo. Y su valor se estima en unos 2.050 dólares.



Imágenes extraídas de Google imágenes

3.2.5 Brandboard

Mediante el presente brandboard se ilustra la tendencia en cuanto a la marca en algunos de los juegos “BGG” presentes en las vitrinas de las tiendas en las cuales se realizó la investigación, y también los títulos que han sido nombrados por los entrevistados



Imágenes extraídas de Google imágenes

3.2.6 Análisis de Brandboard

Estos juegos de carácter temático nos presentan a través de sus caratulas y marcas un universo ficticio en el cual se desarrollara de forma simbólica el juego, Muchas veces sirviéndose de una ilustración que ayude al usuario a sumergirse o entrar en contacto con el universo ficticio presentado de esta manera. En el caso de “Magic teh Gatering” el precursor de los juegos de cartas coleccionables, nos encontramos con una marca que se ha posicionado por más de 20 años, siendo una de las más conocidas en este genero, su logotipo consta de una tipografía propia de sierta tendencia barroca y gotica, acoorde con la temática presentada en las historias de dragones, caballeros y demás mitos europeos. Magic nos presenta un universo con héroes criaturas y dimensiones ambientadas en un universo legendario propio, a diferencia de juegos como “Mitos y leyendas” en el cual se hace alusión directa a mitologías ya existentes provenientes de los 5 continentes, por su parte juegos como “Heart Stone” están basados en populares videojuegos como WOW (World of Warcraft) tienen una estética dieciamente relacionada con la presentada en el videojuego o el juego de mesa de “The Walking Dead” basado en la serie de televisión transmitida por la cadena “Fox”, la cual a su vez está basada en el comic del mismo nombre dibujado por Tony Moore y Charlie Adlard, en esta caratula se presentan tipografías más pesadas y actuales asociadas con el universo del comic, del tipo impact, además de presentar directamente a los personajes de la serie en su portada.

Existe también el caso de juegos basados en obras literarias como es el ejemplo de: “Call of Cthulhu LSG”, “Arcam Horror”, “Las Manciones de la Locura”, “Eldrish Horror”

En el caso de estos juegos de mesa producidos por la empresa norteamericana “fantasy flight games” y “edge” basados en la literatura de horror cósmico de H.P. Lovecraft encontramos que tanto la gráfica del nombre del juego como la estética de la ilustración de la caratula tienen que ver con contenido del universo ficticio propio de dicho autor; además están ambientadas alrededor del 1.900 presentando de esta manera los personajes atuendos de esta época, locaciones relacionadas con los cuentos e historias y paletas de color con tendencia a tonalidades más oscuras, representando lo siniestro o desconocido, además de aparecer de forma explícita seres sobrenaturales pertenecientes al universo literario de dicho autor.

Puntos principales de las marcas observadas:

- Tipografía y logotipo acorde con la estética de la trama central
- Ilustración de la caratula que provoque inmersión en la historia del juego

3.2.7 Análisis a entrevistas

Recordemos nuestros objetivos específicos en cuanto los juegos de mesa geek:

- 1) -Definir si los valores gráficos son determinantes para los usuarios.
- 2) -Determinar cuáles son los elementos de lógica interna asimilados por los usuarios.
- 3) -Identificar el sistema comunicacional del producto y como se vincula a los usuarios.

Las entrevistas fueron realizadas en distintos locales o tiendas asociadas a este género (juegos de mesa del tipo Geek) en la ciudad de Viña del mar, al público habitual de las mismas. Para comprobar cuál es la relación del público con los objetivos generales de esta etapa se construyó una entrevista semi-estructurada basada en los siguientes puntos de interés:

Algunos puntos están vinculados con el fin de obtener más información, estos son el punto 1 y 5, puntos 2 y 4, puntos 9 y 10. Los puntos 3, 6, 7, 8 funcionan por si mismos.

- 1-¿Cuáles son los BGG/TSG/Rol que más te gustan? (formulado dentro de las posibilidades que ofrece el mercado)
- 2-¿Por qué los elegiste? (valor atribuido por el usuario, hacia las alternativas ofrecidas)
- 3-¿Cómo te enteraste de su existencia? (Comunicación del producto, valor por preselección, comunicación del sistema de productos enfocado hacia el público objetivo)
- 4-¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc. (Contenido comunicacional de la idea central del producto, esta pregunta dilucida el desarrollo de una idea central en distintas plataformas)
- 5-¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos? (cualificación a grandes rasgos)
- 6-¿Qué te atrae de la estética de un juego? (carácter connotativo y denotativo de la imagen)
- 7-¿Que sientes cuando estás jugando? (relación psicomotora con la dinámica del juego)
- 8-¿Qué esperas de las reglas del juego? (relación con la mecánica del juego)
- 9-¿Qué te desagrada de los BGG/TSG/Rol, que estas habituado a jugar? (oportunidades de mejora)
- 10-¿Qué debería tener un BGG/TSG/Rol?



Estas entrevistas fueron realizadas al público de 3 tiendas centrales de Viña del mar, relacionadas con la temática: Kurgan (Portal Alamos –Avenida Valparaíso Viña del mar), Altermundy (Galería Saleth- Avenida Valparaíso Viña del Mar), Command (Arleggi 427- Viña del mar).

3.2.8 Análisis general

1-¿Cuáles son los BGG/TSG/Rol que más te gustan? (formulado dentro de las posibilidades que ofrece el mercado) y 5-¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos? (cualificación a grandes rasgos)

Al analizar punto por punto nos encontramos que se repiten nombres como “Magic” en el caso de los TSG, y “DyD” en los juegos de rol o “Colonos de Catan” por parte de los BGG, se eligió a estos títulos para un posterior análisis no solo por su masificación sino porque también ilustran muy buenos ejemplos para sus respectivos géneros.

Al responder acerca de la predilección que sentían los usuarios por sus juegos favoritos, era recurrente que hicieran alusión a lo atractivo de su temática y de cómo esta lograba envolverlos a través de la estética y de la historia central del juego, es decir, la inmersión del jugador en la realidad ficticia en la que el juego se desarrolla y como el jugador interactúa con ella a través del universo simbólico que la compone.

También constituye un pilar fundamental la mecánica del juego y como a través de esta genera dinámicas en las cuales los jugadores pueden explorar sus capacidades creativas, como por ejemplo resolver un problema o planear una estrategia. Ejemplo de es la multiplicidad de opciones que entrega la dinámica de “Magic” o la libertad creativa en el caso de “DyD”.

2--¿Por qué los elegiste? (Valor por preselección, atribuido por el usuario, hacia las alternativas ofrecidas) y 4-¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc. (Contenido comunicacional de la idea central del producto, esta pregunta dilucida el desarrollo de una idea central en distintas plataformas)

Las razones son principalmente 2:

- 1- El valor de estos juegos radica en la profundidad estratégica e intelectual que ofrecen
- 2- En la temática de fondo y la capacidad de sumergir al jugador en ella

Es la suma de estos dos factores lo que identifica a los juegos de mesa, ya sean BGG, TSG o Rol. Encontramos una profunda complicidad entre la mecánica matemática que brinda una dinámica rica en posibilidades y la estética correspondiente a la ejecución gráfica y narrativa de la realidad ficticia en la que los jugadores se ven sumergidos. Esta estética es la trama o idea central del juego.

Esta trama o idea central generalmente existe en otras plataformas, un ejemplo dem esto es “el señor de los Anillos” libro escrito originalmente por JRR Tolkien, el cual dio un paso a la pantalla grande en una película del mismo nombre, la que luego fue llevada al formato de los videojuegos y de los juegos de mesa, Tanto como BGG, TSG y Rol.

Los fanáticos del universo creado por Tolkien se vieron atraídos a explorar la trama central del libro a través del formato de estos juegos

3-¿Cómo te enteraste de su existencia? (Comunicación del producto, comunicación del sistema de productos enfocado hacia el público objetivo)

En cuanto a los principales canales de difusión destacan en primer lugar las redes sociales, es decir, el jugador comparte con otro la experiencia del juego presentándoselo y enseñándole la mecánica, atrayéndolo con la propia percepción que él tiene. Observamos en este punto, que para un jugador novato o potencial, es muy importante tener alguien a su disposición que el enseñe o le explique la mecánica, compartiendo con él la dinámica. Fortaleciendo esto también están los entornos físicos y virtuales en los que se comercian, exponen o incluso juegan estos juegos. Un ejemplo de estos son las tiendas especializadas en este tipo de juegos, sitios web, grupos o redes sociales virtuales, comunidades, etc.

También influye mucho en este sentido la estética del producto, podemos observar vistosas caratulas o llamativas ilustraciones que exponen las temáticas centrales de los juegos.

6-¿Qué te atrae de la estética de un juego?

Esta pregunta fundamentalmente hacía alusión a la gráfica y el estilo literario o narrativo que envolvía a la historia o trama central del juego, pero desmarco en las respuestas que también se hiciese alusión a la forma o manera de jugar, es decir al desarrollo mismo de la dinámica, lo cual está ligado a los modos de uso del objeto. Por ejemplo la forma de apilar las cartas o fichas, la manera en la que estas se agrupan en los tornos, la postura corporal o disposición espacial de los jugadores, todo esto crea o genera una atmosfera en la que la realidad ficticia se desarrolla. Por ejemplo en “Magic” podemos observar que los jugadores generalmente se enfrentan, uno frente al otro, se generan instancias de revelación y ocultamiento de las cartas, de cambio en la posición y dirección de las mismas, se generan momentos de tensión especulativa a cerca de los siguientes movimientos estratégicos y momentos de expectativa entre los turnos, al momento de robar las cartas, declarar acciones o resolver efectos. Todo esto tiene directa relación con la estética del juego y lo desmarca del resto dándole una “fisionomía” propia.

Aparte de esta observación y llevando las respuestas a un plano de estética gráfica, los jugadores prefieren los juegos que manifiesten oficio y que representen de forma artística la trama de la idea central del juego. Siguiendo con el ejemplo de “Magic” los entrevistados, señalaron su admiración por las ilustraciones que en algunos casos llegaron a definir como pequeñas ventanas a universos paralelos, los cuales inciertos en la dinámica la fortalecen, maximizando la inmersión en la realidad ficticia, construyéndola como parte del universo simbólico del juego.

7- ¿Que sientes cuando estás jugando? (relación psicomotora con la dinámica del juego)

Los entrevistados señalan que es un buen modo de desconectarse de la realidad y verse inmersos de forma social e interactiva en un universo paralelo, manifiestan principalmente que a medida la dinámica avanza ellos mismos forman parte de la construcción de la realidad ficticia de ese universo simbólico.

Para efectos de este análisis rescataremos que una de las cosas más importantes es la conexión que experimenta el jugador no solo con los otros, sino con la fluidez de la dinámica y la inmersión que el juego provoca en ellos.

8-¿Qué esperas de las reglas del juego?

Claridad, equidad y simpleza

Son conceptos recurrentes, en el caso de la claridad en las reglas, permite una dinámica fluida, el juego se torna natural y los jugadores tiene más oportunidades de estar en contacto o poner atención a la trama central, a las relaciones Sico y Socio-Motrices y se ven menos interrumpidos por pausas para aclarar aspectos técnicos del juego. Esto va a menudo acompañado de una mecánica simple, fácil de memorizar en la cual el jugador puede dar cuenta de faces, turnos, acciones o ciclos de acciones bien definidos.

Una prueba de esto es que los entrevistados son capaces de explicar claramente y en pocas palabras el juego que les gusta y como este se desarrolla.

En cuanto a la equidad, esto se ve reflejado en algunos casos como en los TSG en los cuales existen cartas que tienen habilidades demasiado superiores y de las cuales puede depender el resultado de una partida, quitando o menoscaba el carácter estratégico que puede desarrollar el jugador, poniendo todo el protagonismo en aquella “carta infalible” que pueda asegurar la victoria, y que no solo puede tener un valor exacerbado realidad ficticia, sino que un disparado valor monetario en el mercado.

9-¿Qué te desagrada de los BGG/TSG/Rol, que estas habituado a jugar? (oportunidades de mejora) y 10-¿Qué debería tener un BGG/TSG/Rol?

Como vimos en la pregunta 8 básicamente las reglas poco claras que evitan una dinámica fluida y para responder a la pregunta número 10, en ese caso, da prioridad al hecho que un juego debe tener reglas claras y simples. Ocurre lo mismo con el punto de la equidad, se privilegian los juegos bien diseñados, en los cuales las posibilidades de los jugadores son niveladas y ponen en primer lugar el desarrollo de las habilidades estratégicas en los jugadores, no en cartas o ítems especiales.

En cuanto a los valores estéticos, principalmente una historia llamativa, una idea central potente, que sumerja a los jugadores no solo en la dinámica, si no en el rol que ellos juegan en el desarrollo de esta.

3.2.9 Conclusión preliminar. Los 5 pilares de los juegos de mesa

En conclusión a lo observado, existen 5 pilares fundamentales en este tipo de juegos:

1-Experiencia socio-motriz: Es una situación de encuentro social. Es una situación que se desarrolla de forma colectiva, avivada por la interacción grupal de los jugadores entre si y en relación con la dinámica del juego.

2-Mecánica Simple: Es un ejercicio simple de memorizar, con facetas bien definidas y reglas claras, que da pie para que los jugadores desarrollen sus estrategias y midan los resultados de sus acciones a lo largo del desarrollo de la partida.

3-Dinámica Compleja: Es un proceso creativo en el que los jugadores generan respuestas al ser conscientes de las posibilidades que manejan dentro de la mecánica, la cual a su vez está construida de tal forma, que permite la multiplicidad de dichas respuestas en el plano de la dinámica.

4-Idea central icónica: Es una experiencia narrada a través de elementos simbólicos. Íconos que transmite un concepto por medio de su disposición mecánica en el desarrollo de la dinámica del juego y que tienen una concordancia formal con dicho concepto. Es decir, cuentan una historia, la cual se desarrolla y construye a medida que los jugadores descubren e interactúan con los elementos que componen y simbolizan la idea central del juego. Los principales medios para transmitir los conceptos de la idea central a nivel gráfico, este tipo de juegos, son la ilustración a modo de representación de la realidad ficticia y la literatura, con la cual se puede narrar la historia o dar a conocer la mecánica.

5-Accesibilidad: Es una idea comunicada en un lenguaje claro, debe ser presentada y comunicada como producto a través de las plataformas adecuadas (sistema de productos), y debe manejar un rango de precio acorde con el mercado.

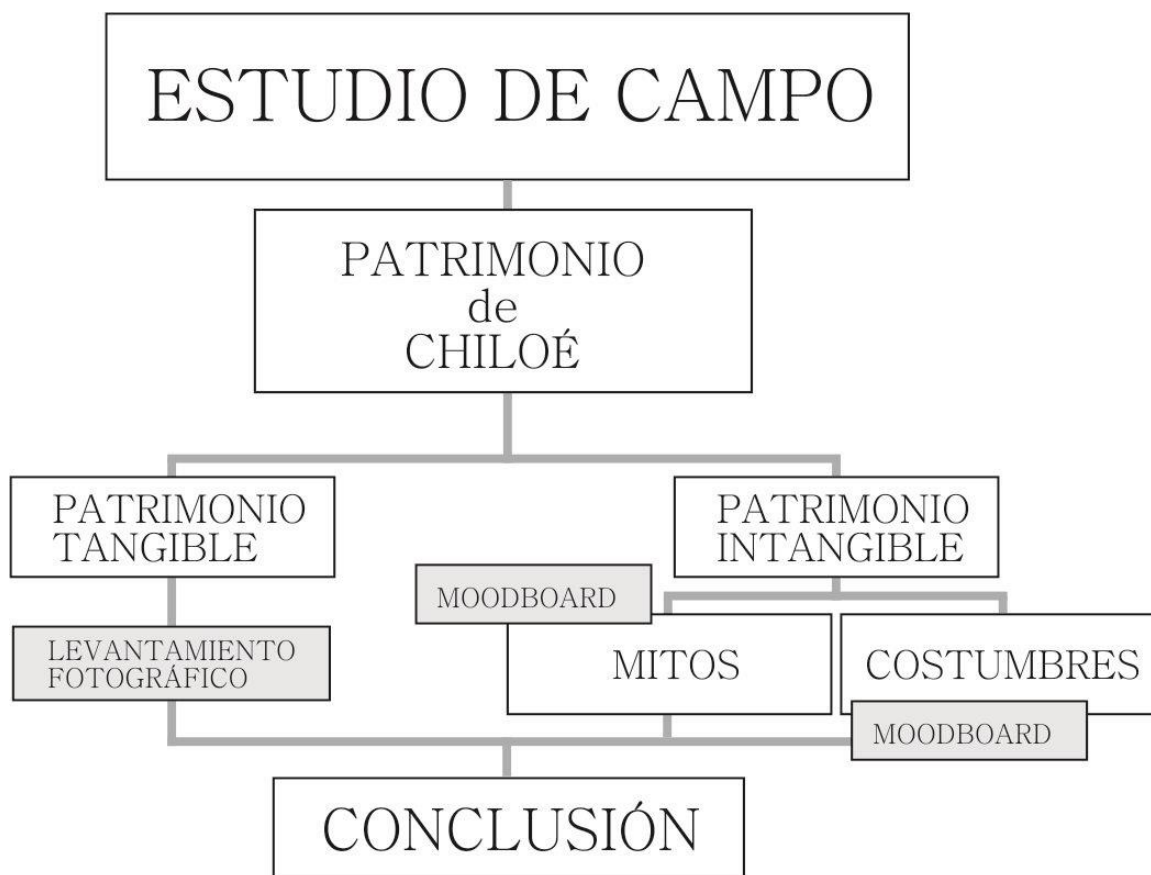
3.3 Mitología chilota

3.3.1 Enfoque en el patrimonio cultural

Es preciso aclarar que el enfoque que daremos al proyecto estará basado en la riqueza del patrimonio cultural de Chiloé, pues esa área temática es tangencial al usuario objetivo, presentando un universo legendario con el cual podrá interactuar a través del juego. Para llegar a transmitir la esencia de del patrimonio cultural de Chiloé, estudiaremos cada una de sus partes enfocándonos en el diseño gráfico y la ilustración, que son los principales canales de comunicación visual para el tipo de juegos que estamos abordando.

Los objetivos para esta sección son los siguientes:

- 1) -Definir los valores estéticos que identifican el patrimonio tangible de esta zona.
- 2) -Determinar el funcionamiento de los componentes de su patrimonio intangible.
- 3) -Jerarquizar y agrupar los elementos míticos para su representación icónica.



Mapa conceptual de elaboración propia

3.3.2 Patrimonio Tangible



Imágenes de autoría.

3.3.3 Características Arquitectónicas

3.3.3.1 La cultura de la madera

Es característico el desarrollo de un tipo de arquitectura basada en piezas estructurales y ornamentales de madera, alcanzando tanto un estilo de construcción como una estética propia. Esta arquitectura se amolda a lugares geográficos específicos donde se realizan edificaciones como los palafitos que, por cuestión estratégica se levantan en regiones costeras con declives y acantilados para mantener una cierta cercanía al mar, el cual constituye el principal sustento familiar. De esta forma encontramos que las ciudades están levantadas en las costas interiores y en islas con resguardo de cerros cercanos al océano.

Destacan principalmente iglesias, casas revestidas de tejuelas, palafitos y casonas. La edificación en Chiloé, comienza en su forma más básica, con un esqueleto de madera, cimentado de pilotes de madera o apoyos de cemento. Sobre las bases, se utilizan vigas maestras en el piso y se sitúan los tijerales (vigas del techo) ajustados a lo que serán las paredes. En el exterior se observan recubrimientos de tejuelas de madera.

Una característica visible en la arquitectura chilota es el uso de tejuelas de madera, en su mayoría de alerce, para cubrir todo tipo de construcciones. Este estilo de recubrimiento de fachada fue traído por visitantes alemanes que se asentaron en los alrededores del Lago Llanquihue y que llamaban a esta forma de moldear la madera, pizarrilla.



Imágenes de autoría.

Las maderas más usadas son: mañío, pellín, alerce, raulí, coigüe. Muchas de las casas tradicionales de Chiloé presentan ventanas y puertas de alerce o Ciprés, pues estas maderas no necesitan pintura para mantenerse. Al interior de las casa destacan las amplias cocinas, punto de reunión de las familias. La vida cotidiana de Chiloé funciona al calor de la estufa o cocina a leña, es característico el emplazamiento de divanes o piezas tras la cocina para descansar luego de la comida. De igual forma encontramos los fogones, que son construcciones externas a la casa, pueden cumplir la función de bodega, pero que principalmente son recintos para cocinar. En él se realizan asados, se preparan las tortillas de rescoldo al calor de brasas y arena o es ocupado para ahumar carne o pescados. Son una especie de quinchos techados.

3.3.3.2 Las Iglesias de Chiloé

Las iglesias chilotas son reconocidas por estar declarado “Patrimonio de la Humanidad” por la Unesco. Este título fue otorgado a estas especiales construcciones que son producto del sincretismo arquitectónico que conjuga los conocimientos de la cultura huilliche, española y los conocimientos de construcción y la estética propia de los jesuitas venidos de todas las latitudes de Europa para difundir sus creencias. Su construcción comienza en la zona desde mediados del siglo XVIII y principios del XX.

El material principal es la madera: Destacando el uso de tarugos, tablones para el piso, revestimientos de tejuela y pilares para el frontis exterior. El estilo contiene inspiraciones neoclásicas, barrocas, neogóticas y clásicas. Sumado al propio aporte creativo de los constructores dando origen a la “Escuela Chilota de Arquitectura Religiosa en Madera”. Destacan en los edificios:

- Cielos abovedados.
- Pilares cilíndricos.
- Arcos de medio punto.
- Retablos para poner a los santos tras el altar.
- Puede existir la presencia de pulpitos.



Imágenes de autoría.

3.3.3.3 Los palafitos

Es un tipo de construcción muy común en Chiloé, podría catalogarse como un icono representativo de la zona. Abundantes en el archipiélago hasta antes del año 60 cuando el terremoto y maremoto acabó con un gran número de ellos. Los palafitos son casas de elevadas sobre pilotes de madera en la orilla del mar. Estas construcciones están hechas de madera y está cubierta con tejuelas.

Su construcción ha decaído en las playas pues estas son consideradas propiedad de la armada de Chile.



Imágenes sacadas de google imágenes.

En el caso de construcciones como las **Casonas** En tiempos de exportación maderera, muchos comerciantes edificaron casonas para sus familias y amigos pues era bien visto organizar fiestas y tertulias. Aunque este tipo de construcción no es común en la zona. En lugares como Curaco de Vélez existen grandes casonas del año 1935 que corresponden a la "Arquitectura Vernacular de Chiloé" Caracterizándose por su gran altura así como por su variedad de tejuelas, balcones, miradores. Algunas de estas construcciones todavía están en pie y se encuentran en la calle Errázuriz de esta ciudad.

Para las acaudaladas familias beneficiadas con el auge del ciprés, existió en Chonchi, a principios del siglo XX, la posibilidad de construir estas casas que poseían comedor, sala de estar, habitaciones, cocina y un fogón. Un ejemplo de este tipo de casona es el Museo de las Tradiciones de Chonchi que mantiene las principales cualidades, muebles y fotografías de aquella época.

En Chiloé, cualquier casa es celebrada al momento de tener listos los tijerales. La festividad se comienza con la puesta de una rama de arrayán en el frontis de la edificación, en la punta del techo. En la fiesta participan los dueños de casa, los carpinteros y los amigos que acompañaron en la construcción.

3.3.3.4 Patrimonio Intangible. Costumbres

Las costumbres del pueblo chilote están vinculadas estrechamente con la vida en el mar y la obtención del sustento a través de la pesca y el mariscare, sus creencias y mitología a menudo tiene que ver con la existencia de seres o escancias relacionadas con este mundo acuoso mezclándose con creencias judío-cristianas producto del sincretismo cultural. Aparecen actividades concernientes a la vida rural destacando el hecho de vivir entorno al fuego de la cocina, incluso llegando a modificar la arquitectura de las casas para acomodar su función protagónica. Son reconocidas las actividades culinarias como el curanto o cocimiento, así como reuniones sociales como las que se llevan a cabo en las mingas, en las cuales se traslada una casa de un lugar a otro gracias a la ayuda de bueyes y troncos.



Imágenes obtenidas de Google imágenes.

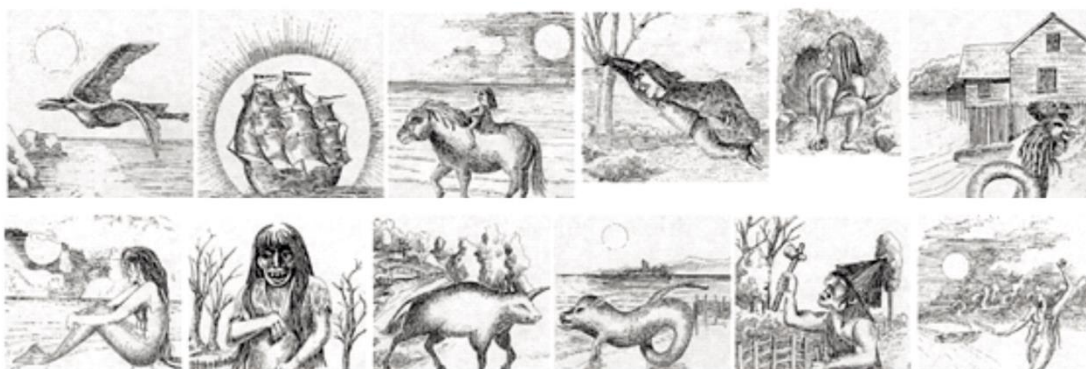
3.4 Patrimonio Intangible. Mitología

Los mitos; junto con los sucesos y relatos de la tradición oral de la sociedad. Las deidades y seres sobrenaturales de Chiloé son las representaciones icónicas de fenómenos naturales, fuerzas de la naturaleza, enfermedades o prodigios de la biosfera. Según la costumbre nativa, esta isla fue el resultado de una lucha titánica entre 2 serpientes:

Por una parte “Ten-ten vilu”; la serpiente de la tierra, simbolizaba el este; el mundo luminoso de las montañas desde donde viene el sol, símbolo de la vida y los dones que entrega la tierra.

Como contraparte tenemos a “Cai-cai vilu”, la serpiente del mar, al oeste, simbolizando el mundo de las mareas y sus dones. Es también el símbolo de las profundidades oceánicas y el misterioso lugar del ocaso, en donde el sol se esconde.

Posteriormente; y a raíz del sincretismo cultural que se produjo entre los pueblos originarios y los visitantes europeos, nace un panteón de criaturas y deidades único en el mundo.



Imágenes extraídas de Google imágenes.

3.4.1 Entidades marinas

El rango más alto correspondería a Cai-Cai Vilu (La gran serpiente de los mares), quien se enfrentó a Ten-Ten Vilu (La gran Serpiente de la tierra) en una lucha legendaria y titánica, crearon el Archipiélago. Más abajo de Caicai Vilu se encuentra el Rey Milla Lobo quien rige los mares, junto a su mujer la Huenchula y sus descendencia. Luego el Milla Lobo otorgaría diferentes rangos menores a distintas criaturas mitológicas marinas.

3.4.2 Entidades terrestres

Las criaturas terrestres no poseen una jerarquía. Aunque ciertas personas se les atribuyen poderes mágicos. Están los brujos, quienes poseen la capacidad de volar y tendrían bajo su control a variadas criaturas sobrenaturales, tales como el Invunche. Además se recurre a machis para sanar enfermedades o combatir entidades malignas, estos personajes desempeñan un rol importante en la cultura mapuche, pero que en Chiloé, producto del sincretismo cultural, tienen características y funciones parcialmente diferentes, acordes con la mitología propia del lugar.

3.5 Flora y Fauna

Originalmente la vegetación de las islas es la selva valdiviana (bosque siempre verde en el que subsiste una gran diversidad de especies vegetales, tanto grandes árboles como helechos y musgos. Entre las especies representativas de este bosque se encuentran el arrayán (*Luma apiculata*), el roble (*Nothofagus dombeyi*), la quila (*Chusquea quila*), el pangue (*Gunnera* spp.) y el avellano (*Gevuina avellana*). En los suelos con mal drenaje de la Cordillera de la Costa crecen el alerce (*Fitzroya cupressoides*) y el tepú (*Tepualia stipularis*). Con el arribo de pueblos agricultores se dio inicio a las quemas para despejar terreno agrícola y ganadero, de este modo muchos bosques se convirtieron en tierras de cultivo y praderas. Sin embargo muchos de estos terrenos se han abandonado posteriormente y hoy están pagados por el espinillo (*Ulex europaeus*), un arbusto espinoso introducido para hacer cercos vivos, pero cuyo crecimiento esta descontrolado.

El cultivo de la papa se practica desde antes del siglo XVI, en el año 2005 el taxónomo estadounidense, profesor de la Universidad de Wisconsin, David Spooner demostró, a través de análisis genéticos, que todas las papas cultivadas en Chiloé tienen un ancestro originario del sur de Perú. Existen unas 400 variedades de papas nativas en la agricultura chilota, y gracias a algunas de ellas se ha obtenido más del 90% de las variedades que se consumen a nivel mundial.

La fauna nativa en el archipiélago de Chiloé registra alrededor de 136 especies de aves, de las cuales 19 son migratorias. De los mamíferos terrestres, los más grandes son el zorro chilote o de Darwin, que sólo habita en la Isla Grande y en la cordillera de Nahuelbuta en la parte continental, y el pudú, uno de los ciervos más pequeños del mundo. En el entorno marítimo está habitado por diversas especies de lobos marinos, toninas y delfines. Y esporádicamente son visitados por algunas especies de ballenas entre las cuales se encuentran las ballenas azules, cuya área de alimentación se extiende desde el norte de la Región de Los Lagos, la costa oeste de la isla Grande de Chiloé hasta el golfo Corcovado.

También destacan razas endémicas de animales exóticos que se desarrollaron y evolucionaron producto del aislamiento: El caballo chilote o mampato y la oveja chilota.



Algunas especies endémicas de la décima región. Imágenes extraídas de google imágenes.

3.6 Conclusión preliminar; Chiloé como generador endémico

Endemismo: s. m. “Especie de seres vivos exclusiva de una determinada región geográfica”.

Este es un término utilizado en biología para indicar que la distribución de una especie está limitada a un área geográfica determinada y que no se encuentra de forma natural en ninguna otra parte del mundo. Cuando se dice que una especie es endémica de cierta zona, quiere decir que sólo es posible encontrarla de forma natural en esa región.

El endemismo puede considerarse dentro de un espectro muy amplio de escalas geográficas: pueden existir especies endémicas de decirlos, ríos, lagos, montañas, islas o continentes. Generalmente este término se aplica a especies, pero también puede usarse para otros taxones como las subespecies, variedades, familias, géneros, etc. Y dado que los procesos adaptativos generan cambios en la conducta e incluso la fisionomía de las especies producto del aislamiento e interacción con condiciones ambientales determinadas, podemos hacer la analogía de este proceso de sincretismos culturales y adaptaciones biológicas teniendo como resultado la singular y prodigiosa cosmovisión chilota, así podemos llegar a la conclusión que:

Chiloé es un prodigio de endemismos, producto de su aislamiento y geografía es terreno fértil para que tanto las creencias y costumbres como las propias especies que llegan al lugar se desarrollen paralelamente a su matriz original; conservando algo de su esencia primordial, con una clara tendencia al sincretismo y la adaptación. A esta cualidad que permite tomar una característica externa y volverla un hito simbólico convirtiéndolo en parte de un sistema interno lo llamaremos: **FUNCION MITICA INTEGRADORA**.

IV Conclusión

Conclusión Estudio de Campo

La **FUNCION MITICA INTEGRADORA** que vinculará a los jugadores con la historia de “Isla Grande” y a la historia de “Isla Grande” con sus componentes internos, se desarrolla a través de los 5 Pilares del juego de mesa:

1-Experiencia socio-motriz: Permitir la interacción entre los jugadores y a estos con el juego

2-Mecánica Simple: Tener reglas claras y que estas a su vez estén pensadas para simular una interacción con el entorno simbólico del juego.

3-Dinámica Compleja: Generar una gama de posibilidades diferentes para los jugadores al momento de realizar acciones en el juego.

4-Idea central icónica: Generar respuestas graficas que sumerjan a los usuarios en la trama central de Isla Grande

5-Accesibilidad: La información acerca de la historia central de Isla Grande llega al público objetivo a través de canales accesibles.

De esta misma forma la **FUNCION MITICA INTEGRADORA** debe presentarse en la historia central de Isla grande para generar un relato distintivo, vinculando distintos mitos chilotes en función de una historia propia.

V Formulación de Proyecto

5.1 Tema

ICONICIDAD SOCIO-INTERACTIVA DE LA EXPERIENCIA EN EL JUEGO.

La iconicidad socio-interactiva de la experiencia de juego corresponde a un sistema de representación icónica, para el desarrollo de mecánicas de juego y su exploración a través de factores simbólicos en una dinámica social e interactiva.

Este sistema está diseñado para generar respuestas acordes con el concepto central de una idea a comunicar, es decir, jerarquiza y da carácter icónico a los valores centrales de una historia y los articula de forma que los usuarios puedan establecer una dinámica social e interactiva con dicha idea central a través del juego.

5.2 Intención y descripción del proyecto

5.2.1 Intención

La intención de este proyecto es dar a conocer el universo ficticio de “Isla Grande” bg y comunicar su historia basada en la mitología chilota. Esta historia no está basada en ningún relato en particular proveniente de la región, sino que usa el universo legendario compuesto de distintos mitos de Chiloé, para construir una historia propia. Ambientándola en un en locaciones basadas en los parajes de la décima región insular de Chile.

Al igual que los sincretismos culturales que llevaron a la creación de los mitos del archipiélago de Chiloé, la historia central de “Isla Grande” bg, impulsa al usuario a sumergirse en un mundo mítico, pero con una historia nueva y propia, cuyos protagonistas están desinados a develar.

Para lograrlo se entregara la información a través de 3 canales: La historia o idea central del juego, el arte o diseño gráfico con el cual se transmite la idea central a través de elementos icónicos visuales, y el juego; que sumerge a los usuarios en la historia del “Isla Grande” bg como experiencia socio-interactiva .



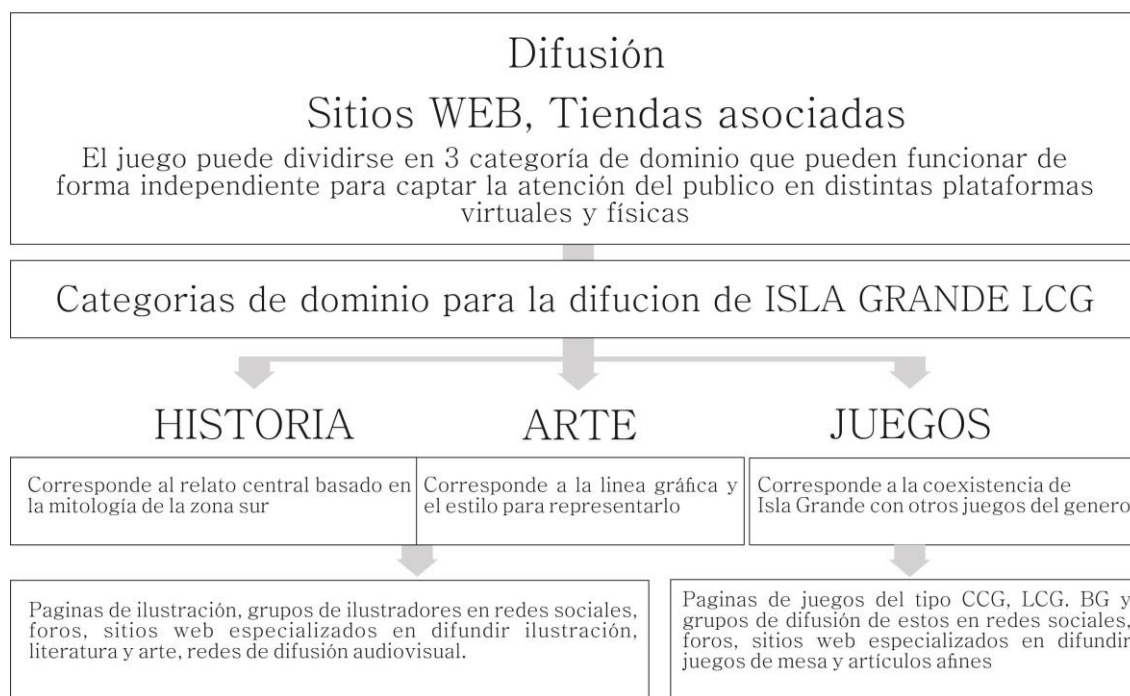
Mapa conceptual de elaboración propia

5.2.2 Descripción

Este proyecto tiene como fin generar un producto: “Isla Grande” bg (juego de tablero) y gestionar la comunicación que existe en torno a él.

La comunicación del juego de tablero “Isla Grande” bg es un diseño de plataforma comunicacional que permite entregar información sobre la historia central del producto a través de los 3 canales anteriormente señalados:

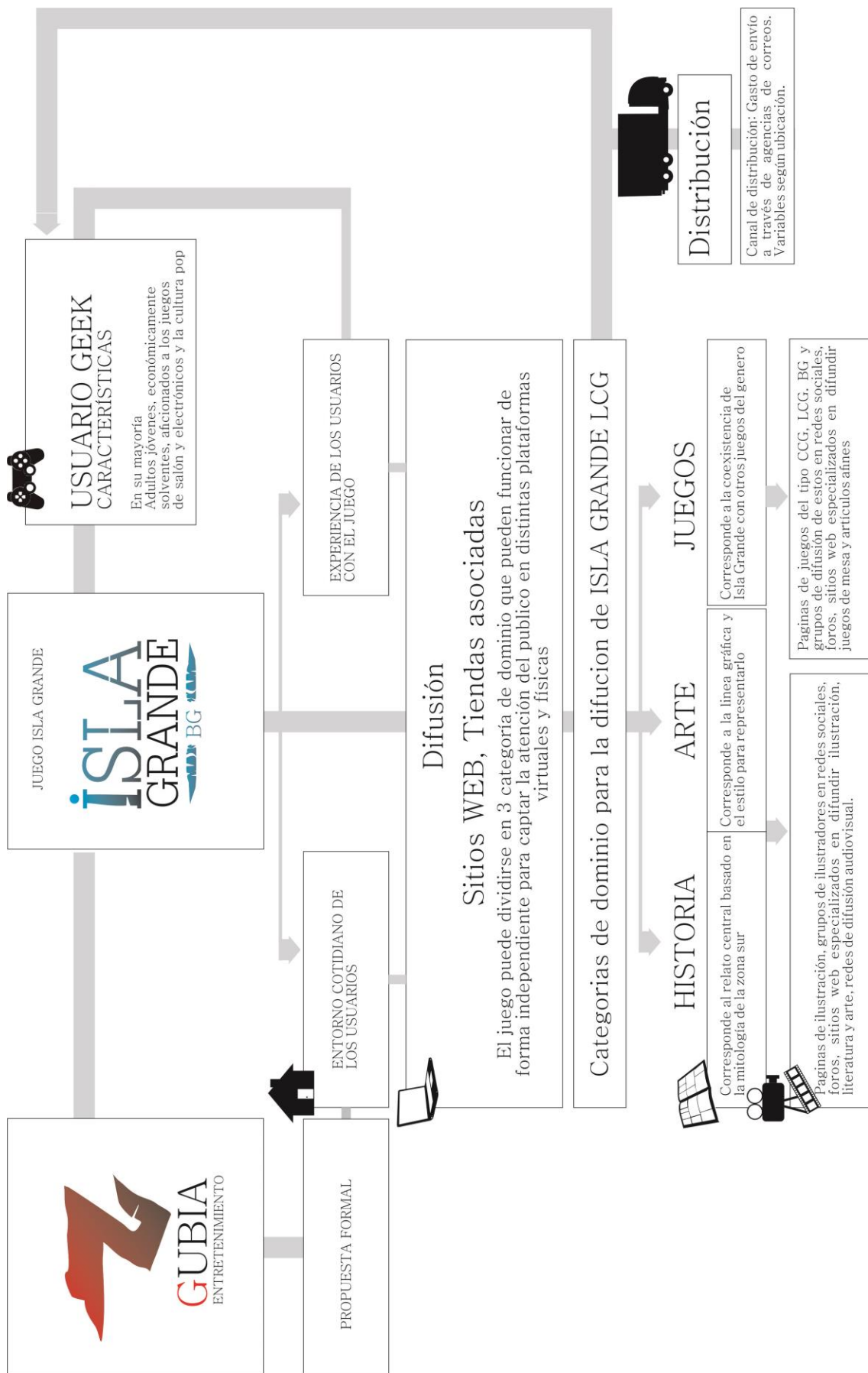
- a) **La Historia:** Desarrollo narrativo de la trama central del producto “Isla Grande” bg.
- b) **El Arte:** Entiéndase “Arte” como maestría para desarrollar una disciplina, en este caso refiriéndose al diseño gráfico, gestionando y desarrollando la iconicidad visual.
- c) **El juego:** (“Isla Grande” bg): Dinámica socio-interactiva de inmersión planteada a través de un juego de tablero dirigido al usuario “Geek”.



Mapa conceptual de elaboración propia

5.2.3 Difusión

La difusión de Isla Grande bg. Está pensada principalmente para las plataformas digitales constituyendo estas su principal plataforma de exposición. El sistema de distribución en una primera etapa del proyecto está pensado en la compra web y el envío del producto a domicilio.

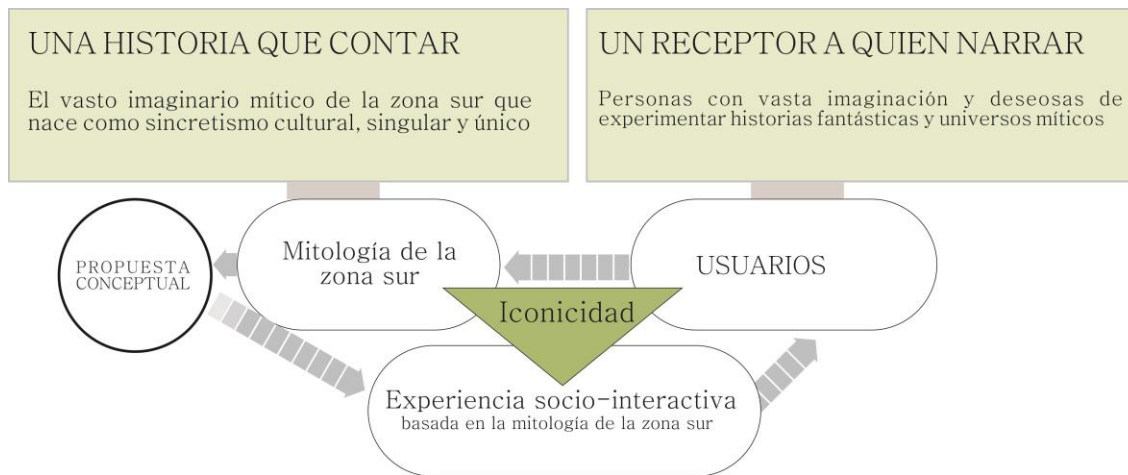


5.3 Justificación del proyecto

Según Jorge Yáñez, folclorista chileno, podemos extraer el patrimonio legendario consiste en una inexacta transmisión de un conjunto de mitos a través de la generaciones, cuento tras cuento se va construyendo al leyenda, y la riqueza de la misma está basada en parte en esta multiplicidad de visiones, que existen en torno a un mismo relato, de esta manera podemos observar que es posible y es de hecho, recurrente, la existencia de variaciones en las historias que se transmiten de generación en generación, pues cada vez que la historia es contada, adquiere distintos matices según su emisor, según su realidad y según su contexto. Los mitos de esta forma permutan y se transforman y lo que llamamos universo legendario construido a partir de una trama de relatos, se mueve y funciona como una permeable y maleable superficie que refleja el contexto cultural en el que este universo se desarrolla.

Es por eso que Isla Grande se construye, tanto como respuesta al ansia de historias que muestren nuestro imaginario mítico, como a la necesidad de contar esta historia, para generar un reflejo más de la realidad, una nueva y singular parábola que viene a enriquecer un meta-verso legendario bajo un prisma propio.

La historia de isla grande en sí misma, es una respuesta al traspaso de sustancias míticas que componen nuestro patrimonio legendario. De esta manera encontramos un público objetivo ávido de conocer historias nuevas y también, en el alma de nuestra cultura, una matriz creativa capas de sustentarlas.



Mapa conceptual de elaboración propia

5.4 Objetivos

Los objetivos planteados para este proyecto son los siguientes:

Objetivo Principal:

Generar un sistema de comunicación para la historia de “Isla Grande”, cuyo producto central es un juego de tablero.

Objetivos secundarios:

- 1) Generar la historia de Isla Grande, basada en los mitos de Chiloé.
- 2) Generar una línea gráfica que represente de forma coherente el mundo ficticio de la historia de Isla Grande.
- 3) Generar un sistema de juego que represente una interacción con el mundo ficticio de la historia de Isla Grande.

5.5 Análisis FODA

Fortalezas -Da a conocer una historia nueva basada en la mitología chilota. Es una propuesta que apuesta por “lo patrimonial, comunicado con un lenguaje grafico atractivo para el público objetivo y que además permite una interacción con la trama central de la historia a través del juego. - Rescata el patrimonio cultural del país haciendo alusión a sus mitos y costumbres, promoviendo el interés de los usuarios a investigar y conocer más sobre el patrimonio intangible de Chile.	Oportunidades -Despertar en los usuarios el interés en el patrimonio intangible chileno. Por tanto, para efectuar el desarrollo de este proyecto, seria ventajoso contar con la postulación a alguno gubernamental relacionado con la cultura, con el objetivo de hacer viable este proyecto -La historia central de Isla Grande puede servir como base para su desarrollo en otras plataformas: Animaciones, video juegos, novelas gráficas. ETC -La línea gráfica de Isla grande puede servir como, base para crear un nuevo estilo de Ilustración.
Debilidades -Es el primer juego desarrollado por la empresa Gubia. Carecemos de experiencia en este ámbito y requerirá de un exhaustivo testeo. -Es un juego nuevo y su empresa desarrolladora no es conocida. Eso propone un reto de posicionamiento.	Amenazas -Existen múltiples alternativas en el mercado, ninguna con la historia de Isla Grande, basada en la mitología chilena, pero estas otras alternativas y las empresas que las producen cuentan con la fidelización de su mercado.

Análisis FODA, elaboración propia

5.6. Propuesta conceptual

FUNCIÓN MITICA INTEGRADORA: Es una cualidad sistémica que genera una analogía; Permite tomar una característica externa y volverla un hito simbólico convirtiéndolo en parte de un sistema interno. Es decir; en la realidad ficticia que se presenta en esta historia, el mito cumple una función simbólica re-direccionada en función del mencionado relato central.

En este proyecto, los mitos extraídos del universo legendario de Chiloé cumplen una función estructural, para construir la historia de “Isla Grande”. Es decir, la historia de “Isla Grande” está basada en los mitos y leyendas de Chiloé, correspondiendo a un relato alterno e independiente de las historias existentes, pero que toma elementos de la mitología chilota y ambientaciones para construir una nuevo relato y de la misma forma, los seres míticos y entornos son representados contextual y gráficamente tomando elementos propios de una realidad que se quiera reflejar.

Para el producto principal de este proyecto, el juego de tablero: “Isla Grande” bg. El concepto adquiere un carácter funcional en la dinámica socio-interactiva del juego, transformándose por definición en una: **FUNCIÓN MITICA INTEGRADORA para la inmersión en la experiencia de juego.**

Correspondiendo a un sistema que da la posibilidad de experimentar un conjunto de valores o elementos intangibles a través del juego, los cuales aparecen o figuran al estar interconectados entre sí por factores icónicos. Estos factores icónicos cumplen una doble función:

- Representar un tema central que trasciende la experiencia de juego y se vincula al entorno cotidiano del usuario.
- Cumplir una función socio interactiva, que sumerge a los usuarios en la historia que se comunica, a través de la dinámica del juego.

5.6.1 Desarrollo de la experiencia de juego.

Desarrollo de la experiencia a partir del ejercicio social e interactivo que sumerge a los participantes en un universo simbólico, cuya disposición icónica permite en su dinámica la estrategia y la exploración de dicho universo.

En la base de la mecánica de Isla Grande, los jugadores contarán con elementos simbólicos de carácter representativo, como cartas fichas y contadores que simbolizaran los elementos de la historia central, estos elementos se desarrollaran en un tablero que representara un territorio, dicho territorio representa un sector geográfico perteneciente a la historia central de “Isla Grande” bg y que subsecuentemente es común a la geografía de la décima región insular. De esta manera los jugadores podrán ponerse de acuerdo para explorar nuevos territorios, juntarse en lugares comunes, ir en grupo, o enfrentar y resolver problemas trabajando en equipo. Lo concerniente a la mecánica está articulado en dicho concepto socio-motriz.

En cada terreno explorado los jugadores podrán realizar diferentes acciones, superando desafíos, resolviendo enigmas, enfrentando enemigos y explorando territorios en busca de

objetos útiles para completar su aventura. Además de develar pequeñas pistas sobre la historia de “Isla Grande” bg.

5.6.2 Historia de Isla Grande bg

La historia de Isla Grande bg está basada en los mitos y leyendas de Chiloé, correspondiendo a un relato alterno e independiente de las historias existentes, pero que toma elementos de la mitología chilota y ambientaciones para construir una nueva historia. En la historia de “Isla Grande” bg se narra la existencia de una segunda isla encantada y oculta comúnmente a la vista del hombre.

Esta isla es llamada “El Üpül” (el borde, en mapudungun, nombre que refleja su carácter mediador entre el mundo real y el mundo mítico) y en sí misma es una representación de la función mítica integradora que refleja y re-direcciona elementos y simbolismos en función a una historia. Es una isla bajo el control de mareas encantadas y antiguos sortilegios, de la cual es muy difícil escapar. Los jugadores interpretaran el papel de intrépidos viajeros que han naufragado en el Üpül, y que tendrán que develar sus secretos para encontrar la forma de escapar y retornar así, a la Isla Grande.

“El Üpül” es el reflejo de Chiloé, pero es su reflejo mítico, dentro de la historia de “Isla Grande” los que están en “El Üpül” perciben la realidad externa como concatenación a los sucesos y elementos que ocurren en dicho ambiente y que a su vez son percibidos desde fuera como mitos.

La historia central transcurre en la actualidad, en ella 4 viajeros se pierden “El Üpül” y deben encontrar la forma de salir antes de que esta isla mítica se aleje de su reflejo real, perdiendo así toda esperanza de volver a la realidad. A través de su camino conseguirán pistas y elementos que les revelaran la verdad sobre esta misteriosa isla y su conexión con el mundo real.

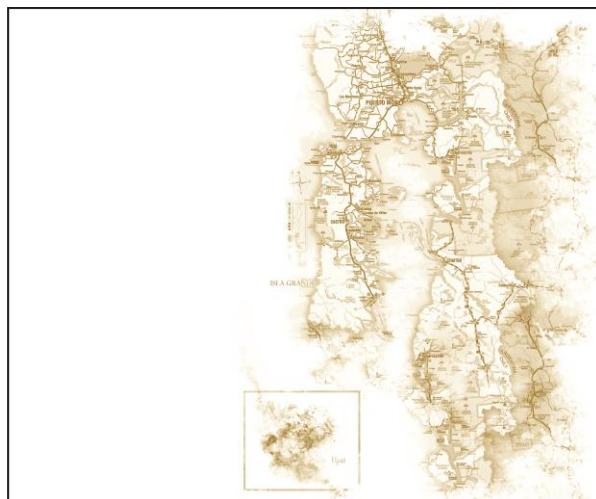
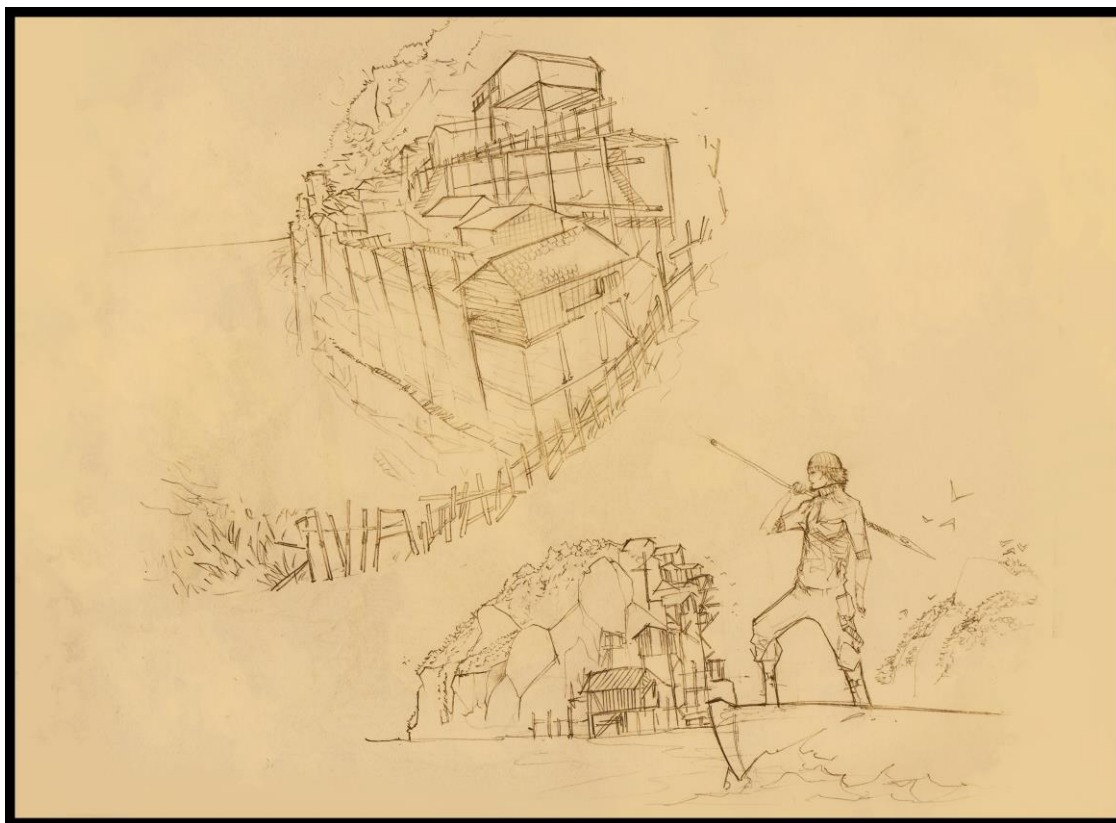


Imagen de elaboración propia

5.7 Observación, croquis y conceptualización de la línea gráfica

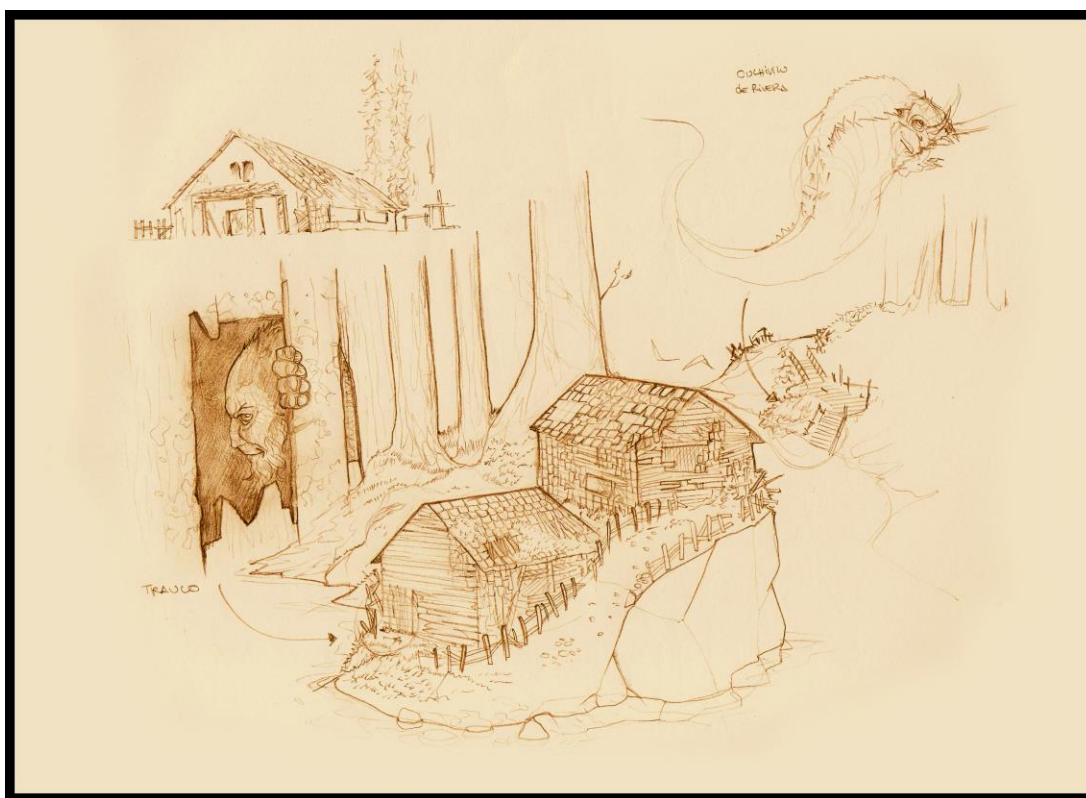
5.7.1 Entornos



Entornos, boceto de elaboración propia

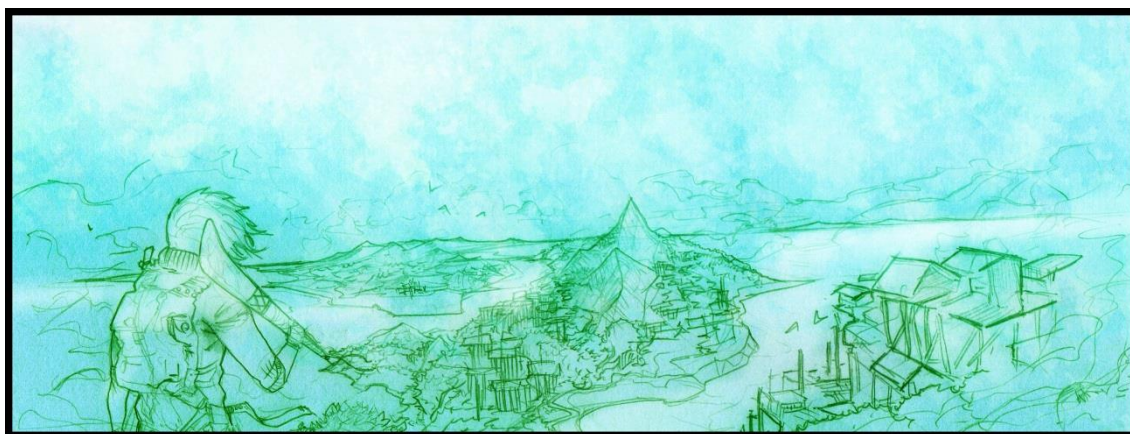
Los entornos de “Isla Grande” bg, están ligados a la geografía de la décima región insular de Chile, abundan en fiordos, islotes y bosques lluviosos, teniendo como principal característica una especie de “palafitismo” estructural que termina de construir el borde de los contornos geológicos descubriendo un esqueleto de madera que los continua, formando distintos parajes y pueblos abandonados tanto en las zonas costaras como en las regiones insulares interiores.

Estos complejos arquitectónicos tienen un significado dentro de la historia de “Isla Grande” y podrán ser recorridos y explorados por los jugadores a través del de la dinámica socio-interactiva. Las texturas tejadas y escamares, cubiertas de líquenes y vegetación corresponden a un denominador común que es observado en Chiloé y que en la línea grafica de “Isla Grande” se manifiesta como la metamorfosis de la madera que se extiende como floresta que da hogar a diversas entidades bilógicas para luego permutar en un cascaron arquitectónico, con tendencias verticales y “palafíticas” que sirve de albergue a numerosas entidades míticas. De esta forma los parajes de “Isla Grande” cumplen la analogía de la integración mítica, re-direccionando los sentidos de las historias y paisajes en función del relato central.



Entornos, boceto de elaboración propia

Como principal característica de los escenarios está el hecho de pertenecer a las tierras del “El Üpül” y consiguientemente no pertenecen al mundo habitual, sino a ese otro mundo, acuoso y prohibido, en el que los seres humanos no suelen internarse. Producto de lo mismo las atmosferas son enrarecidas y los paisajes están llenos de caprichos geográficos, y singularidades arquitectónicas que se vislumbran densos en aglomeración de texturas y exponen consiguientemente trazas despejadas que corresponden a rutas fluviales, fiordos o caminos parcialmente despejados. Todo esto para lograr una atmosfera laberíntica en superposiciones de territorios marinos a forestas y de forestas a carcasas de arquitectura “palafíticas” o tejada en la cual coexisten los seres que pueblan la mitología de Isla Grande.



Entornos, boceto de elaboración propia

5.7.2 Personajes

Los personajes principales de la historia de “Isla Grande” son 4 viajeros que se han extraviado en las tierras de “El Üpül”, su historia y aventuras serán narradas en la novela gráfica que viene con el juego “Isla Grande” bg. Estos 4 personajes representan los 4 estilos distintos de personaje que pueden representar los jugadores en el juego “Isla Grande” bg. Cada uno con diferentes habilidades que ayudarán al grupo a sortear los distintos tipos de obstáculos.



Personajes, boceto de elaboración propia

Alex del Toro (Torito): De la parte sur de la capital; Alex es soldador y artesano de oficio, una excelente habilidad con las manos y una lengua más afilada aún. A Alex no le suele temblar la mano a la hora de enfrentar un reto, es un maestro para la exploración y los escapes.

Catalina Duke (Menta): Del puerto de la zona central, zoóloga marítima de profesión; Menta es observadora juiciosa y una exploradora nata. Además de poseer un sentido del humor liviano y exótico.

Damián Gallardo (Demo): Tiene una casa cerca del radial, en la cordillera, se dedica al “delivery” a través de las distintas regiones del país, pero no se sabe mucho más de él. Es un versado en artes marciales, de manos bastante pesadas y dueño de un humor relajado que contrasta a su frialdad a la hora de pelear.

Carol Clfin (Carito): Carol es del valle central, es enfermera de profesión pero ha dejado de ejercer para complementar sus conocimientos en medicina y curación, es versada en distintas terapias de curación energética, además de conocer secretos de la shamanería y brujería de la región sur. De carácter muy alegre, con un sentido del humor disperso y atípico, Carol es una experta en la sanación y resolución de enigmas.



Personajes, boceto de elaboración propia

5.7.3 Seres Míticos

A continuación se presentaran algunos de los seres míticos incorporados a la historia de Isla Grande.

5.7.3.1 Millalobos y sirenas chilotas

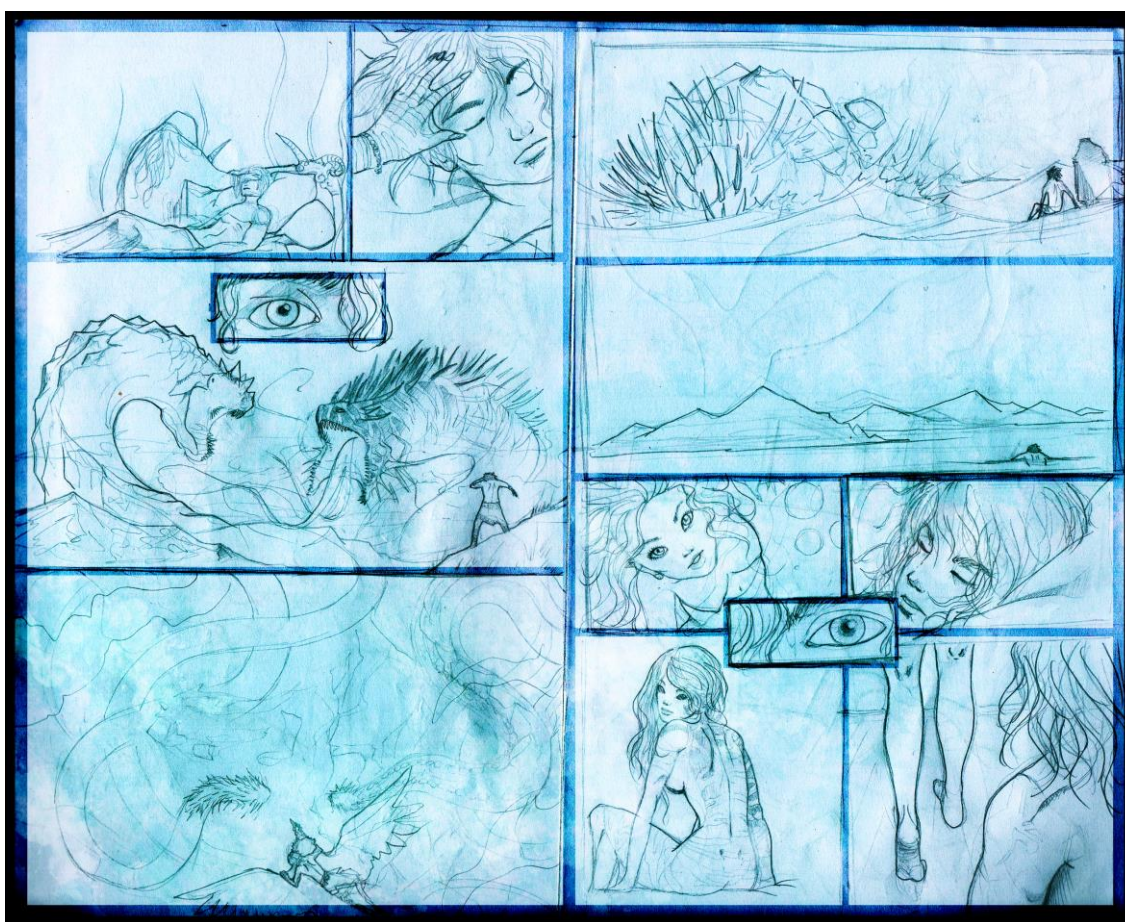


Millalobos y sirenas chilotas, boceto de elaboración propia

Los hijos de La serpiente Cai-Cai son los habitantes del océano del sur, los regentes y guardianes de los mares son el Rey Millalobo, su mujer la Huenchula, y su descendencia la Pincoya, el Pincoy y las vastas huestes de sirenas y millalobos que pueblan los mares. Luis campos, doctor en antropología en la Universidad de Brasilia, master en antropología Universidad de Brasilia, Licenciado en educación, en la Universidad de Chile y Licenciado en antropología en la Universidad de Chile, explica el origen de estos seres: “Proviene de un mito originario que son Tre-Tren y Cai-Cai, que son 2 serpientes, una de agua y la otra de tierra, y cuando se produce la inundación hay algunos seres humanos que se mueren o se ahogan, otros sobreviven, los que se suben a Tren-Tren y hay algunos que quedan en el medio y quedan compartiendo lo que es el ámbito de la tierra con el ámbito de lo líquido, de lo frío con el calor, y son precisamente estos seres, que en la representación que existe también no es equivocada, de la Pincoya como sirena, aparecen reflejando lo que no debe ser lo humano y que además tiene una cierta atracción por lo humano, y toda esta atracción por el mar y toda esta situación de que el mar sea un polo negativo, tiene que ver un poco con la cosmovisión mapuche, tiene que ver con cómo se ve el oriente, como se ven las montañas, y como se valora todo aquello que está al poniente, donde se van los muertos,

entonces la Pincoya tiene que ver con una forma incorrecta del ser, y uno se puede sentir atraído por esa forma, pero lo ideal es que uno se quede viviendo en el mundo que le tocó vivir, y que este mundo en el que uno compone de esta manera orgánica, armónica, aquello que te origina, lo que es la tierra y el agua.

Entendemos entonces que en sí mismos, estos seres existen en un carácter salvaje y misterioso, son capaces de deambular por parajes imposibles para los seres humanos. Representan así el misterio y la paradoja de la existencia más allá de lo conocido, todo lo que una persona no puede ser. Existen al oeste, en el mar, donde el sol va a ocultarse en cada atardecer. Muchas veces actúan como protectores de los náufragos, como guía para los que se han perdido en el mar.



Páginas 12 y 13, bocetos del comic Isla Grande, que narra la historia central del juego. “traspaso de un relato a través de visiones reveladas por una sirena chilota” Imagen de elaboración propia.

5.7.3.2 Traucos y camahuetos.

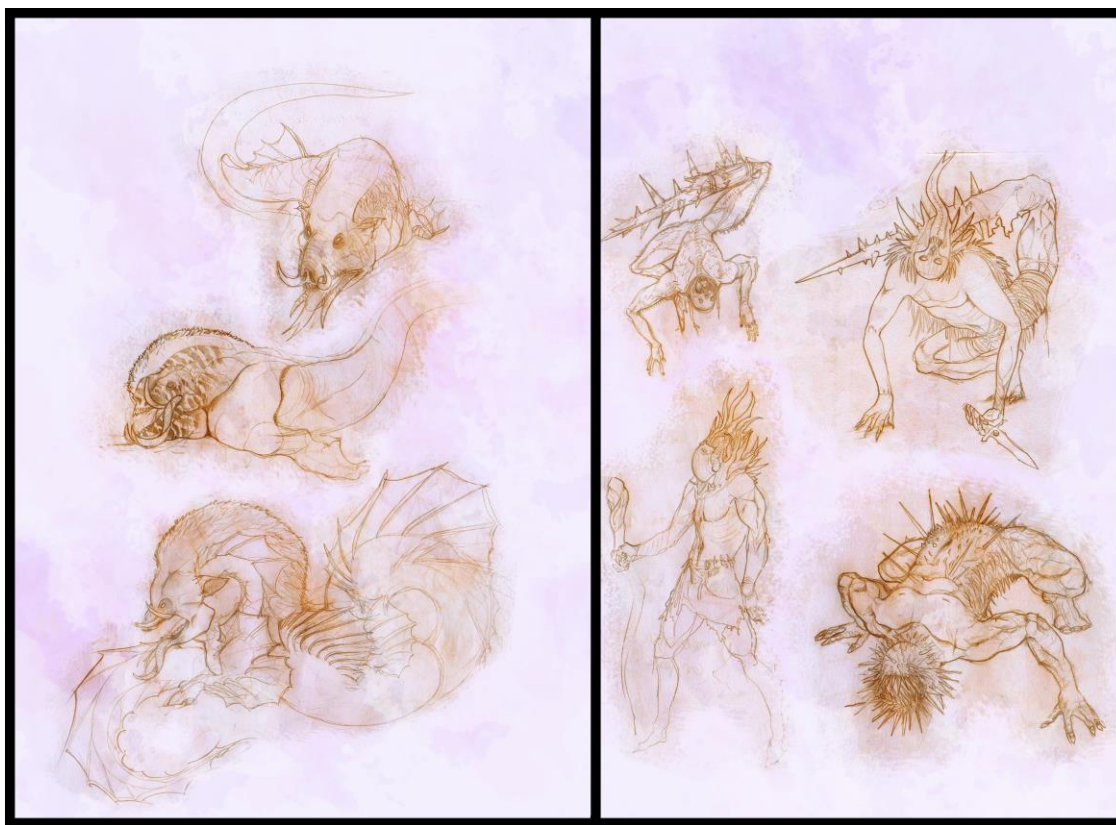


Camahueto (izquierda) Traucos (derecha), boceto de elaboración propia

La fuerza de la naturaleza es imparable, el cambio es común, la tierra tiembla y la vida no deja de abrirse paso. El Camahueto es un cataclismo en potencia, un cambio inminente que se ha gestado durante años y que en un segundo puede abrir la tierra y remplazar praderas por fiordos y canales. Por otra parte la vida se adaptará y seguirá su curso, y en el corazón mismo del lívido y la energía procreadora existe un seductor de mil rostros, capaz de fecundar o destruir, el Trauco representa muchas cosas, fuerza, vitalidad y astucia. En ambos casos encontramos la representación de la energía de la naturaleza y de su carácter salvaje, impredecible y adaptativo.

Jorge Yañez, folclorista chileno, al referirse al Trauco y su existencia ligada a la justificación de embarazos no deseados o paternidades no legales, explica que aparecen tantas versiones del mismo que es difícil catalogarlo bajo un solo prisma. ¿Es salvaje? ¿Es un galán? Este estado polimorfo del relato se justifica por la gente que mantiene estos mitos y añade una visión propia según su propia visión, de esta forma el relato oral cambia a través de las generaciones y las épocas.

5.7.3.3 Cuchivilus e imbunches

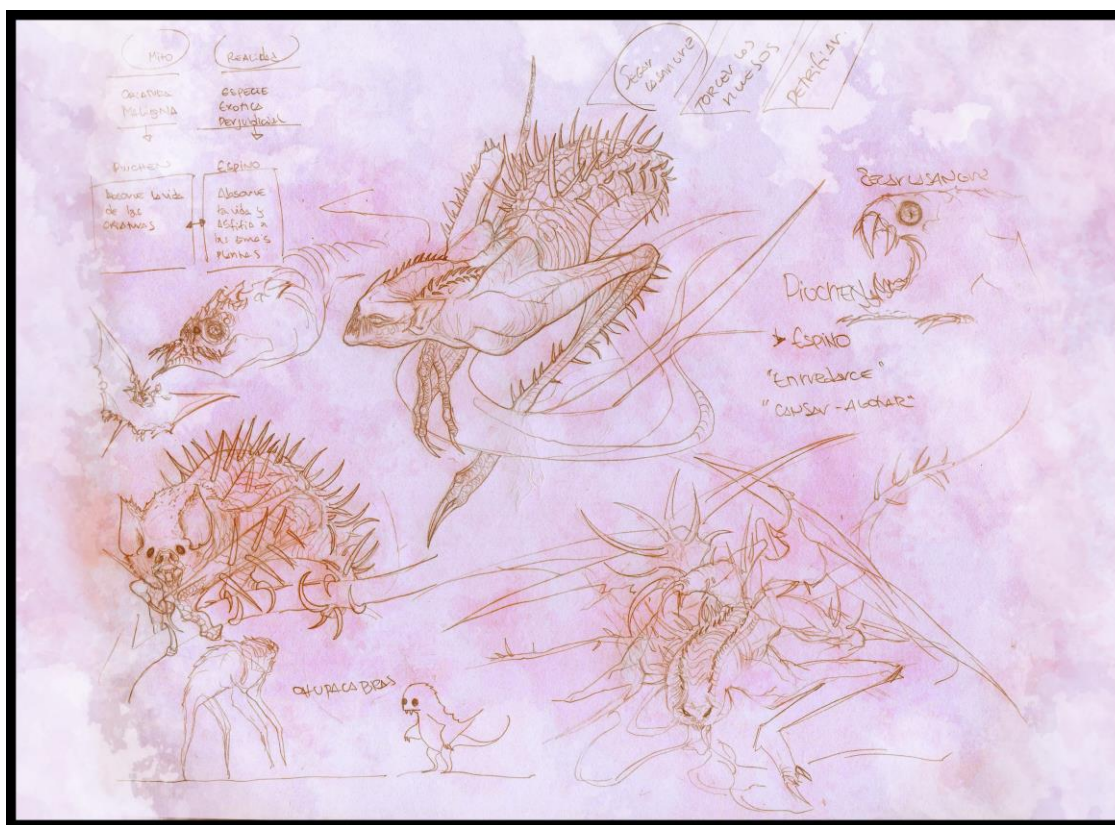


Cuchivilus (izquierda) e imbunches (derecha), boceto de elaboración propia

Cuchivilu, quiere decir cerdo serpiente, la voracidad asociada a la depredación de la criatura que saquea los corrales de pesca y contamina el agua, puede ser un reflejo de la sobre explotación de un recurso o simplemente la materialización quimérica de una aberración en el apetito y el consiguiente desequilibrio que conlleva en el sistema.

Imbunche quiere decir torcido, persona torcida o gente torcida, eran los guardianes de los secretos de los brujos, alimentados con carne humana, se caracterizaban por tener extremidades torcidas, esta característica física quizás simbolice la perturbadora naturaleza de estas criaturas, el canibalismo y las ideas destructivas o simplemente el hecho de no existir de forma concordante o armoniosa con la naturaleza.

5.7.3.4 Piuchenes



Piuchen, boceto de elaboración propia

Piuchenes es el nombre en mapudungun para denominar a un vampiros, a un murciélago vampiro, y en sí mismo el termino significa “secar a la gente”, un agotamiento energético y vital, estos seres son hematófagos y como si fuera poco, son capaces de agotar la vida de otras criaturas con su sola presencia. En cansancio y el debilitamiento se atribuyen a una causa maligna, a un agente externo que se enraíza en un entorno sano y lo absorbe poco a poco. El concepto para desarrollar a estas criaturas consiste en la representación del relato popular que explica que estos se adhieren o se asientan en una zona determinada, por eso en su fisionomía aparecen con ganchos o formas prensiles.

5.7.3.5 La Pincoya y la Huenchur



La pincoya (izquierda) e la Huenchur(derecha), boceto de elaboración propia

La Pincoya es una mestiza, es la hija de la Guenchula, hermosa mujer chilote, y el Millalobos, rey de los mares de Chiloé. Es también la nieta de la gran machi Huenchur. Machi a quien fue otorgado el poder de hablar con la briza y controlar los vientos, a cambio de su voz humana. Este pacto le permitió estar cerca de su nieta, la Pincoya, hermosa y enigmática mujer quien predice la abundancia de los mares, guía a los pescadores y vela por el equilibrio de la vida marítima.

Guillermina Guzmán Profesora de castellano de la pontificia Universidad Católica de Chile, magister en lingüística hispánica en la USACH, se refiere a la Pincoya y su rol mediador del equilibrio marítimo, expresando que; “una figura femenina que se queda en el fondo del mar a cultivar y mantener el reino de su padre (el Millalobo), que es la producción de mariscos y de peces, y hay una postura corporal que es de frente, cuando aquellos que necesitan de estos productos están haciendo bien, pero cuando ella percibe que es algo más tentado por la avaricia, entonces se voltea” De esta manera la Pincoya puede ofrecer un don o negarlo según como las personas se comporten con el mar.

5.8 Ilustración y Línea gráfica

En “Isla Grande” bg se desarrollaron 2 líneas gráficas propias para el juego, a través de las cuales se da forma a las locaciones, personajes y criaturas que existen en el juego:

5.8.1 Estilo de relato legendario

“Estilo de relato legendario”: Corresponde a dibujos delineados y texturizados de tal forma que padezcan estar sacados de libros antiguos o que inspiren la noción de cuento transmitido de manera oral, esto se refleja en la ilustración por tener secciones incompletas o texturas gastadas. Este tipo de ilustración se usa en el bestiario y la novela gráfica, porque el usuario tiene un rol de espectador, alguien que a quien se le cuenta un relato mítico.



Imagen de elaboración propia

5.8.2 Estilo realista vaporoso

“Estilo realista vaporoso”: Las volumetrías no trabajan con contornos lineales sino que con luces y sombra emulando texturas que se puedan relacionar con visiones más realistas en la mente del usuario, agregando además un carácter brumoso que es la representación no solo de la niebla de la zona sino que también habla de la inexactitud de la transición oral de una historia y de cómo los mitos se han deformado a través del tiempo y continúan mutando. Este tipo de ilustración se usa en las cartas, por el hecho de que estas simbolizan un encuentro “real” del usuario con los seres míticos durante el transcurso del juego.



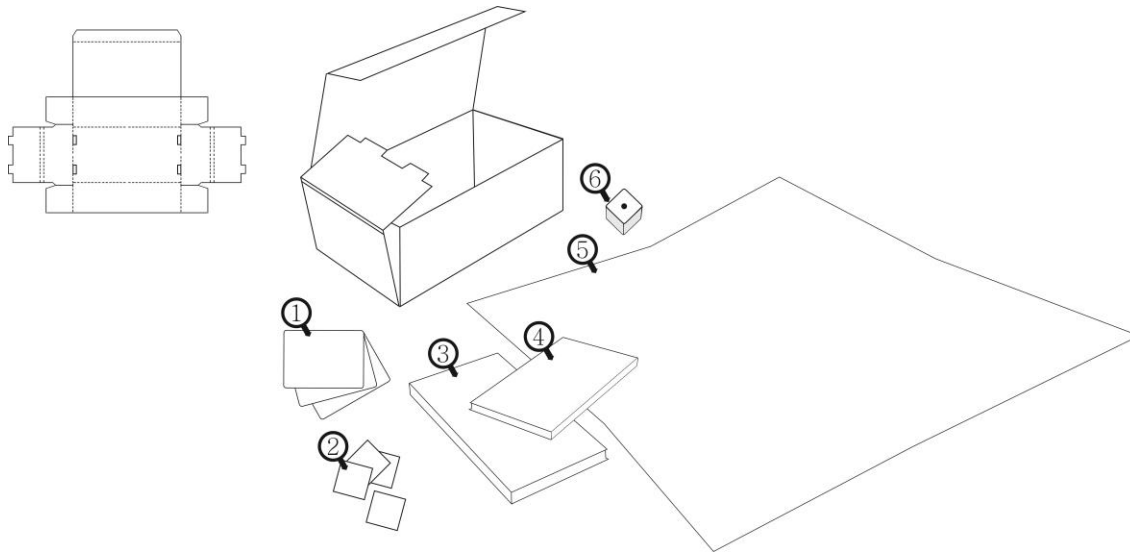
Imágenes de elaboración propia

5.9 El juego “Isla Grande” bg

5.9.1Contenidos

Una partida de “Isla Grande” bg. Puede llevarse a cabo con los contenidos de este cofre básico. (21,59 cm x 13,97 cm x 10cm) El Juego contiene:

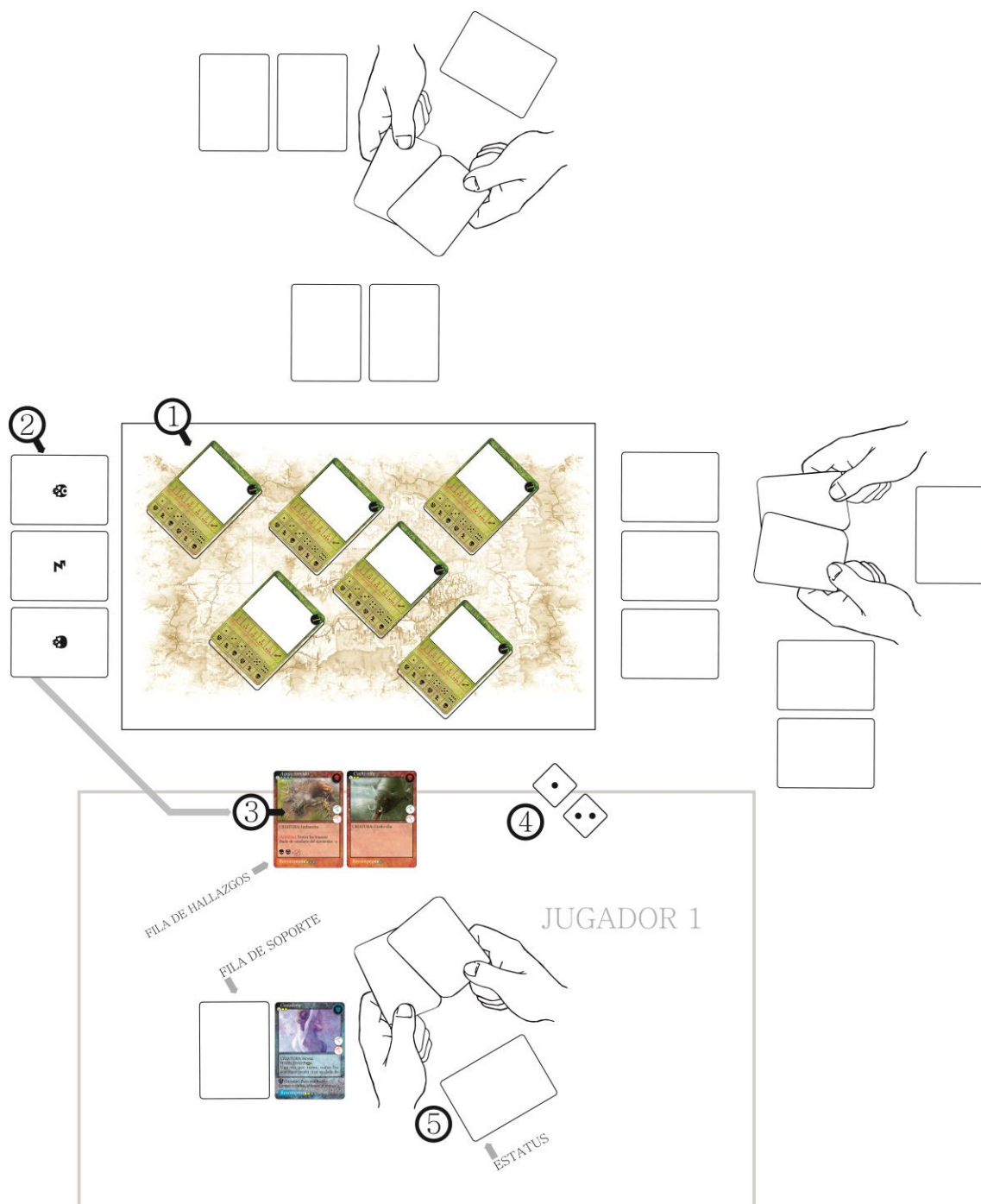
- 1) 100 cartas: 30 cartas de Enigma, 30 cartas de Desafío, 30 cartas de Enemigo, 6 cartas de terreno y 4 cartas de status. (8,856 cm x 6,37 cm)
- 2) 150 contadores: Para señalar la exploración y la cantidad de vida de los personajes y criaturas. (1cm x 1cm)
- 3) Una novela gráfica que narra parte de la historia de isla grande, contiene en sus páginas finales un anexo o bestiario que describe con más detalles las criaturas de la mitología chilota que aparecen en el juego. (21,59 cm x 13,97 cm)
- 4) Un manual de uso que declara las reglas del juego (21,59 cmx 27,94 cm)
- 5) Un tablero o mapa de “El Üpül”, donde se dispondrán las tarjetas de terreno explorable. (43,168 cm x 27,932 cm)
- 6) 2 Dados de 6 caras



Esquema de elaboración propia

5.9.2 Mecánica de juego

“Isla Brande” bg. Es un juego de tablero basado en la exploración y la supervivencia, en el pueden participar de 2 a 4 jugadores y su mecánica de juego está pensada para que los jugadores trabajen de manera cooperativa. De esta forma, los jugadores podrán elegir enfrentar los retos en forma grupal, para así tener más posibilidades de éxito.



Esquema de elaboración propia

5.9.3 Pasos dentro de un turno

- 1: En su turno un jugador puede explorar las distintas cartas de terreno por medio del azar.
- 2: Los jugadores pueden encontrar 3 tipos de cartas cada vez que exploran un terreno: Desafíos, enigmas y enemigos.
- 3: Las cartas de desafíos, enigmas y enemigos encontradas por un jugador pasan a su fila de hallazgos.
- 4: En jugador puede resolver las cartas de su fila de hallazgos usando los dados, si el lanzamiento de sus dados coincide con lo requerido en la carta de su línea de hallazgos, esa carta es resuelta.

Un jugador cuenta con una línea de soporte en la cual podrá posicionar aliados y cartas de equipo que le faciliten su viaje.

5: El estatus representa la vida del jugador y las habilidades que posee en el juego, al comienzo de un partida, un jugador debe elegir qué tipo de personaje representara. Existen 4 tipos diferentes de personaje y el jugador debe elegir uno de ellos para jugar toda una partida:

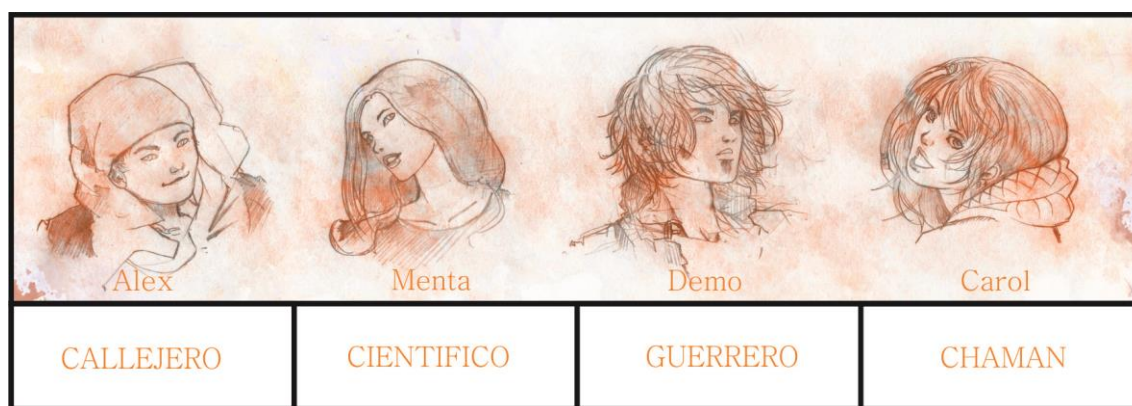
Callejero: Hábil para resolver desafíos y evadir enemigos.

Científico: Hábil para descifrar enigmas y completar desafíos.

Guerrero: Hábil para enfrentar enemigos y completar desafíos.

Chaman: Hábil para descifrar enigmas y deshacer maleficios.

Estos 4 tipos de personaje son representados en la novela gráfica por los 4 estilos que tienen los protagonistas:



Esquema de elaboración propia

Esta mecánica está pensada para que los jugadores se complementen, trabajen en equipo, se dividan en grupos o vayan solos dependiendo de la situación.

Cada vez que un jugador explora un terreno y avanza en los niveles de exploración de este, va obteniendo un mayor número de cartas en su fila de hallazgos, de esta forma la dificultad aumenta a medida que juego se desarrolla. Cuando los jugadores logran resolver los 6 niveles de exploración de una carta de terreno, completan la exploración del terreno. Cuando los jugadores logran completar la exploración de 3 cartas de terreno, ganan la partida.

5.9.4 Dinámica de juego, trabajo en equipo.

La dinámica de juego consiste precisamente en la toma de decisiones y la capacidad que los jugadores tienen para gestionar los recursos con los que cuentan. Si un jugador es un chamán, podrá curar a sus compañeros y disolver maldiciones, puede ser un buen acompañante para un guerrero que está habituado a derrotar enemigos y recibir daño. Un callejero de por sí, es bueno explorando y puede evadir enemigos y completar desafíos, un científico sería buena compañía a la hora de resolver enigmas.

Un callejero y un guerrero pueden derrotar con mayor facilidad a los enemigos y superar cualquier tipo de desafío, pero su salud estará más desprotegida. Mientras una equipo de un científico y un chamán podrán superar desafíos y resolver enigmas sin mayores problemas, además de lidiar con maldiciones y problemas de salud. Pero de la misma forma deberán tener cuidado con los enemigos demasiado fuertes.

Cuando los jugadores avanzan y superan los retos de la exploración, adquieren distintos objetos que pueden suplir algunas características de las que adolecen; de esta forma, los jugadores deben estar decidiendo constantemente con qué equipo ir y con qué compañeros viajar.



Personajes, boceto de elaboración propia.

5.10 Empresa Gubia, entretenimiento

Quiénes Somos: Gubia es una empresa dedicada al desarrollo de juegos de mesa con temáticas míticas y de ciencia ficción basadas en el universo legendario Chileno.

Misión: con el propósito de construir “historias interactivas” en las cuales los jugadores y usuarios puedan sumergirse en la trama, conocer las creencias, costumbres y mitología chilena y despertar su interés por el patrimonio intangible de Chile.

Visión: Nos planteamos como una empresa capaz de generar respuestas creativas y de alto contenido estético con las cuales los jugadores puedan sumergirse en las historias y sucesos que relatamos.

5.10.1 La marca

	Marca de Isla Grande bg La marca isla grande contiene caracteres que tienden a la verticalidad haciendo alusión al lenguaje de los palafitos de Chiloé y tiene formas orgánicas que representan la floresta propia de la zona. En su uso a color tiene tonos cian que están ligados al mar los arrecifes y la humedad.
	Marca de empresa Gubia Entretenimiento El nombre Gubia deriva del instrumento para tallar la madera, en si representa el trabajo artesanal de generar una respuesta a partir de existente en el terreno. Usa tipografía del tipo “BATANG” y el pictograma figurativo es la abstracción de la letra G de gubia, la cual se muestra como un símbolo tallado de bordes irregulares y orgánicos, suspendiéndose a sí mismo como el punto de la letra I de “GUBIA” Expresando una analogía entre la letra G y el pictograma. En su uso de color, usa color rojo, para generar contraste y agresividad, esto derivado de que en el juego, el usuario adopta un rol activo.

Esquema de elaboración propia

5.10.2 Manual de uso de la marca:



Esquema de elaboración propia

5.10.3 Gestión del proyecto

EMPRESA GUBIA

-Dedicada a la creación juegos de mesa, cuya historia y experiencia de juego se en la recopilación histórica y patrimonial de la mitología chilena.

PÚBLICO OBJETIVO

-Usuario Geek; Hombres y mujeres de 15 a 40 años. Con cierta solvencia económica, acostumbrados a invertir recursos en entretenimiento.

PRODUCTO

-Juego de mesa ISLA GRANDE | Basado en la mitología Chilota

DIFUSIÓN DE ISLA GRANDE

VIRTUAL: PLATAFORMA WEB | SITIO WEB OFICIAL GUBIA, REDES SOCIALES (Ilustrared, Facebook, Canal de YouTube)

-Ilustraciones
-Novela gráfica
-Trailer

FÍSICA: Evento de lanzamiento

-Tiendas de juego, ferias del libro.

5.10.4 Costos

Plantilla de costos Gubia - Isla Grande, Los valores están en pesos Chilenos.

Costos fijos

Impresión en papel couche carta 21,59 x 27,94 cm	Valor tiro	Valor tiro y retiro
	350	700
150 fichas de 1 x 1 cm	350	
2 hojas de manual instructivo 21,59 x 27,94 cm		1.400
9 cartas de 6,3 x 8,8 cm		78
10 hojas de novela gráfica y bestiario 21,59 x 27,94 cm		7.000
Total de impresión en couche carta	8.750	

Impresión en couche pliego 77x110 cm	Valor tiro	Valor tiro y retiro
	7.000	14.000
4 tableros de 28 x 44 cm	1.750	
3 packaging	2.333	
Total de impresión en couche pliego	4.083	

Dados	300
-------	-----

Costos Variables

Sitio Web Gubia - Isla Grande	Valor mensual
Hosting (25.000 anual)	2.083
Dominio (25.000 cada 2 años)	1.042
Total sitio web	3.125

Costo Unitario

Costo fijo	13.133
Costo variable	3.125
Costo unitario Isla Grande	16.258

Utilidad y precio de venta Isla Grande

Utilidad del 70%	11.381
Precio Venta	27.639

Bibliografía

Libros:

Parlabes P (2001) “Juegos deportes y sociedad, léxico de praxología motriz” Editorial Paidotribo

Artículos:

Documental Audiovisual: Redes para la ciencia capítulo 75. “No me molestes mama, estoy aprendiendo” extraído de:

<http://www.redesparalaciencia.com/>

Huizinga. J. “Ideal caballeresco juego y cultura” análisis por Dra. María Cristina Ríos Espinosa.

http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf

Entrevistas:

Imma Marín, extraído de:

<http://www.redesparalaciencia.com/4040/redes/redes-75-no-me-molestes-mama-estoy-aprendiendo>

Marck Prensky, extraído de:

<http://www.redesparalaciencia.com/4040/redes/redes-75-no-me-molestes-mama-estoy-aprendiendo>

Sitios web:

<http://www.icarito.cl/>

<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/primer-ciclo-basico/lenguaje-y-comunicacion/lectura/2009/12/53-5818-9-mito-y-leyenda.shtml>

<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/primer-ciclo-basico/historia-geografia-y-ciencias-sociales/lugares-y-entorno-geografico/2009/12/46-2953-9-6-chiloe.shtml>

<http://boardgamegeek.com/>

Documental: Cultura Verdadera, Programa transmitido por el canal nacional “La Red”. Lunes 29 de Diciembre 2014. En él contribuyeron con su opinión del patrimonio mítico y legendario chileno los expertos:

-Jorge Yáñez, folclorista, músico y actor chileno

-Luis campos, doctor en antropología en la Universidad de Brasilia, master en antropología Universidad de Brasilia, Licenciado en educación, en la Universidad de Chile y Licenciado en antropología en la Universidad de Chile

-Guillermina Guzmán Profesora de castellano de la pontificia Universidad Católica de Chile, magister en lingüística hispánica en la USACH

-Oscar Ramírez, Profesor de la facultad de Ciencias Agronómicas de la universidad de Chile, director del valet folclórico “Antumapu” de la universidad de Chile.

Anexos

Entrevistas realizadas para el desarrollo del marco teórico.

Entrevistado N1

Varón / 26 años / Diseñador

¿Cuáles son los BGG que más te gustan? (formulado dentro de las posibilidades que ofrece el mercado)

Magic, juegos de rol, juegos de cartas en general

¿Por qué los elegiste? (Valor por preselección, atribuido por el usuario, hacia las alternativas ofrecidas)

Porque son de intelecto, de estrategia, no son como otros juegos tan simples.

¿Cómo te enteraste de su existencia? (Comunicación del producto, comunicación del sistema de productos enfocado hacia el público objetivo)

A ver; estaba en el colegio y ahí los cabros jugaban en la biblioteca; y me intereso.

¿Cuándo aparecen nuevos juegos; cuales son los medios por los cuales te enteras?

Por noticias en “steam”, bueno y antes trabajaba en una tienda de **videojuegos**, era más fácil enterarme de estos juegos; de la salida o el lanzamiento de cada juego.

¿Quieres decir que los juegos de tablero también van vinculados con los **videojuegos**?

Si, pueden estar en distintas plataformas, por ejemplo en la PS3 (play station 3) si hay juegos de cartas, juegos de estrategia, que en esa plataforma son RPGs, tienes que crear a tu personaje, le das habilidades, etc.

-Entonces tenemos una idea central que se desarrolla en distintos formatos.

Si, se podría decir que sí.

¿Qué te atrae de la estética de un juego? (carácter connotativo y denotativo de la imagen)

Yo creo que más que nada la libertad de poder hacer lo que uno quiera.

Tú quieres decir dentro de las posibilidades que te entrega el juego

Claro, la mayoría de estos juegos son “abiertos”, **entonces ningún juego es igual al otro**, entonces tu puedes hacer cosas diferentes siempre. Por eso no te vas a aburrir.

Claro, tú tienes muchas posibilidades para desarrollarte dentro del juego, pero estéticamente, acerca de los colores, las formas, los personajes, ¿qué es lo que te atrae?

Depende del contexto, depende de la edad, no me refiero a la edad de cada uno, sino que a la época histórica en la que se pueda referir el juego.

Tú te refieres a como se generan los contextos y ambientes

Sí; la buena gráfica, no sé si te fijaste en el “Diablo” el juego que estábamos viendo hace un rato, tenía una animación súper piola, pero estaba dibujada con líneas nítidas.

Hablas del oficio en pro del desarrollo de la idea central

Claro

Tu ¿qué esperas básicamente de las reglas del juego?, ya sea de “**Magic**” o de otro juego de tablero.

Que sean lo más exactas posibles y que no dejen espacios vacíos para generar trampas o cosas así. Ambigüedades

¿Hay algo que te desagrade de este tipo de juegos?

A veces duran mucho.

Sientes que se pierde la sensación del juego o el disfrute cuando se extiende mucho la partida.

No estoy dispuesto a estar jugando mil años para subir un nivel. Es como estúpido, es como: oye; también “tengo vida”.

Entrevistado N2

Varón / 29 años / Sub-Administrador de local

¿Cuáles son los BGG que más te gustan? (formulado dentro de las posibilidades que ofrece el mercado)

Daungeons and Dragons (DyD, calabozos y dragones en español) , Vampiros (Vampiros, la mascarada) y eso sería.

¿Por qué los elegiste? (Valor por preselección, atribuido por el usuario, hacia las alternativas ofrecidas)

Calabozos y dragones es de la época medieval, y a mí me gusta lo de esa era, lo de esos años (el entrevistado hace alusión a la estética) y vampiros, porque no tiene edad y tiene una amplia variedad de “juego” diversión y personajes.

A que te refieres con que “no tiene edad”.

A que lo puede jugar cualquier persona, así que la imaginación da para todo.

¿Cómo te enteraste de su existencia? (Comunicación del producto, comunicación del sistema de productos enfocado hacia el público objetivo)

A través de amigos

¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc. (Contenido comunicacional de la idea central del producto, esta pregunta dilucida el desarrollo de una idea central en distintas plataformas)

Exacto, te conlleva a otros tipos de juego, también conlleva a leer arto, igual es importante. Sabes de historias medievales o de vampiros, como por ejemplo Drácula (libro “Drácula” del autor Bram Stoker, que hace relación con el juego vampiros la mascarada, en su idea central) o “El señor de los anillos” (libro “El Señor de los Anillos” del autor JRR Tolkien) entre otros.

(Usuario del signo)

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos? (cualificación a grandes rasgos)

¿Por qué me gusta?... una; uno vuelve a ser niño, lamentablemente la niñez solo se vive una vez y yo ya tengo 29 años, y volver a vivirla cuesta; y esto me hace vivir esos temas

¿Quieres decir que sientes que te ayuda a encender tus cualidades creativas?

También puede ser; si bastante

Tiene que ver más con el uso de la imaginación

Si también, por lo menos para mí es algo que me ayuda a desestermarme, es un “jobbie” gastar tiempo, es bastante divertido, no me quejo

¿Qué te atrae de la estética de un juego? (carácter connotativo y denotativo de la imagen)

Que me atrae, que te hace formar comunidad, conocer gente, no hay una única historia que defina a estos juegos, hay grandes variedades, puedes hasta crear historias, hay variedad de dificultades, no hay un tope o un fin ante esta eventualidad, pueden pasar los años y puedes seguir jugando.

Hay muchas posibilidades creativas en el fondo

Exacto; mientras el más creativo sea el “master” (termino con el que se define al moderador o anfitrión de los juegos de rol, quien lleva la historia y propone acontecimientos a los jugadores), es mucho mejor

¿Que sientes cuando estás jugando? (relación psicomotora con la dinámica del juego)

Libertad; diversión, eso ciento

¿Qué esperas de las reglas del juego? (relación con la mecánica del juego)

Nada, las reglas están, el que pone las reglas es el master o maestro del juego, es el que tiene que disponer o poner límite a las cosas que van sucediendo dentro del juego, yo de las reglas no espero nada, puedo usar todas las reglas (gestión de las posibilidades) pero el que pone las reglas es el “master” del juego.

Y de los juegos que vienen con reglas preestablecidas, o mecánica preestablecida, como “Magic”

Bueno, “Magic” es otro tipo de juego, es un juego de cartas, en que las reglas están preestablecidas, pero no conozco ningún jugador que las conozca a un 100%, aunque haya jueces que asistan jueces, pero a medida que va sucediendo el juego, se van sucediendo las reglas, y generalmente se llama a un juez, quien es el que define lamentablemente un juego. No lo decide el jugador, además ahí existe la honradez, la honradez entra en “Maggic” porque hay torneos y juegos que definen a un jugador, y si el jugador no es honrado, puedes perder el juego

¿Qué te desagrada de los BGG, que estas habituado a jugar? (oportunidades de mejora)

Que me desagrade de estos juegos, **el factor suerte**, yo puedo tener suerte pero el oponente puede tener más que tu

Entrevistado N3

Varón / 29 años / Constructor civil

¿Cuáles son los BGG/ CGT/ ROL que más te gustan? (formulado dentro de las posibilidades que ofrece el mercado)

De tablero, lejos el señor de los anillos, aparte que es el único al que he jugado bien (con dedicación) y de cartas “Magic” “Pokemon” y trate de jugar “Mitos” pero no me gusto. Pero “Magic” lejos es el más entretenido.

¿Por qué lo encuentras tan entretenido?

Porque de esos 3 es el más complejo, tienes que pensar hartito, tienes estrategia, los dibujos son “bacanes”, las ilustraciones, las cartas, las historias, la estrategia; Más que nada la estrategia, puedes hacer gran variedad de mazos, con bichos, control, eliges el que te acomode más. Te das cuenta de que a medida que vas jugando más, vas ganando más experiencia y te vas volviendo mejor, no dependes solamente de la suerte y del azar, si hay un gran porcentaje de eso al jugar pero también tiene que ver con la habilidad que tienes tu de leer el juego que estás jugando.

Aparte estas compitiendo contra otra persona; tienes una persona al frente tuyo. Uno puede tener un mazo mucho más caro que el del otro, pero el otro igual puede ganar, en eso influye la suerte, la forma en que barajas las cartas, como juegas tu mazo, como reaccionas frente a las cartas de él, y eso es lo entretenido.

¿Cómo te enteraste de su existencia? (Comunicación del producto, comunicación del sistema de productos enfocado hacia el público objetivo)

Por un amigo; en el liceo, cuando tenía como 14 años, me mostró unas cartas y me llamo la atención los dibujos, de apoco me fueron enseñando y empecé a jugar.

Y cuando salen nuevas ediciones de los juegos que juegas o nuevos juegos, ¿Cómo te enteras?

Bueno; por internet y especialmente por mis amigos o por las tiendas. En las tiendas donde también se juega, se hacen los lanzamientos, las nuevas ediciones, los “PR list” que se llaman, y más que nada te enteras por eso.

Pero en general es eso, internet, tus amigos y las distintas tiendas.

¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc. (Contenido comunicacional de la idea central del producto, esta pregunta dilucida el desarrollo de una idea central en distintas plataformas)

Sí, mucho, de hecho “El Señor de los Anillos” fue primero un libro, luego paso a película y después se empezaron a hacer varios juegos de eso, Existen juegos de Tablero de “El Señor de los Anillos” (BGG), Juegos de Cartas de “El Señor de los Anillos” (TCG), Juegos de Rol de “El Señor de los Anillos”, Ahora, de “Magic” compraron los derechos para hacer una película, también, que lo compró “Disney”.

En “Guerra de las Galaxias” existen juegos películas, hay un “Rol” Se toma una historia, a partir de esa historia se puede transformar en un juego, eso es lo entretenido, que aparte se transforma en algo más interactivo, Eso llama la atención. Te hace parte de.

En “Magic” no es tan así, se enfoca más en la acción, no está basado en una literatura o en una historia previa, pero en el caso de señor de los anillos, o la guerra de las galaxias, vienen en base a una película, entonces el jugador puede decir “yo quiero ser como él” (El personaje de la película) Los cabros chicos empiezan a jugar y dicen “quiero a este personaje en particular” y se van por ese lado.

Es una experiencia de inmersión

Si. En ese tipo de juegos en particular que tienen que ver con películas, que están basadas en algo, un libro, o no se... una novela, un videojuego, con “pokemon” pasa lo mismo para los niños, los dibujos animados, para los cabros chicos es como la posibilidad más cercana de ser un maestro “pokemon” es jugar cartas.

Es la experiencia. Claro, de alguna forma el juego te hace vivir la experiencia.

Una cosa así.

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos? (cualificación a grandes rasgos)

Te entretiene, conoces gente, yo he conocido muchos amigos jugando, te hace pensar, hace trabajar tu cerebro en los tiempos de ocio, te “craneas” estrategias, piensas en mazos para hacer, en combinaciones de cartas, estrategias... Eso es súper entretenido igual.

¿Qué te atrae de la estética de un juego? (carácter connotativo y denotativo de la imagen)

A mí personalmente los dibujos, es una cuestión visual, yo creo que a todos les llama la atención eso primero, después cuando pasa el tiempo te vas metiendo más, te das cuenta de lo que hacen y de las estrategias que puedes crear.

¿Qué esperas de las reglas del juego? (relación con la mecánica del juego)

Lo ideal es que sean simples de seguir, no sean tan complicadas, pero a medida que el juego avanza hacia nivel competitivo, más complejo, vas buscando la forma de hacer trabajar las reglas a tu favor. En “Magic” pasa eso, las reglas son súper simples, pero dentro de cada regla hay muchas otras complejidades.

En “Magic” hay mazos que son de principiantes, donde tu entras a jugar con las reglas más simples, y después a medida que te vas metiendo en el juego tú mismo vas descubriendo que reglas se ocupan, si las puedes usar a tu favor o para que sirve cada carta, una simple palabra te cambia el texto de una carta que va en una dirección, y eso lo dominas cuando

juegas seguido, pero todo te lo da la experiencia la verdad. Es eso, que las reglas sean claras y simples de seguir, que no sean enredadas la verdad.

¿Y en el caso de los juegos de tablero? como “El señor de los Anillos”

Ahí es más fácil porque es una guía; hay una explicación detrás de esos juegos que te va guiando, primero juegas un modo principiante, luego uno más avanzado, y cada vez el mismo juego te va explicando cuales son las reglas que existen.

¿Se juega con un “master”?

No, se juega con un manual, no es como en un juego de rol, donde hay alguien que te va guiando, que te va diciendo en que parte de la historia vas.

¿Qué te desagrada de los BGG, que estas habituado a jugar?

El precio, a veces, más que nada en las cartas “Magic”, el precio a veces es demasiado caro. Yo por lo menos tengo suerte de tener pega y amigos. Con ellos juntamos “lucas” y compramos cartas que son caras. Porque por ejemplo si estas en el colegio y no tienes muchas “lucas” tienes que armarte un mazo con lo que tienes, y eso es bueno en todo caso porque te ayuda a “cranearte” mucho más como armar tu mazo. Te vas a la segura cuando compras cartas, los mazos más caros son los más competitivos. Si quieres divertirte puedes comprarte mazos más baratos, o “challeros”, pero esos no son competitivos. Pero si quieres jugar competitivo, ir a torneos y que te vaya bien, tienes que invertir “lucas” y dedicarle tiempo.

¿Qué debería tener un juego de este tipo?

Deben ser simples interactivos y con buena estética.

Entrevistado N4

Varón / 27 años / trabajador, estudiante de estadísticas.

¿Cuáles son los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que más te gustan?

De rol no recuerdo ninguno....de tablero ajedrez y de cartas “Magic”.

He jugado “Yugi- Ho” y “mitos” y la “jugabilidad” junto con las ilustraciones son inigualables....creo que “Magic” es lo más cercano al ajedrez, un juego donde queda poco o nada que mejorar.

Es súper completo dinámico y complejo aparte que te permite la libertad de poder decidir cómo armar tus jugadas...los otros son más estructurados más estáticos

En “Mágic” puedes desde la carta más simple y barata hacer cambiar el mundo

¿Cómo te enteraste de su existencia?

Hace años por un amigo...vi que tenía una carpeta con cartas y me gustaron sus diseños entonces pregunte que era y me explico luego me enseñó a jugar y de allí eso hace unos 12 años

Y ¿cómo te enteras de las nuevas ediciones o lanzamientos?

Por amigos que juegan y por internet en “face” (facebook) sigo páginas de cartas y tiendas.

¿”Magic” tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc.

Ahora se produce una película...hace muchos años habían programas para jugar magic o crear mazos de cartas y claro en algunas tiendas existe todo un mercado de figuras...aparte en algunas ediciones como las primeras y alguna ahora vienen pequeños como libros de la historia que narra el juego

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos?

Por la estrategia y la comunidad...siempre encuentras buenos jugadores con estrategias que jamás pensaste y además porque cada juego es un reto a tu intelecto. Como decía antes.

Es tan amplia la gama de estrategias que los límites de lo que puedes hacer es casi nulo.

¿Qué te atrae de la estética de este juego?

Sus diseños...en general son como ventanas a la fantasía... cada imagen es como un micro cuento...las tierras por ejemplo son como fotos de un mundo mágico donde todo puede pasar. Los personajes también siempre parecen tener algo que decir; como los trasgos y sus árboles de salchichas o los elfos que como sea se ven sabios.

¿Que sientes cuando estás jugando?

Relajo...con un poco de tensión....cuando juegas se te olvida todo lo demás. Así me siento como que se me olvida todo lo demás....para otros es el futbol para nosotros quienes jugamos es esto.

¿Qué esperas de las reglas de juego como este?

Que no limiten la “jugabilidad” pero que te exijan más...conocer las reglas te permite jugar bien pero si son muchas o muy represivas no solo te limita si no que aburre.

Le cambiarías algo a “Magic”, hay algo que te haga ruido...

No sé...pienso en los costos solamente es caro el juego pero eso limita a solo los que quieren jugar pero a veces las “lucas” no apañan

¿Qué es lo que debería tener si o si un juego tipo mágica?

Una gama amplia de estrategia...una facción con la que identificarte o un tipo de modalidad de juego que te identifique buenos diseños y calidad de la carta. Reglas claras y que se reinvente en las historia (No en la “jugabilidad”). Que sea dinámico y fluido al jugarse.

Entrevistado N5

Varón / 27 años / trabajador, estudiante de estadísticas.

¿Cuáles son los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que más te gustan?

Bueno BGG son más de aventura tipo “Hobbit” o “El, Señor de los Anillos”, en cuanto a TSG mi único juego favorito “Magic the gathering”, ROL tipo aventura acción ej (“Tomb Raider”, “Batman”)

¿Por qué los elegiste?

Los elegí porque su temática de juego me es entretenida y fácil de comprender, además me permiten adentrarme completamente en el juego.

¿Sientes que de alguna forme te sumergen en la su mundo o historia?

Claro, la forma como están creados me permiten sumergirme en sus historias y mundo

¿Cómo te enteraste de su existencia?

Los juegos de TSG a través de amigos que los usaban, los BGG los encontré en una librería y adquirí uno, los de ROL a través del uso de internet los conocí

¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc.

En cierta forma creo que este tipo de cosas basadas en fantasías como libros, series o películas, juegos y comic están fuertemente relacionadas entre si

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos?

Me gusta jugar porque me permiten conectarme con el personaje y a la vez me permite viajar (metafóricamente) al mundo donde se lleva a cabo la trama de dicho juego.

¿Qué te atrae de la estética de un juego?

Por lo general en los de ROL me atrae el diseño del personaje luego los entornos donde son desarrollados luego el cómo está. En los TGG claramente es la ilustración donde esto permite desarrollar una mejor idea de objetos o criaturas. En los BGG el diseño del tablero y de cómo está distribuida la trama o aventura es un factor importante

¿Que sientes cuando estás jugando?

En general es más que nada relax ya que como son juegos que te permiten la interacción con amigos esto te hace disfrutar mucho más junto a personas que comparten los mismos gustos.

¿Qué esperas de las reglas de juego como este?

Espero que sean claras y sencillas para poder lograr un buen juego.

¿Qué te desagrada de los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que estas habituado a jugar?

No, eh tenido la suerte de que ninguno de los que eh probado me ha generado esa reacción de desagrado.

¿Qué es lo que sí o sí deberían tener uno de estos juegos?

Podría ser más historias en paralelo como ejemplo

Entrevistado N6

Varón / 26 años / trabajador, estudiante de informática.

¿Cuáles son los BGG (juegos de tablero), TCG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que más te gustan?

“Magic the gaterin”, “Mitos y leyendas”, “Pokemon”, “Human Kind”, “Raw Deal”

¿Por qué los elegiste?

“Magic” en un principio porque es un mundo paralelo al que vives, es un mundo de fantasía en el que sería fantástico estar, luego las empecé a comprar por colección, ya no compro cartas por sus habilidades, sino en modo coleccionista, busco tener cartas de distintas ediciones.

¿Qué es lo que te atrae de las cartas que coleccionas?

El diseño; la estética.

¿Qué te atrae de la estética de un juego?

Que hay distintos ilustradores que tienen su propio estilo para dibujar sus cartas, y aparte de seguir al juego por sus ediciones, puedes seguir a los ilustradores por su arte.

Eso en el caso de "Magic"

En los demás juegos que he jugado, es por conocer distintas modalidades y también por disfrutar de los TCG junto con el rol, porque cuando juegas juegos de cartas finalmente también terminas aceptando el rol de un personaje, como un hechicero en "Magic", un entrenador en "pokemon" o un luchador en "raw deal"

¿Cómo te enteraste de su existencia?

Por magazines, por internet o por las tiendas.

¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc.

Si, "Magic" además de ser un TCG tiene el libro y el videojuego, "Raw Deal" tiene la serie de televisión (lucha libre) y varios videojuegos. "Pokemon", bueno tiene la serie de anime, el manga, videojuegos y el medio merchandising.

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos?

En realidad ahora no juego, ahora estoy en modo coleccionista, porque eventos sociales, y es algo que puedes hacer con amigos en forma de reunión.

¿Que sientes cuando estás jugando?

La capacidad de planear estrategias, de hacer bien los movimientos.

¿Qué esperas de las reglas de juego como este?

Debería ser equilibrado al rapidez con el desempeño de las cartas, un mazo no debería depender de una sola carta, fue lo que ha hecho "Magic" al hacer torneos de la 7 edición hacia abajo o de la 7 edición hacia arriba, porque de séptima hacia arriba algunas cartas están muy disparadas, en lo que a habilidades se refiere con respecto a las demás.

¿Qué te desagrada de los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que estas habituado a jugar?

Los precios, algunos están disparados y muy sobrevalorados, en algunos juegos, aunque no tienen relación entre sí, No es correcto hacer una comparación, porque no tienen un tema central en común.

Una carta infrecuente de “raw deal” es mucho más cara que una infrecuente de “Magic”

Siendo que en “raw deal” es la foto de un luchador en la carta, y en “Magic” hay una ilustración atrás, encuentro que es mucho más valorable una ilustración en ese caso.

¿Qué es lo que sí o sí deberían tener uno de estos juegos?

Que haya variedad de ilustraciones, habilidades y sea multi-jugador.

Entrevistada N7

Dama / 25 años / Diseñadora

¿Cuáles son los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que más te gustan?

El único que jugué cuando chica fue “Mágic”. Me parecía interesante la dinámica del juego, ya que había muchas formas de incrementar tus vidas y los poderes de los seres que aparecían en las cartas.

Me gustaban los colores de las cartas, algunos diseños de paisajes. Principalmente los que se ven más naturales, fantásticos y mágicos, en vez de las cartas donde aparecen demonios y cosas así... aunque no dejan de ser interesantes en su diseño y forma.

¿Por qué los elegiste jugar este juego?

No lo elegí. Simplemente me enseñaron a jugar hace unos años. Con el tiempo deje de jugar, pero me sigue pareciendo interesante la dinámica creativa que posee el juego, en cuanto al diseño de cartas y la posibilidad de combinaciones mágicas que tiene, ya sea desde el diseño de la ilustración de la carta, como las combinaciones matemáticas para que los seres aumenten sus fuerzas, vidas, etc.

¿Cómo te enteraste de su existencia?

A través de una amiga, que le gustaba todo lo que tenía que ver con seres mitológicos, fantasía y cosas mágicas. Recuerdo que le gustaba mucho todo aquello que se pareciera a la onda Señor De Los Anillos.

¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc.

En mi caso, no tiene nada que ver con otras plataformas. Ya que me presentaron el juego a modo de pasatiempo, y ya luego, lo jugábamos seguido y nos pusimos viciosas en aquella época.

¿Por qué te gustó jugar este juego?

Me gustaba porque era entretenido y rápido. Me daba la idea de un mundo que no existe, al menos en mi adolescencia, ahora más lo veo por las ilustraciones. Me gusta ver como las hacen y quien las hizo, más que el juego en sí mismo. Creo que estimula la imaginación en cualquier persona que le guste contemplar el arte, desde sus diversos canales de expresión.

¿Qué te atrae de la estética de un juego?

Me atraen las ilustraciones de tipo oníricas, mágicas, sutiles, paisajes y seres sutiles. Las bestias simplemente son decentes, pero no captan mi atención como las otras. Va por una cosa de gustos, no porque este mal dibujado u otra razón.

En lo personal me gusta el trazo suave, los colores saturados y las atmosferas mágicas. Ahí habría que entrar a mencionar las que me gustan o los autores de quienes las dibujan, ya que no necesariamente un color saturado o pálido, puede entregarte una atmosfera, sino varias. Todo depende de la intención de lo que se quiere mostrar.

¿Que sientes cuando estás jugando?

Siento que hay un mundo paralelo mágico que la persona va creando en la medida que entiende el juego y desarrolla su imaginación a ver las imágenes y las combinaciones numéricas que se van dando.

¿Qué esperas de las reglas de juego como este?

La verdad es que no espero mucho, los números para mí no son muy cuestionables. Mientras sea claro, simple y fácil de recordar, creo que está bien. Sobre todo para niños, que necesitan un sencillo y enganche rápido, desde mi perspectiva. No me agrada lo complejo, creo que lo hace engorroso y poco atractivo, sobre todo si se trata de un juego creativo. La idea para mí de un juego es que relaje tu mente y te distraigas, y te entretengas. Si no sucede eso, para mí ya deja de ser un juego, hay para otros que no es así. Cada quien con sus gustos.

¿Qué te desagrada de los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que estas habituado a jugar?

En si no recuerdo nada que me desagrade. Solo creo que entre más simple es la forma de entregar las reglas, más fácil va a ser jugar, por tanto más ganas te darán de jugar. Si es que el contenido es bueno.

10 ¿Qué es lo que sí o sí debería tener uno de estos juegos?

La verdad, no lo sé. Quizás sería bueno a veces que la paleta de color fuera más viva. Me pasa con las cartas de “Magic”, que hay algunas que me parecen fomes, ya que son muy planas cromáticamente. Es decir, les falta vitalidad y fuerza, pero eso puede ser por un tema de gustos, ya que quizás qué sea así tiene que ver con el concepto del juego.

Para mí en lo personal, le pondría un toque más femenino, pienso que está más enfocado en niños que niñas, ya que tanto los colores como los diseños son más bien de seres feos, guerreros y cosas así. Más bien apelan a la guerra, pelea, etc. Y creo que el misterio puede también darse en otras cosas, como la sutileza de un paisaje, una guerrera o una sacerdotisa.

En lo personal por lo que veo, me parece que el género es misterio, acción, aventura, pero le falta la balanza femenina. La sutileza, quizás lo místico, volátil.

Entrevistada N 8

***Dama / 26 años / Ocupación: Asistente de clientes tienda de “retail”,
Dibujante de comic***

¿Cuáles son los BGG /TSG / Rol que más te gustan?

El único que he jugado es “mundo disco”, y porque me hicieron jugarlo; ahí descubrí que era muy entretenido. Es una cuestión de “joder” al otro personaje (jugador) y matar a sus monitos.

¿Y qué fue lo que te gusto en el fondo?

En ese juego hay que construir, es decir tienes varios territorios, pero depende de lo que diga tu personaje, son 7 personajes, o 7 personalidades y cada personalidad para ganar tienen un objetivo distinto. Y uno lo que tiene que hacer es descubrir los objetivos del resto, ¡para truncarlos! Y así poder construir el propio. Por ejemplo a mí me toco en una que mi objetivo era que todos se destruyeran entre ellos, hay otros que por ejemplo tenían que construir en 7 territorios 2 casitas por lo menos. Otro tenía que juntar cierta cantidad de dinero, y si lo veías constantemente juntando plata había que quitarle la palta para que no juntara tanta.

¿Cómo te enteraste de su existencia?

Por mi amiga; que es fanática de ese juego y me mostro hasta las películas, y hoooo!

Entonces tiene que ver con otras plataformas

Sí, es que creo que está basado en una novela, y hay películas y todo.

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos?

No sé, creo que la creatividad, la ilustración de cada carta la verdad, yo le veo la parte más “dibujística” jaja.

¿Que sientes cuando estás jugando?

Uy, la primera vez mucho nerviosismo, la segunda quería “jodermelos” a todos.

¿Qué esperas de las reglas del juego?

En realidad nada en especial, porque yo soy muy de adaptarme a las reglas, no peleo contra las reglas. No me es difícil eso.

¿Qué te desagrada de los BGG, que estas habituado a jugar? Descubrir que mi contrincante era un completo troll ¿Qué es lo que un BGG debería tener sí o sí? Dragones, me encantan los dragones y en este juego habían.

Entrevistado N 9

Varón / 26 años / Diseñador

¿Cuáles son los BGG que más te gustan? (formulado dentro de las posibilidades que ofrece el mercado)

Mira para serte sincero nunca he jugado ningún BGG, los he visto en algunos eventos pero no me llaman demasiado la atención debido a que - hasta donde yo entiendo - una partida consume gran cantidad de tiempo, y en ese caso mejor juego un RTS en un pc. Respecto a los TSG, increíblemente jugué por primera vez “Magic” hace poco, un par de años, y me gustó. Pero de los que han formado parte de mi infancia y de mi vida han sido más que nada “Pokemon” y “Digimon”. He jugado otros como Mitos y Leyendas, WWF, “Harry Potter”, “HumanKind”, pero solo poco tiempo y ninguno me llamó la atención principalmente por su jugabilidad. Respecto al Rol, me costó acostumbrarme a jugar partidas de rol pero luego me gustaron mucho. No he jugado ningún juego de rol por llamar “oficial”, solamente he jugado “Rol” personalizados solamente usando la base matemática de combate, creados por un amigo. Si recuerdo bien fueron un rol de “Final Fantasy” y otro de “Gundam”.

¿Por qué los elegiste? (Valor por preselección, atribuido por el usuario, hacia las alternativas ofrecidas)

Nunca estuve muy metido en el mundo de los juegos de cartas la verdad. me gustaban y los encontraba geniales pero no al punto de investigar y formar parte de comunidades. “Pokemon” más que nada me marco precisamente porque yo lo elegí en un momento de mi infancia debido a que ya estaba enganchado con el animé. Toda mi enseñanza básica jugué “Pokemon” con mis compañeros y esa fue mi experiencia más notoria respecto a jugar TSG en mi vida, ya que luego los siguientes juegos y siguientes partidas fueron efímeras, no alcanzando ni el 5% de lo que fue mi experiencia con el “tsg” de “pokemon”. Lo que más se le acerca, como dije antes, fue mi relación con el TSG de “digimon”, más que nada porque me adentré específicamente a dominar y entender la mecánica de juego a fondo, no solo por diversión. Pero mi experiencia con otros jugadores también fue casi inexistente. Por lo mismo, y porque desconocía la existencia de comunidades de jugadores, dejé los TSG de lado. Ahora ya mayor me doy cuenta de que si habían instancias de juego pero ya no me sentía atraído por eso, sobre todo por la creación de mi propio TSG.

¿Cómo te enteraste de su existencia? (Comunicación del producto, comunicación del sistema de productos enfocado hacia el público objetivo)

De esos dos en particular? bueno, el TSG de “pokemon” me enteré de su existencia porque un día un compañero llegó al colegio diciendo que había un juego de cartas de “pokemon”, yo tendría unos 9 o 10 años y le pedí a mis papás que me compraran uno. Luego de eso creo que tuve un mazo más original, y el resto fueron cartas impresas. Recuerdo que llegábamos al punto de fotocopiar las cartas en la fotocopiadora del colegio y usábamos copias impresas en blanco y negro con un contraste reventado típico de las fotocopadoras jaja, sin ningún tipo de remordimiento. Luego el TSG de “digimon” lo conocí por que un día vi un mazo en la feria de las pulgas, era falso pero bien impreso, así que lo compré. Luego de eso solamente descargué cartas de internet y las imprimí. Otros juegos como el de “WWF” o de “Harry Potter”, los conocí por amigos pero no llegué a tener mazos propios, solamente los jugaba con ellos. Ahora ultimo he sabido de juegos nuevos como “Arkna” o “Fenix” solamente por internet o eventos, pero no he tenido la oportunidad de jugar (aunque sinceramente no me llaman la atención, encuentro que es tratar de reciclar la fórmula de mitos y leyendas)

Que sientes que debería tener un juego, para que te resulte atractivo, (un TSG, BBG, Rol)

Creo que una de las cosas principales es que debe tener una historia de trasfondo, porque cuando uno juega, se identifica con las acciones que uno toma, que cada carta o pieza del juego en general, tenga un trozo de eso que puedas revivir cada vez que lo pones en juego. Pero más allá de una historia dentro de la partida, una historia que trascienda todo lo que es el juego en sí. Por ejemplo en mitos, el juego representa la batalla entre dos castillos. Eso es

interesante, pero se queda sumamente corto al momento de contar una historia interesante a nivel de juego. **Ok son los mitos de diferentes culturas, ¿y qué pasa con eso?** algún motivo por el que se estén juntado, hay algo detrás? a eso me refiero. y eso mismo te da espacio para poder expandirte a otros juegos. y si hago un rol, un TSG y un BGG por separado pero que estén situados en el mismo universo con la misma historia? porque no? y se puede expandir cuanto uno quiera. Lo segundo que encuentro muy relevante es el balance. En un juego cerrado es sencillo, como un BGG o un rol, pero en TSG donde las ediciones de cartas pueden ser infinitas, o tienes la difícil opción de que cada nueva edición responda a un balance general junto a las ediciones anteriores, o la más sencilla opción de reducir tu variedad de cartas, lo que es problema en el aspecto económico ya que necesitas vender más. Y a veces necesitas vender rápido entonces las nuevas ediciones no se balancean correctamente. Al final los problemas de plata destruyen directamente la jugabilidad de TSG. A partir de eso, cualquier otra cosa como los personajes o la gráfica, puede ser tan diversa como uno quiera, creo yo.

¿Qué te atrae de la estética de un juego? (carácter connotativo y denotativo de la imagen).

Si bien, y como muchos pudiesen esperar, las ilustraciones de calidad pudiesen ser el corazón de la estética, creo que personalmente me dejó llevar más por el diseño de la composición de las piezas gráficas. Específicamente la composición gráfica que sirve a las mecánicas del juego. Por ejemplo, los datos a la izquierda de una carta, que estén juntos por alguna razón de peso, o un dato importante en una esquina. O nombres y categorías esenciales marcadas en el borde de la carta, así cuando abras tu mano en abanico, ves los nombres rápidamente. Un ejemplo que se ajusta mucho a esto es “Magic” y “pokemon”, al menos los primeros diseños ahora no tanto. Las ilustraciones de “Magic” son espectaculares, pero a mi juicio la composición de las cartas es terrible, tanto estéticamente como funcionalmente. A veces hay un montón de espacio perdido y el acceso a la información es lento y aburrido.

¿Que sientes cuando estás jugando? (relación psicomotora con la dinámica del juego).

Hasta hoy en día es prácticamente el mismo sentimiento. Me causa placer poder tomarme mi tiempo y concentrarme en cada jugada. Lo otro es que usualmente tiendo a imaginarme lo que supuestamente está pasando en el juego lo que hace que me entretenga mucho jaja. Me gusta también cuando uno tiene diferentes opciones de lo que harás en seguida y poder analizar cada una de ellas. Pero más que nada eso, no tanto euforia u otros sentimientos más impulsivos. Cuando juego un TSG me provoca casi lo mismo que jugar una partida de ajedrez.

¿Qué esperas de las reglas del juego? (relación con la mecánica del juego).

Las reglas deben ser simples, pero muy bien pensadas, no es algo sencillo y eso es porque las reglas tienen que impedir el abuso, pero deben ser lo suficientemente simples para dejar

huecos en los cuales el jugador que es buen observador puede crear estrategias que no todos puedan darse cuenta que están ahí para usarse. Las reglas no deben ser estrechas al punto de que si se las das a una inteligencia artificial pueda resolver una partida en unos pocos segundos, por dar un ejemplo. Ahora me gustaría diferenciar la regla de la mecánica. Las mecánicas son las cuales hacen que el juego se mueva, y estas obedecen a las reglas. Y creo que en las mecánicas es donde un juego debe ser complejo y rico en diversidad. Dar suficientes opciones a los jugadores para que ninguno sea bueno en todo, y poder dar paso a la especialización personal en un tipo determinado de estrategia o juego.

¿Qué debería tener si o si uno de estos juegos?

Principalmente una historia llamativa. Uno a veces piensa que un juego de mesa no puede tener una historia porque no tiene un medio para mostrarla, o que si tiene una historia, es porque es una adaptación de una serie a un juego, por ejemplo. Lo que más se acerca podría ser “Yu-gi-oh”, pero en ese caso la historia es sobre las cartas, no de las cartas (en parte sí, pero ya al mostrar las cartas dentro de la historia se pierde la validez que intento demostrar). Ahora con redes sociales y nuevos medios, no todo tiene que tratarse de grandes inversiones para contar algo. Mientras el universo que uno quiere crear sea interesante, se podrán poner pequeños pedazos de historia en el juego, lo que llevará a los jugadores a interesarse e investigar más allá, darles la duda de que hay algo más que está pasando además de lo que uno juega en el juego en sí. Una vez atrapes a tu público con eso, da lo mismo que tipo de juego crees porque cuando estés jugándolo no solo verás el juego si no que recordaras todos los matices que puede dar un cuento y unos buenos personajes con profundidad. Y si tu juego muere siempre puedes volver a la historia que quedará para siempre ahí como la base de la creación que puede ser infinita.

Entrevistado N 10

Varón / 24 años / Trabajador y estudiante

¿Cuáles son los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que más te gustan?

Sin duda fueron las cartas “magic” por su complejidad y masividad global en el ámbito de juegos de estrategias

¿Por qué los elegiste?

Por su enorme dedicación en los diseños de sus productos e innovación que nos tenía a todos expectantes sobre sus posibles lanzamientos de nuevos diseños

¿Cómo te enteraste de su existencia?

Por las cartas mitos y leyendas, busqué otros tipos de juegos de cartas y me enteré de las “Magic”

¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc.

Claro que sí, “World of warcraft”, “warcraft 3”, tienen la misma índole y monotonía

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos?

Porque te meten en una ficción lejana a tu realidad

¿Qué te atrae de la estética de un juego?

Su complejidad y su historia que van de la mano con el juego, te atrapan y te mantienen expectante a nuevos sucesos que puede suceder a medida que uno va avanzando en ellos

¿Que sientes cuando estás jugando?

Creo que todas las emociones se concentran en una sola, y es ganar

¿Qué esperas de las reglas del juego?

Que sigan tal como están, uno se acostumbró a una dinámica de juego y no es agradable que la cambien

¿Qué te desagrada de los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que estas habituado a jugar?

Su complejidad de conseguir ítems u objetos que te pueden servir para avanzar en tu estrategia, y obviamente su valor para acceder a ellas

¿Qué es lo que sí o sí deberían tener estos juegos?

Una historia increíble y maravillosa

Entrevistado N 11

Varón / 24 años / Diseñador

¿Cuáles son los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que más te gustan?

-Cartas: “Magic”, alguna vez jugué “pokemon” pero he visto que perdieron el balance, prefiero “Magic” porque mantienen siempre el balance entre nuevas y antiguas cartas.

-Juegos de tablero: Definitivamente “Starcraft Broodwar Board game”, he probado también “El gran ataque”, pero después de jugar “Starcraft Board game” ninguno se le compara.

¿Por qué los elegiste?

-“Magic”, como mencione antes, el balance entre cartas nuevas y viejas. Uno de los pocos juegos que sabe cómo mantener bien el balance sin cartas nuevas demasiado buenas que anulen a todas las anteriores

-“Starcraft Board Game”, por ser el juego más completo que he jugado, la complejidad para elaborar las estrategias y el desarrollo del juego que puede durar MUCHAS horas y no te das cuenta. (8hrs se van fácil)

¿Cómo te enteraste de su existencia?

-Por amigos que jugaban (caso de magic), o buscando yo mismo, ya que era fanático del juego de pc de “Broodwar”

¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc.

-“Magic” creo que son solo las cartas, han salido juegos pero provienen de las cartas, las cartas “pokemon” vienen del juego y la serie de tv, “Starcraft board game” viene del videojuego “Starcraft Broodwar”

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos?

-Me gusta planear estrategias, es una de las cosas que más disfruto en la vida. Mientras más rebuscadas puedan ser las estrategias, mejor aún.

¿Qué te atrae de la estética de un juego?

-En general las ilustraciones y el diseño de personajes

¿Que sientes cuando estás jugando?

-Satisfacción cuando tu estrategia vence a la de tus oponentes

¿Qué esperas de las reglas del juego?

-Que sean justas y preserven el balance, que fomenten que sea un juego entretenido también.

¿Qué te desagrada de los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que estas habituado a jugar?

-Mmmm... En el caso del juego de tablero, que necesita demasiadas horas de juego, las cartas el hecho de que son muy caras.

¿Qué es lo que sí o sí deberían tener estos juegos?

- 1.- BALANCE, lo más importante. Y saber cómo mantener ese balance con las futuras ediciones
- 2.- Buenas ilustraciones y diseño de personajes
- 3.- Variedad, en el caso de las cartas, un juego con pocas cartas ofrece pocas posibilidades de variar las estrategias
- 4.- Buen concepto, una buena idea que mueva el juego, una buena trama, como una buena película que haga que el jugador imagine lo que hace y porqué lo está haciendo.

Entrevistado N 12

Dama / 24 años / estudiante

¿Cuáles son los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que más te gustan?

No frecuento los juegos de mesa tanto tradicionales como no tradicionales, pero puedo decir que me han gustado mucho dentro de los que se mencionan dentro de los juegos de tablero tradicionales al Ludo y Metrópolis; dentro de los no tradicionales he tenido el gusto de jugar en eventos de comics y anime a La Isla Misteriosa, el cual hasta el momento es mi favorito, Laberinto Mágico y tengo conocimientos del juego La Sombra del Cthulhu que me parece un excelente juego de mesa.

Dentro de los juegos de cartas coleccionables mi favorito y el que más he jugado es Magic, también me ha gustado Mitos y Leyendas.

En los juegos de rol mi favorito es Changeling: el ensueño, pero mas que cualquier cosa es porque no he tenido la oportunidad de conocer otros.

¿Por qué los elegiste?

Creo que la mayor fortaleza de estos juegos es su capacidad para introducir a las personas en un escenario absolutamente distinto a lo que viven día a día, las reglas son claras y no demasiado complejas, aunque eso varía en uno y otro, siendo los juegos de rol en muchos casos increíblemente complejos y por eso difícil de iniciarse.

¿Cómo te enteraste de su existencia?

Por amigos generalmente o en eventos de anime o comics.

¿Tiene que ver con otras plataformas? Libros, series, videojuegos, etc.

Algunos sí, como La sombra del Cthulhu, pero me gustan más cuando no tienen que ver con nada, sino que es una idea nueva o basado en algo no tan masivo como la cinematografía.

¿Por qué te gusta jugar este tipo de juegos?

Te sacan de la rutina y puedes interpretar personajes distintos y ponerte en situaciones que no estás acostumbrado.

¿Qué te atrae de la estética de un juego?

Por regla general es muy hermosa la ilustración, pero más que la belleza que tenga es la capacidad de inmersión que te crea al mirarlo.

¿Qué sientes cuando estás jugando?

Lo mejor que se puede sentir jugando es perder un poco la noción de la realidad e insertarte en la realidad que te crea el juego y disfrutar con tus amigos una experiencia nueva.

¿Qué esperas de las reglas del juego?

Espero que tengan una lógica aceptable, creíble, pero que también sea lo suficientemente sencillo para invitar a otros a jugar rápidamente.

Sí el juego es más complejo le pediría más inmersión e historia, así sentiría que vale la pena aprender sobre él.

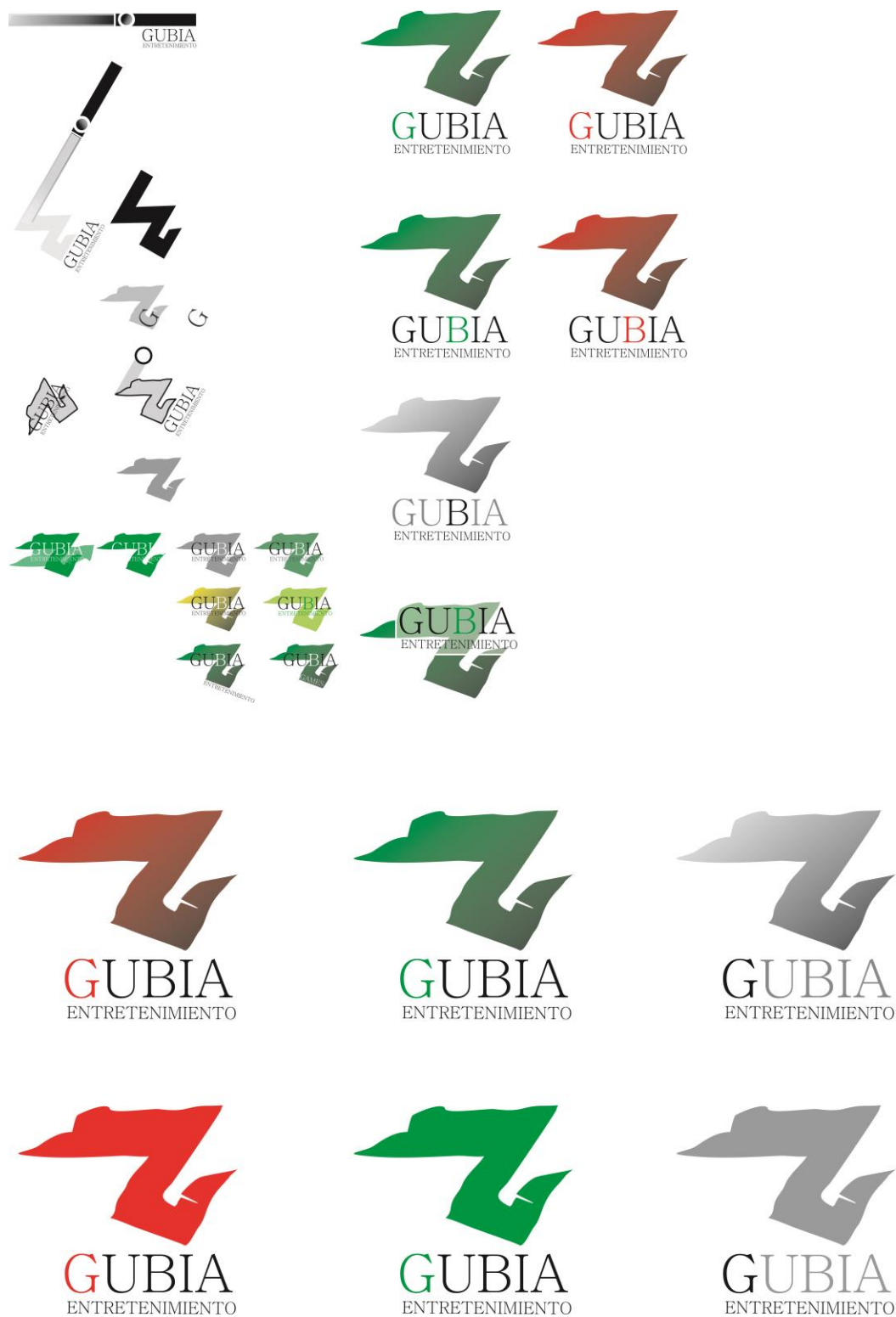
¿Qué te desagrada de los BGG (juegos de tablero), TSG (juegos de cartas coleccionables), ROL (juegos de rol) que estás habituado a jugar?

Que sean demasiado complejos o que al final la historia es una invención muy superflua.

¿Qué es lo que sí o sí deberían tener estos juegos?

Interacción eficaz con los otros jugadores e inmersión

Desarrollo de la marca; Empresa “Gubia entretenimiento”.



Desarrollo de la marca; “Juego Isla Grande” bg

