

LA FUGA

PROPUESTA CONCEPTUAL Y GRÁFICA
DE VIDEOJUEGO CRÍTICO

PROYECTO PARA OPTAR AL
TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

ALUMNO: ALAN KOSTER
PROFESOR GUÍA: RODRIGO DUEÑAS

AÑO 2022





L A FUGA

**PROPUESTA CONCEPTUAL Y GRÁFICA
DE VIDEOJUEGO CRÍTICO**

**PROYECTO PARA OPTAR AL
TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO**

**ALUMNO: ALAN KOSTER
PROFESOR GUÍA: RODRIGO DUEÑAS**

AÑO 2022



“Quiero agradecerle con todo mi cariño a mi pareja Josefina, siempre ha estado ahí para apoyarme y confiar en que lo podía lograr a pesar de las dificultades que me atormentaron durante el año. Sin ti no lo hubiera conseguido.”

ÍNDICE

Resumen	8
Abstract	9
Capítulo 1: Definición del Proyecto	10
1.1 Introducción	11
1.2 Fundamentación	14
1.3 Motivación	15
1.4 Descripción del Proyecto	16
1.4 Objetivos	16
Capítulo 2: Marco Teórico	18
2.1 Niñez y Adolescencia	19
2.1.1 Derechos de los NNA	20
2.1.2 Protección de los derechos de los NNA	22
2.1.3 Vulneración de los derechos de los NNA	23
2.2 SENAME	27
2.2.1 Departamento de Protección	28
2.2.2 Departamento de Justicia	29
2.2.3 Departamento de Adopción	29
2.2.4 Condiciones sociales de los NNA	30
2.2.5 Causas y aspectos que facilitan el abuso	33
2.2.6 Fugas como solución	35
2.3 Videojuegos	36
2.3.1 Rol Inmersivo	37
2.3.2 Videojuego Crítico	39
2.3.3 Categorías	44
2.3.4 Soportes	50
2.3.5 Desarrollo de Videojuegos	52
2.4 Estado del Arte	61
Capítulo 3: Desarrollo del Proyecto	68
3.1 Oportunidad de Diseño	69
3.2 Limitaciones	69

3.3 Propuesta Metodológica	71
3.4 Investigación	72
3.5 Conceptualización	80
3.6 Planificación	82
3.7 Producción	83
3.7.1 Diseño de Personajes	84
3.7.2 Animación de Personajes	96
3.7.3 Diseño de Escenarios	100
3.7.4 Diseño de Objetos	108
3.7.5 Diseño de Noticieros	109
3.7.6 Diseño de Intrfaz	114
3.7.7 Prototipo Animado	118
3.8 Modelo de Negocios	119
Conclusiones	121
Bibliografía	123
Anexos	126

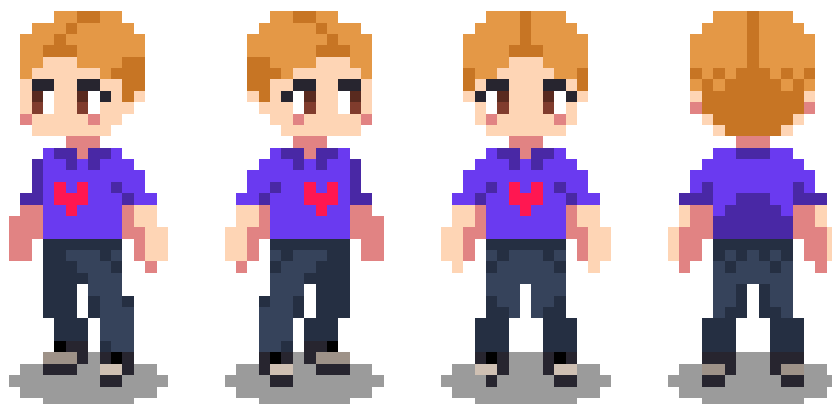
RESUMEN

La presente memoria de título tiene como objetivo principal denunciar y visibilizar la vulneración sistemática de los derechos de los niños que están bajo la protección de Centros del SENAME en Chile a través del desarrollo de una propuesta conceptual y gráfica de un videojuego crítico titulado LA FUGA. En primer lugar se realizó un proceso investigativo que permitió acercarse a la realidad de los NNA que han pasado por el SENAME. En segundo lugar, se tomó como modelo la metodología propuesta por Torres (2015) para el desarrollo de videojuegos críticos. El proyecto se centró en los apartados gráficos y mecánicos, luego se realizó un Game Design Document enfocado en esos dos apartados y por último se diseñó un plan de negocios. El producto final consistió en un prototipo animado del videojuego. Finalmente, se pudo concluir que si bien el objetivo general del proyecto se cumplió, la recepción del videojuego y su capacidad de denuncia y visibilización de la problemática sólo se puede medir una vez difundido a una audiencia a través de plataformas públicas.



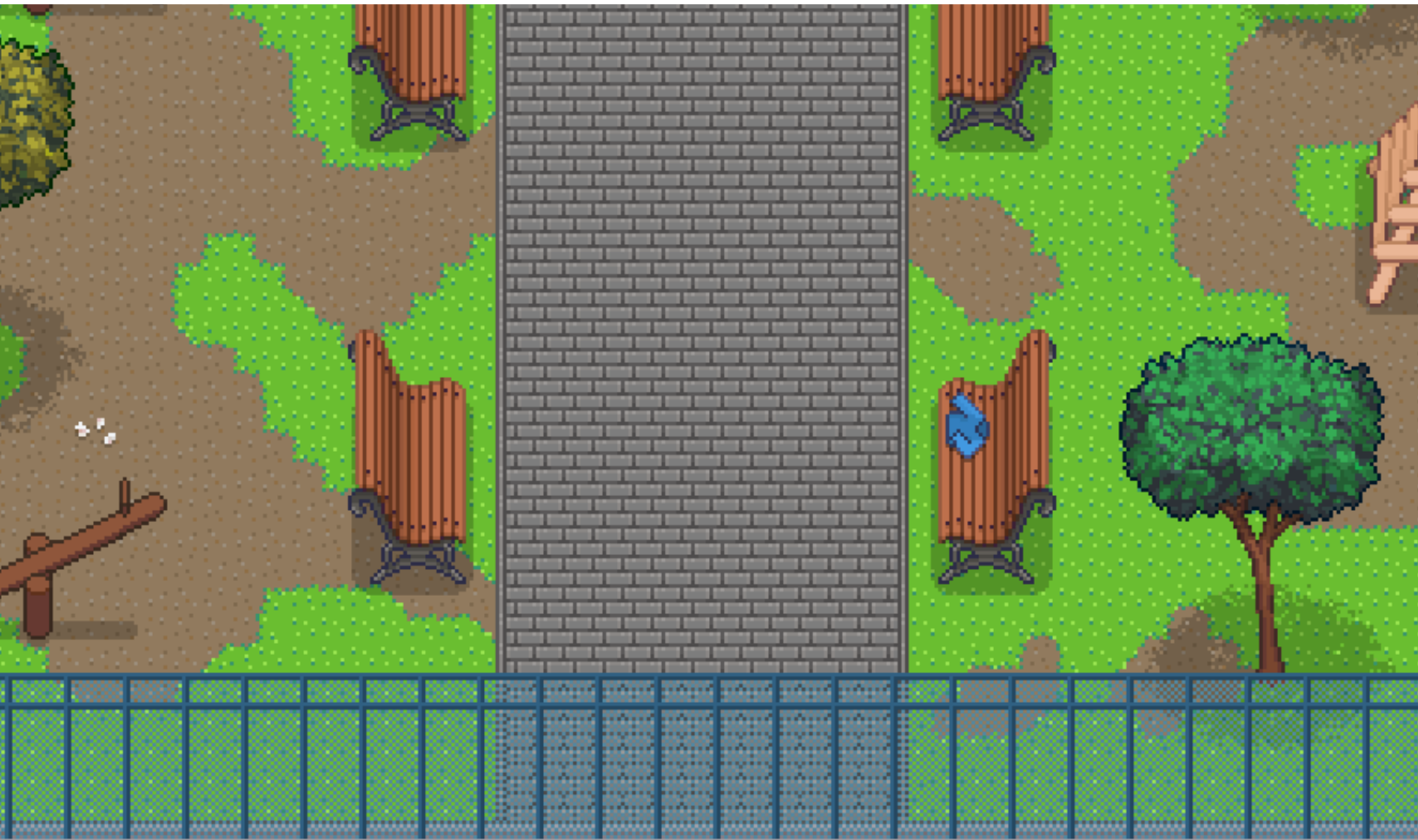
ABSTRACT

The present dissertation has as a main objective exposing and highlighting the systemic violation of rights of the children that live under the protection of SENAME (National Minors Services) in Chile, through the development of a graphic and conceptual proposal of a critical video game entitled LA FUGA. Firstly, a research process was made, which allowed an approach to the reality of the boys, girls and adolescents that have been in the juvenile system. Secondly, the methodological proposal for critical video games suggested by Torres (2015) was taken as a methodological model for this work. The project was centered in the graphics and mechanics sections. Afterwards, a Game Design Document that focused on the two sections mentioned and a business plan were made. The final product consisted of an animated prototype of the video game. Finally, it was concluded that although the general objective of the project was achieved, the reception the videogame will have and its ability to expose and highlight the issue presented can only be measured once the video game is launched and received by an audience through public platforms.



CAPÍTULO 1

DEFINICIÓN DEL PROYECTO



1.1 INTRODUCCIÓN

La presente memoria de título comprende un proyecto de desarrollo de un videojuego que se enmarca en el área de los videojuegos críticos, y aborda el problema de la vulneración de derechos de los niños, niñas y adolescentes (en adelante NNA) en instituciones dependientes del Servicio Nacional de Menores (de ahora en adelante, SENAME). En este informe se presenta el proceso de investigación previo al desarrollo del videojuego, la metodología utilizada para llevar a cabo el proyecto, el plan de negocios, el desarrollo del videojuego y sus componentes gráficos, y finalmente las conclusiones obtenidas a partir del diseño del videojuego e investigación correspondiente.

En el contexto contemporáneo, las nuevas tecnologías, entendidas como “todos los nuevos medios que, en los últimos años, han facilitado el flujo de información” (Banrepcultural, 2017), han avanzado a un ritmo veloz, entregando a los usuarios nuevas herramientas para diferentes ámbitos de la vida. Una de estas herramientas es el videojuego, considerado como el juguete de la era tecnológica que ha tenido una gran aceptación por todos los públicos posibles, tanto así, que la industria de los videojuegos supera en sus ingresos a la suma de las ganancias reportadas por la industria del cine y el deporte, según datos de International Data Corporation (Escribano, 2020).

El alcance que han tenido los videojuegos también queda demostrado en las formas que ha logrado hacerse presente en las vidas de las personas. Una de ellas es la *Gamificación* o *ludificación*, la cual tiene como objetivo aplicar las técnicas lúdicas características de los videojuegos en otros contextos para enseñar temas específicos.

Si bien, por un lado es posible observar un progreso en las tecnologías relacionadas con el entretenimiento, la sociedad también es testigo de

los insuficientes avances respecto a la vulneración de los derechos de NNA. Todas las personas contamos con derechos fundamentales que están pensados para asegurar una vida digna. Los niños, niñas y adolescentes poseen, además de sus derechos humanos, ciertos derechos específicos que están enfocados en cubrir las necesidades que requieren a su edad y así asegurar una infancia adecuada que asegure un desarrollo óptimo. Sin embargo, bien es sabido que estos derechos son vulnerados en muchos casos con distintos niveles de gravedad.

En Chile, el organismo gubernamental encargado de asegurar los derechos de los niños, niñas y adolescentes es el Servicio Nacional de Menores que fue fundado en 1979. Sin embargo, la institución es vista por la sociedad como un lugar en donde se practica precisamente lo contrario a proteger a los niños. En el año 2018 la Organización de las Naciones Unidas (ONU) realizó un comité que visitó 4 sedes del Sename tras el fallecimiento de una menor de 11 años que murió al interior de uno de sus centros. Dicho informe señala que existen graves y sistemáticas violaciones de los derechos de los NNA, etiquetando a Chile “como violador de Derechos Humanos de los niños y niñas.” (Marelic & Maldonado, 2018).

A través del desarrollo del videojuego crítico “LA FUGA”, el presente proyecto busca denunciar y evidenciar la realidad de los niños que se encuentran al cuidado del SENAME en Chile utilizando las ventajas de las nuevas tecnologías como lo son los videojuegos. De esta forma, LA FUGA pretende generar una conexión con el jugador para que éste conecte con la brutal realidad que los NNA sufren a diario en las residencias del SENAME.

1.2 FUNDAMENTACIÓN

A nivel global, la Organización Mundial de la Salud (OMS) afirma que hasta 1000 millones de niños de entre 2 y 17 años en todo el mundo fueron víctimas de abusos físicos, sexuales, emocionales o de abandono en el último año (Hillis et al., 2016). El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) asegura que es más difícil implementar las medidas de protección que aseguren la protección de tales derechos en el área de América y el Caribe. En su informe regional sobre la situación de la niñez en la región (UNICEF LACRO, 2020) expone datos preocupantes: En el área de violencia doméstica un 63% de niños y niñas menores de 15 años experimentan algún tipo de disciplina violenta en el hogar (psicológica y física) y 43% de niños y niñas menores de 15 años es sometido a castigo corporal en el hogar. En el área de violencia de género 1.1 millones de niñas adolescentes de 15-19 años han experimentado violencia sexual o cualquier otro acto sexual forzado (incluyendo desde la infancia), destacando que 4 de cada 10 niñas entre 15 y 19 años, han experimentado alguna vez violencia por parte de su pareja. En el área de violencia letal 24.500 adolescentes (10-19 años) son víctimas de homicidio.

El problema esencial del caso de Chile es que la institución encargada de proteger a los niños, es decir, el SENAME, no está cumpliendo su deber. Esta negligencia ha sido notada por parte de la sociedad, que se ha expresado con la leyenda “NO + SENAME” en distintas instancias de protesta, tales como marchas, concentraciones frente a centros del SENAME, rayados, etc. En el estallido social del año 2019 fue una de las consignas principales de las demandas del pueblo chileno, apelando a los 40 años en que la institución no ha sufrido un cambio radical en su estructura.

Actualmente, siguen ocurriendo casos gravísimos que han obligado a algunos NNA a tomar medidas desesperadas para salir de ese ambiente.

Tal es el caso de los nueve niños que escaparon de un centro del SENAME, ubicado en Rancagua, denunciando maltrato (Ferrer, 2021). ¿Cómo es posible que una institución que vela por proteger a los niños, niñas y adolescentes del país cumpla tan mal su función, llegando al punto de que los sujetos a quienes supuestamente protege estén dispuestos a cualquier cosa con tal de huir de esa vida? Es una realidad dura de admitir que demuestra el poco interés por parte del estado y de la sociedad que se ha tenido en mejorar las condiciones de los centros, la preparación de los funcionarios y el trato hacia los NNA. Cillero (2018) indica que en el caso de Chile:

“Este debate está marcado por la percepción de la insuficiencia de la respuesta estatal, simbolizada en la crisis del Servicio Nacional de Menores (Sename) en cuanto al cuidado de niños más vulnerables del país. Sin embargo, esa crisis no se limita a la falta de recursos de dicha institución: es sintomática de la escasa preocupación de la sociedad por el cumplimiento de los deberes y los derechos de los niños.” (Cillero et al., 2018).

Tal como se señala en la cita anterior, el problema de la vulneración de los derechos de NNA no sólo pasa por una falta de recursos del estado, sino que la sociedad también posee responsabilidad. El actual proyecto de desarrollo del videojuego LA FUGA busca ser un aporte al debate sobre la vulneración de los derechos de NNA y se espera que evoque al menos una reacción de empatía hacia este grupo, además de generar conciencia en la audiencia sobre la dramática situación que se vive en los centros del SENAME.

1.3 MOTIVACIÓN

Al ser una persona que ha sufrido desde pequeño situaciones de violencia intrafamiliar me urge la necesidad de ayudar en ese tema en específico, sin embargo, al haberla experimentado directamente no me es posible tratar el tema sin revivir las experiencias. Es por ello que mi opción fue acercarme de manera más indirecta al problema, enfocándome en los niños del SENAME, quienes sufren constantemente vulneraciones a sus derechos básicos.

Por otro lado, mi afán por los videojuegos ha ido creciendo con los años y también ha evolucionado. El interés no solo se quedó en jugar, sino que también en crear desde un punto de vista artístico, llamándome la atención los videojuegos que desarrollan una historia y las mecánicas que emplean para narrarla.

1.4 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

LA FUGA es un videojuego crítico que visibiliza y denuncia las diversas vulneraciones que ejerce el Sename hacia los niños, niñas y adolescentes que están inscritos en sus programas. El jugador controla a un niño/a que debe escapar del centro residencial en el que se encuentra para evitar los abusos que recibe por parte de los funcionarios y otros niños, niñas y adolescentes.

1.5 OBJETIVOS

Objetivo General

- Denunciar y visibilizar la vulneración sistemática de los derechos de los niños que están bajo la protección de Centros del Sename en Chile a través del desarrollo de una propuesta conceptual y gráfica de un videojuego crítico.

Objetivos Específicos

- Conceptualizar una idea de videojuego que invite al jugador a desarrollar su pensamiento crítico y cuestionar la realidad.
- Investigar la situación de los niños, niñas y adolescentes que pertenecen a algún programa de los centros del SENAME.
- Desarrollar en un nivel técnico elementos necesarios para evocar sensaciones de incomodidad que lleven al jugador a conectar con la problemática presentada en el juego.



CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO



2.1 NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

A lo largo de este trabajo se utilizará la abreviación NNA para hacer referencia a niños, niñas y adolescentes, en primer lugar, para optimizar la lectura del texto, y en segundo lugar, porque esta sigla es usada por diferentes instituciones, tales como la ONU, SENAME y Mejor Niñez. .

La Convención de los Derechos del Niño de 1989 (de ahora en adelante entendida por la sigla CDN) propone en su primer artículo que se entiende por NNA a todo ser humano menor de dieciocho años de edad (UNICEF, 2006, p. 10). En este tratado se busca reconocer, establecer y promover los derechos de los niños, unificando criterios para la debida protección, desarrollo y bienestar de la infancia según las necesidades especiales que requiere.

La CDN establece la importancia de cumplir y proteger dichos derechos debido a que la niñez y la adolescencia son las etapas más trascendentales para el “desarrollo efectivo y progresivo de la autonomía personal, social y jurídica” (CONICYT, 2018, p. 8) del individuo. En la niñez el sujeto desarrolla principalmente habilidades cognitivas y adquiere valores básicos, y en la adolescencia se producen los cambios físicos y hormonales más significativos para llegar a la independencia y autonomía personal.

Por otro lado, el peso a nivel global del tratado es realmente significativo ya que propone una nueva concepción sobre los NNA y de sus respectivas relaciones con la familia, la sociedad y el estado: se realiza un “reconocimiento expreso del niño como sujeto de derecho, en oposición a la idea predominante de niño definido a partir de su incapacidad jurídica” (Cillero Bruñol, s. f.). En otras palabras, pasa a ser reconocido como el titular de sus propios derechos y no un objeto sobre el cual los adultos o el estado tiene la tutoría de los derechos. Además, la aceptación de la convención por países demuestra el reconocimiento y el interés mundial

de garantizar el desarrollo y protección de una infancia digna. La CDN fue ratificada por Chile en el año 1990.

2.1.1 DERECHOS DE LOS NNA

Los derechos humanos son “normas que reconocen y protegen la dignidad de todos los seres humanos. Estos derechos rigen la manera en que los individuos viven en sociedad y se relacionan entre sí, al igual que sus relaciones con el Estado y las obligaciones del Estado hacia ellos” (UNICEF, s.f.).

Ahora bien, además de contar con los derechos humanos generales, los NNA poseen derechos concretos determinados por sus necesidades especiales. La Convención sobre los Derechos del Niño (1989) reconoce entre sus artículos diversos derechos para la infancia, los cuales son de carácter obligatorio para los Estados firmantes, pues “estos deben tomar las medidas necesarias para dar efectividad a todos los derechos reconocidos por la convención” (UNICEF 2006, p. 6).

Entre los derechos de los niños podemos encontrar:

- **Derecho a la vida y a la familia**

La vida, el desarrollo, la participación y la protección. Tener un nombre y una nacionalidad. Saber quiénes son sus papás y a no ser separados de ellos. Que el Estado garantice a sus padres la posibilidad de cumplir con sus deberes y derechos. Crecer sanos física, mental y espiritualmente. Que se respete su vida privada.

- **Derecho a expresarse libremente y el acceso a la información**

Tener su propia cultura, idioma y religión. Pedir y difundir la información necesaria que promueva su bienestar y desarrollo como personas. Que sus intereses sean lo primero a tener en cuenta en cada tema que les afecte, tanto en la escuela, como en los hospita-



La carta de la CDN es de acceso público y se puede encontrar en la Biblioteca Digital Mineduc la cual dirige al siguiente link:

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

les, ante los jueces, diputados, senadores u otras autoridades. Expresarse libremente, ser escuchados y que su opinión sea tomada en cuenta.

■ **Derecho a la protección contra el abuso y la discriminación**

No ser discriminados por el solo hecho de ser diferentes a los demás. Tener a quien recurrir en caso de que los maltraten o les hagan daño. Que no se les obligue a realizar trabajos peligrosos ni actividades que afecten o entorpezcan su salud, educación y desarrollo. Que nadie haga con su cuerpo cosas que no quieren.

■ **Derecho a la educación**

Aprender todo aquello que desarrolle al máximo su personalidad y capacidades intelectuales, físicas y sociales. Recibir educación. La enseñanza primaria debería ser gratuita y obligatoria para todos los niños. Todos los niños deberían tener acceso a la enseñanza secundaria.

■ **Derecho a una vida segura y sana**

Tener una vida digna y plena, más aún si se tiene una discapacidad física o mental. Descansar, jugar y practicar deportes. Vivir en un medio ambiente sano y limpio y a disfrutar del contacto con la naturaleza. Participar activamente en la vida cultural de su comunidad, a través de la música, la pintura, el teatro, el cine o cualquier medio de expresión. Reunirse con amigos para pensar proyectos juntos o intercambiar ideas.

■ **Derecho a la atención especial en caso de estar impedidos**

Tener derecho a los servicios de rehabilitación, y a la educación y capacitación que los ayuden a disfrutar de una vida plena. El derecho a un trato especial en caso de privación de la libertad.

2.1.2 PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE LOS NNA

Para poder entender con mayor profundidad dicho tema es que nos apoyaremos en la información entregada por la Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica, CONICYT (2018), específicamente en su programa Explora llamado Protocolo de Actuación con Niños, Niñez y Adolescentes (2018)

En dicho programa, se indica que quienes garantizan que los derechos de los NNA se cumplan “son aquellas instituciones, instancias y actores responsables de crear o generar condiciones de respeto, ejercicio y protección de los derechos infanta adolescentes” (CONICYT, 2018, p. 9), tales como la familia del NNA, la sociedad en general y el estado. Además, CONICYT define dos tipos de protección a la infancia: la protección integral y la protección especial.

■ Protección Integral

Es la protección que merecen los niños solo por el hecho de ser niños. En ella se contemplan los principios y derechos establecidos en la convención internacional sobre los derechos de los niños (1989). Como se ha mencionado anteriormente, su objetivo es que “los niños, niñas y adolescentes vivan desde su primera infancia en entornos que cuentan con las condiciones humanas, sociales y materiales que potencian su desarrollo” (CONICYT, 2018, p. 10)

■ Protección Especializada

Es la protección que merecen los niños cuando han vivido situaciones de vulneración de derechos y, por lo tanto, los recursos familiares, comunitarios o institucionales que aseguran dicha protección han fallado (CONICYT, 2018, p. 10). El objetivo de este tipo de protección es restituir los derechos que el NNA ha perdido o se le han

vulnerado. Para ello el Estado asume el compromiso de entregar los servicios y acciones necesarias para reparar el daño causado. En el caso de Chile el órgano gubernamental a cargo de esto es el Servicio Nacional de Menores, mejor conocido como SENAME.

2.1.3 VULNERACIÓN DE LOS DERECHOS DE LOS NNA

Según el Protocolo de Actuación con Niños, Niñas y Adolescentes (CONICYT, 2018), la vulneración de los derechos de la infancia y los adolescentes puede ser entendida como “toda acción u omisión que menoscabe o anule el goce de sus derechos, alterando o afectando su desarrollo armónico” (CONICYT, 2018, p.10). Estas acciones deben ser intervenidas de la forma más oportuna posible para asegurar el cumplimiento de los derechos de NNA. Existen dos tipos de medidas de intervención: a través de las medidas preventivas y de las medidas reactivas. Las primeras son las que se anticipan a que suceda una situación de vulneración, y están enfocadas a disminuir las posibilidades de que ocurran, sin embargo, las segundas son medidas que se toman cuando la situación de vulneración ya se ha manifestado, por lo que son respuestas encargadas de restablecer las condiciones que aseguren la protección de los derechos de los NNA.

Entre las situaciones que provocan una vulneración de los derechos de los niños, niñas y adolescentes o que provocan un estado de vulnerabilidad hacia su protección podemos encontrar maltrato infantil, discriminación, consumo de drogas, accidentes, desastres naturales, entre otras, las cuales se revisarán en mayor detalle a continuación.

MALTRATO INFANTIL

Se entiende como maltrato infantil a “todos los actos de violencia física, sexual o emocional, sea en el grupo familiar o en el entorno social, que se cometen en contra de niños, niñas y adolescentes, de manera habitual u ocasional” (CONICYT, 2018, p. 11), comprendiendo la violencia psicológica, física y sexual. Estos actos pueden ser ejecutados sin importar el nivel de madurez/edad de los individuos, pudiendo ocurrir entre personas adultas hacia niños/as o adolescentes o entre pares.

Se debe destacar que el maltrato puede ser ejecutado por omisión o supresión. La primera se entiende como la falta de atención a los cuidados y necesidades primordiales del NNA por parte de la persona a cargo. La segunda tiene que ver con el acto mismo de negarle al NNA el goce de sus derechos.

El programa explora define algunas categorías de maltrato infantil tomando en cuenta distintas variables:

- **Maltrato físico:** Se entiende como cualquier acción no accidental por parte de adultos o pares que provoque daño físico o enfermedad en el NNA.
- **Maltrato emocional o psicológico:** Se entiende como el hostigamiento verbal constante por medio de insultos, burlas, críticas, ridiculizaciones, manipulación psicológica, provocación, entre otras, hacia el NNA. Se pueden considerar todos los actos perjudiciales hacia su salud mental.
- **Abuso sexual infantil:** Se entiende como las actitudes o comportamientos de connotación sexual que realiza una persona sobre otra, sin su consentimiento o conocimiento y para su propia satisfacción sexual. Es importante destacar que en este tipo de abuso existe una desigualdad de poder entre el NNA y la figura abusadora.

DISCRIMINACIÓN

Se entiende por discriminación a “toda distinción, exclusión o restricción que carezca de justificación razonable [...] y que cause privación, perturbación o amenaza en el ejercicio legítimo de los derechos fundamentales” (CONICYT, 2018, p. 13), se basa principalmente en el no aceptar a quienes son diferentes.

Según el programa, entre los tipos de discriminación más comunes podemos encontrar:

- **Racismo:** Considerar a algunos inferiores por su origen étnico.
- **Discriminación de Género:** Rechazo hacia las mujeres.
- **Xenofobia:** Rechazo hacia las personas extranjeras.
- **Homofobia/Transfobia/LGBTifobia:** Rechazo hacia las personas homosexuales o transexuales.
- **Otros:** Discriminación por edad, por apariencia física, lingüística, económica, por discapacidad, por religión o creencias.

CONSUMO DE DROGAS

El programa Explora (2018) explica que las drogas son sustancias que modifican los procesos fisiológicos y bioquímicos de los tejidos del organismo. Por sí solas no son ilegales, pero sí lo es su producción, venta o consumo en determinadas circunstancias. Además, define dos grandes niveles de consumo:

- **Consumo no problemático:** Consumo experimental (el NNA tiene contacto inicial con la sustancia), el ocasional (el NNA continúa consumiendo de manera esporádica sin seguir una rutina) y el habitual (el NNA posee una rutina para consumir y conoce precios, calidad y efecto de las drogas).
- **Consumo problemático:** Consumo abusivo (el NNA consume la droga buscando compulsivamente los efectos de estas, sin medir

las consecuencias de su conducta) y el consumo dependiente (el NNA ha consumido tanto que genera los fenómenos de tolerancia y abstinencia: necesita consumir más para obtener los mismos resultados y no se siente aliviado sin la droga).

ACCIDENTES

Los accidentes son entendidos, según la OMS, como sucesos generalmente prevenibles que tienen el potencial de provocar una lesión. El hecho de que sean prevenibles implica que si los adultos responsables o quienes estén a cargo de los NNA tomarán las precauciones necesarias, evitarían muchos accidentes, los cuales son considerados la principal causa de muerte de niños y niñas entre 0 a 14 años de edad (CONICYT, 2018, p. 16).

DESASTRES NATURALES

Los desastres naturales se entienden como las pérdidas materiales y de vidas humanas ocurridas por eventos naturales, en donde el resultado depende principalmente de las medidas de prevención planificadas para los diferentes fenómenos de la naturaleza (CONICYT, 2018, p. 18).

2.2 SENAME

“El Servicio Nacional de Menores (SENAME) es un organismo gubernamental centralizado, colaborador del sistema judicial y dependiente del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. Se encarga de la protección de derechos de niños, niñas y adolescentes, y de los jóvenes entre 14 y 17 años que han infringido la ley. Además, se ocupa de regular y controlar la adopción en Chile.” (SENAME, 2021)

El SENAME se guía principalmente por la CDN y maneja en sus instalaciones a dos grupos de NNA. Por una parte, aquellos que son derivados por los tribunales de Familia debido a que han tenido experiencias de vulneración a sus derechos (maltrato físico, maltrato psicológico, violencia intrafamiliar, abuso sexual, negligencia, explotación sexual o laboral, entre otros), y por otra, aquellos adolescentes que son derivados por los tribunales de justicia debido a que han infringido la ley. De esta forma su objetivo es:

“[...]contribuir a la prevención, promoción, protección y restitución de los derechos de niñas, niños y adolescentes vulnerados en sus derechos, así como a la responsabilización e inclusión social de jóvenes que infringieron la ley.” (SENAME, 2021)

Para lograr sus objetivos, la institución funciona a base de 3 departamentos: el departamento de protección, el departamento de justicia juvenil y el departamento de adopción.

*Toda la información obtenida del Servicio Nacional de Menores fue revisada durante el año 2020-2021, desde su propia página web: <https://www.sename.cl> por lo que aún no se implementaban los cambios del nuevo servicio llamado: **Mejor Niñez.***



2.2.1 DEPARTAMENTO DE PROTECCIÓN

“Tiene como objeto acoger a los niños que habrían sido seriamente vulnerados, ya sea por que estuvieron expuestos a maltratos graves, serían consumidores habituales de alcohol y/o drogas, han sido víctimas de abuso sexual, viven en situación de calle, o realizaron trabajo infantil, entre otras cosas. Esto se realiza a partir de los distintos programas de intervención para niños entre 0 y 18 años y funciona a través de residencias y/o programas ambulatorios.” (Hench et al., 2017, p. 9).

Para que estos NNA lleguen al SENAME debe existir alguna denuncia sobre casos de vulneración ya sea a oficinas de protección, Carabineros de Chile, el Instituto médico Legal, el SENAME o la Fiscalía. Además, el artículo 84 de la Ley 19.968 de los tribunales de familia señala que los profesionales de la educación y de la salud tienen el deber de denunciar cualquier hecho que pueda ser considerado violencia intrafamiliar.

Los casos pueden ser derivados a una oficina de protección de derecho o a un juzgado de familia, “quienes deberán hacer un seguimiento e incorporar dentro de lo posible al niño a un programa ambulatorio para que continúe viviendo con su familia. En el caso de ser derivado al juzgado de familia, es el juez quien determina si debe ser removido o no de su hogar.” (Hench et al., 2017, p. 9). Cuando los casos requieren que el NNA sea removido de su hogar se busca, en primera instancia, algún familiar que pueda ser su tutor. Si esto no sucede, se interna en un centro del SENAME. Por lo tanto, las residencias son la última opción que poseen los NNA para asegurarles un lugar que resguarde sus derechos.

Los programas de este departamento están diseñados para abordar diversas situaciones de vulneración y se pueden dividir en administrados directamente por el SENAME o por organismos colaboradores.

2.2.2 DEPARTAMENTO DE JUSTICIA JUVENIL

El Servicio Nacional de Menores, por medio de su Departamento de Justicia Juvenil, tiene por objetivo el diseño, desarrollo y disposición de prestaciones en el marco de la Ley de Responsabilidad Adolescente (LRPA 20.084) para jóvenes entre los 14 y 18 años de edad que han entrado en conflicto con la ley, con el fin de contribuir a su plena integración social conforme a los estándares definidos por esta ley.

Lo anterior se lleva a cabo a través de una red de centros y programas ejecutados directamente por SENAME, o a través de una red de Organismos Colaboradores Acreditados (OCA) que articulan territorialmente a diversos actores, tanto del sector público como de la sociedad civil, con el propósito de generar una oferta programática de calidad que sea pertinente a las necesidades de reinserción educativa, laboral y/o social de esta población.

La oferta programática que compone la red de Justicia Juvenil consta de Centros de Administración Directa privativos de libertad, Programas de Medidas y Sanciones no Privativas de Libertad y Programas de Apoyo para adolescentes privados de libertad y en el medio libre.

2.2.3 DEPARTAMENTO DE ADOPCIÓN

Es el departamento a cargo de llevar un registro de los postulantes aptos de adoptar y del registro de los niños que pueden ser adoptados. El proceso de adopción puede ser llevado por las unidades regionales de adopción dependientes directamente del SENAME o fundaciones colaborativas, tales como: la Fundación Chilena de la Adopción, la Fundación San José y la Fundación Mi Casa.

2.2.4 CONDICIONES SOCIALES DE LOS NNA DEL SENAME



El informe está disponible públicamente en diversos medios digitales, y puede ser revisado en el siguiente enlace:

<https://media.elmostrador.cl/2019/07/informe-emilfork.pdf>

Para ahondar en las condiciones sociales de los NNA, se tomará como principal fuente el informe realizado por la Policía de Investigaciones de Chile (PDI) que lleva por título “Análisis del funcionamiento residencial en centros dependientes del servicio nacional de menores” (2018).

Una de las conclusiones más alarmantes de este informe sobre en qué situación se encuentran los NNA es que el objetivo principal de proteger y restaurar los derechos de los niños no se está cumpliendo, de hecho, se señala que “es posible afirmar que en el 100% de los centros que administra el Estado, a través del Servicio Nacional de Menores, se han cometido -de manera permanente y sistemática- acciones que lesionan los derechos de los niños, niñas y adolescentes dependientes de tales centros.” (Informe PDI, 2018, P. 187). Este enunciado es gravísimo ya que indica que no se están tomando las medidas correspondientes para detener y prevenir las vulneraciones a los derechos de NNA y que existen dinámicas que permiten los abusos de funcionarios, otros adultos, e incluso de otros NNA.

El siguiente gráfico, recuperado del mismo informe, muestra una distribución de los distintos maltratos que sufren los NNA durante su estadía en algún centro del sename durante el año 2017:

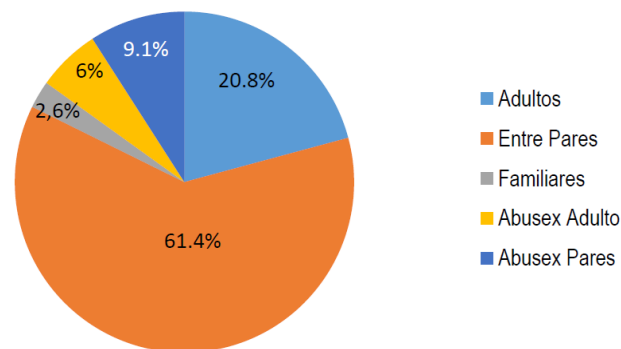
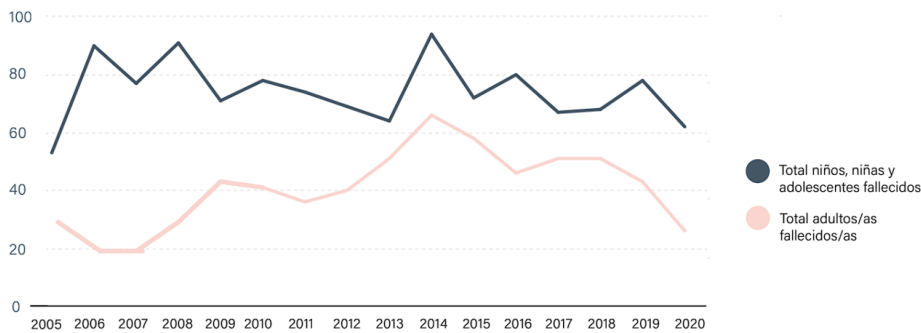


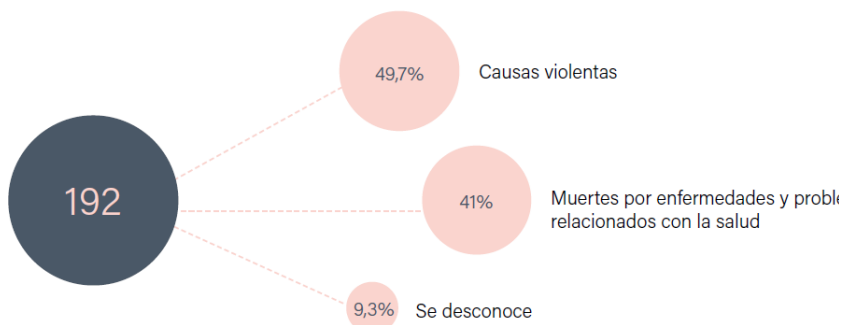
Gráfico de distribución de maltratos durante 2017. Recuperado del informe PDI (2018).

En la misma línea, la fundación llamada Observatorio para la confianza en su informe Muertes bajo Custodia (2021) realiza un mapeo de todos los fallecimientos registrados desde el año 2005 hasta el año 2020, llegando a contabilizar una cantidad de 1.188 niños fallecidos registrados.



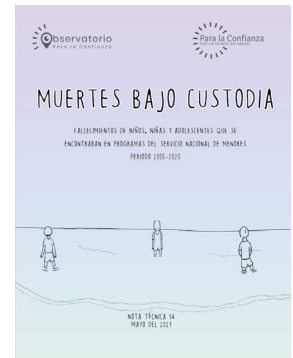
Niños, niñas, adolescentes y adultos, fallecidos bajo supervisión del SENAME entre 2005 y septiembre del 2020. Recuperado de Muertes Bajo Custodia (2021)

El siguiente gráfico, obtenido del mismo informe, detalla las causas de fallecimientos registradas desde el año 2018 (que es cuando el sename empezó a registrarlas) hasta el año 2020.



Niños, niñas, adolescentes fallecidos según causa 2018 - 31 de agosto del 2020. Recuperado de Muertes Bajo Custodia (2021)

Las cifras expuestas anteriormente no son lo único alarmante, ya que si se realiza un mapeo de algunos de los titulares de noticias sobre el SENAME en el los años 2020 y 2021, se puede identificar un tema recurrente relacionado principalmente con la vulneración de los derechos de los NNA dentro de las instalaciones del SENAME (ver siguiente cuadro).



Observatorio para la Confianza es una fundación que se encarga de reunir información y enseñar la realidad de la infancia en Chile. Sus diversos informes están disponibles públicamente en su propio sitio web:

<https://www.paraconfianza.org/>

LA FUGA : PROPUESTA CONCEPTUAL Y GRÁFICA DE VIDEOJUEGO CRÍTICO

TITULAR	DIARIO	FECHA
El desesperado llamado de la jueza Mónica Jeldres para que se ponga fin al círculo de explotación sexual infantil.	El Mostrador	04/08/2021
"Me metieron la cabeza en el basurero": el crudo relato de joven que vivió 15 años en el SENAME.	La Cuarta	03/08/2021
Mujer pide recuperar el cuidado de su hijo tras denunciar agresiones en centro del SENAME en Biobío.	Biobío Chile	20/07/2021
Informe revela que en los últimos 15 años han fallecido 1.836 personas que se encontraban en programas del SENAME.	El Mostrador	02/06/2021
Evacuaron hogar del Sename de Rancagua tras protestas.	El Contraste	27/04/2021
Nueve niños entre 7 y 11 años escaparon de residencia del SENAME en Rancagua.	El Mostrador	26/04/2021
Video con gritos de auxilio desata investigación por violencia en centro de menores del Estado Chileno.	CNN Chile	25/03/2021
Grave denuncia contra "tíos" del SENAME en Ancud pone en entredicho al organismo.	Rudiosago	22/03/2021
Amargo informe anual de defensoría de la niñez: 818 casos de víctimas de violencia estatal y necesidad de crear una comisión de verdad, justicia y reparación.	El Mostrador	20/11/2020
Fuerte represión a protestas en Talcahuano por niños baleados en Sename.	La voz de los que sobran	20/11/2020
Indignante: carabineros balean a niños en residencia del SENAME de Talcahuano.	El Mostrador	18/11/ 2020
Defensoría de la Niñez interpuso recurso por posible explotación sexual en centro Sename de Talca.	Cooperativa	09/09/2020
Unicef: "Muerte de Ámbar revela la inexistencia de un sistema de protección especializada (para menores)"	El Mostrador	13/08/2020
Protestan en Chile contra el Servicio Nacional del Menor.	Telesur Tv	06/03/2020

Para la realización de este cuadro se buscaron noticias a través de internet.

Mapeo de noticias durante periodo 2020 - 2021. Elaboración propia.

El análisis de estos enunciados permite concluir que las vulneraciones a los derechos de NNA ocurren independientemente de la localidad donde se encuentre el recinto del SENAME y que por lo tanto no es un problema aislado sino más bien institucional. Si se toma en cuenta las figuras y los informes mencionados anteriormente en su conjunto, es razonable declarar que las dinámicas de abuso, violencia y vulneración instaladas en el SENAME se han ido asentando desde su creación en 1979 y han sido explotadas hasta la actualidad, sin que ninguna de las medidas que se han propuesto a lo largo de estas décadas acerque los casos de abuso y las muertes a cifras cercanas a 0.

2.2.5 CAUSAS Y ASPECTOS QUE FACILITAN EL ABUSO

Según el informe de la PDI son muchos los aspectos que detonan los abusos y, en algunos casos, fallecimientos. Entre ellos podemos encontrar los siguientes:

- **Aspectos Funcionales de las Residencias:**

“Un número importante de centros funciona sin contar con los protocolos mínimos establecidos por Sename para el funcionamiento residencial, así como tampoco con personal informado respecto de su contenido, generando espacios de alto riesgo para los NNA, frente eventos críticos.” (PDI, 2018, p. 222).

De esta forma, son muchos los centros que no deberían estar en funcionamiento, sin embargo, el informe también deja claro que la “cobertura de centros residenciales por parte del Estado resulta insuficiente para prestar atención a la alta demanda de niños, niñas y adolescentes que han sido vulnerados en sus derechos.” (PDI, 2018, p. 208) por lo que se entiende que muchos de estos centros entran en funcionamiento de manera apresurada para poder suplir

la demanda, sin tomar en cuenta todos los requerimientos necesarios para su correcto funcionamiento. Para los NNA, esto termina siendo otro punto de vulneración, lo que provoca “un persistente y sistemático proceso de deserciones por parte de los NNA, situación que es normalizada por las instituciones” (PDI, 2018, p. 224).

■ **Aspectos de los funcionarios:**

El informe señala que, si bien las residencias cuentan en algunos casos con una mayor cantidad de funcionarios, estos no cumplen con el perfil mínimo requerido para su funcionamiento. E incluso, en los casos en que éstos tienen un trato directo con los NNA, los centros no cuentan con procesos de capacitación correspondientes, lo que pone en riesgo el trato y el cuidado hacia los residentes. Además, se debe destacar que una gran cantidad de centros no poseen los mecanismos de reemplazo necesarios en el caso de que algún funcionario presente una ausencia no programada, dejando la responsabilidad a los trabajadores del mismo centro, lo que perjudica la calidad de atención.

■ **Aspectos de residentes**

Si bien el sename tiene una definición formal para designar los perfiles de usuarios de los NNA atendidos, este muchas veces no se toma en cuenta por parte del personal, el cual asigna un perfil de usuario basado en el despliegue conductual conflictivo del residente. Es por ello que en un porcentaje alto de “centros coexisten residentes en edad infantil, adolescentes, adultos y adultos mayores, quienes comparten espacios comunes y son objeto de intervención sin el personal especializado/diferenciado de acuerdo al grupo etario de pertenencia” (PDI, 2018, p. 2014).

■ Aspectos de Salud

En el área de salud la situación no es mejor. El informe detalla que “existe un alto porcentaje de residentes con perfil clínico sin el debido cuidado profesional para su manejo e intervención.” (PDI, 2018, p. 216) entre ellos residentes con patologías psiquiátricas, patologías médicas o con discapacidad. Además, el personal profesional de la salud se hace insuficiente para cumplir los requerimientos y los cuidados de los NNA según su perfil clínico.

■ Aspectos de Infraestructura y transporte

“Los centros no cuentan con la infraestructura adecuada para el cuidado residencial de los casos clínicos identificados al interior de los centros.” (PDI, 2018, p. 235) y “No existen las condiciones ni los medios de transporte mínimos para el traslado de residentes, dificultando su acceso a los servicios educacionales, de salud, justicia y emergencia.” (PDI, 2018, p. 236).

■ Aspectos de control y supervisión

“No existe un mecanismo de control externo al Sistema de Justicia, lo que propende a la mantención de prácticas funcionales que contravienen las normas y directrices existentes en torno al cuidado residencial de NNA.” (PDI, 2018, p. 237).

2.2.6 FUGAS COMO SOLUCIÓN

Según el informe de la PDI (2018) los funcionarios de las residencias reportan que las situaciones de abandono y deserción de los niños se originan debido a la dificultad de adaptación de éstos al régimen residencial. Si se toma en cuenta la evidencia de las vulneraciones sistemáticas de los derechos de los NNA, las explicaciones de los funcionarios figuran más como excusas de las falencias que presenta el sistema que como las razones reales por las que los NNA terminan prefiriendo la inseguri-

dad de la calle por sobre un entorno que pareciera, o al menos debería, ser más estable.

A raíz de lo anterior, se puede afirmar que quienes deberían resguardar y velar por los derechos de los NNA no están cumpliendo su labor. Pero, ¿quién se hace cargo cuando la familia, la sociedad e incluso el estado les fallan a los NNA? Lamentablemente, son los mismos niños quienes terminan valiéndose por sí mismos buscando una forma de sobrevivir cuando todos le dan la espalda. Es por ello que se debe entender que cuando un niño decide fugarse, entendiendo fugarse como la acción voluntaria de realizar un abandono no autorizado por parte de un NNA de un programa de cuidado residencial del SENAME, está estableciendo que solo o en compañía de otros NNA estará mejor que bajo el cuidado de un adulto. Claramente, esto constituye un fracaso en materia de derechos humanos y de los acuerdos firmados por Chile que ratifican la CDN.

2.3 VIDEOJUEGOS

Para poder comprender en profundidad el concepto de videojuego es que utilizaremos principalmente el trabajo Jim Thompson y compañía en su libro titulado “Videojuegos: Manual para diseñadores gráficos” (2007). Además, nos apoyaremos en los trabajos de otros autores para reforzar y plantear ideas que nos ayuden a cumplir el objetivo de trabajo.

El primer punto que aclara dicho manual es que la humanidad ha tenido la costumbre de realizar actividades recreativas desde los inicios de los tiempos: el juego Egipto llamado Senet es un claro ejemplo, jugado por el año 3500 antes de Cristo. Por lo tanto, se puede afirmar que jugar es una acción ligada al comportamiento humano.

Una definición general que logra cubrir a todos los juegos es la realizada por Huizniga (citado en Thompson, 2007, p.12), el cual define jugar en:

“Una actitud u ocupación voluntaria, ejecutada dentro de unos límites establecidos de espacio y tiempo, conforme a unas reglas aceptadas libremente [...] cuyo objetivo es la misma acción de jugar y a la que acompaña un sentimiento de tensión, de alegría y de conciencia de que es diferente de la vida normal”.

Thompson agrega que todos los juegos poseen un objetivo en específico, el cual si es cumplido significarán una recompensa para los jugadores. Los objetivos pueden variar desde eliminar al oponente, conseguir cierta cantidad de puntos, llegar a una meta, lo que uno pueda imaginar, y el hecho de cumplirlo significa una recompensa (ejemplo: ganar).

Al comprender lo que significa jugar podemos definir que un videojuego, tal y como lo dice la palabra, es un juego traspasado a un soporte digital. De manera técnica “consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas.” (Levis, 1997, p. 16).

Además, su carácter multidisciplinario (combina diferentes elementos como la informática, el dibujo, la música, la escritura, entre otros) le otorga un grado de “arte al menos tan complejo como las formas clásicas del audiovisual” (Lediberde citado en Levis, 1997, p. 30).

2.3.1 ROL INMERSIVO

La característica diferencial que posee esta nueva herramienta tecnológica con otros medios como el cine o la música, radica en entregar al receptor (el jugador) la capacidad de decisión: él controla lo que sucede en la pantalla. Esta particularidad requiere que el jugador tenga un rol activo, el cual implica un grado de concentración mayor lo que favorece a que el individuo experimente una situación de inmersión. Este efecto absorbente aísla al jugador de la realidad para estar concentrado en

el videojuego, sintiéndose parte del mismo, de hecho, “nuestro cerebro está preparado para sumergirse en las historias con una intensidad tal que el mundo a nuestro alrededor desaparece” (Murray, 1999, p. 109). Otras características que aportan a que el jugador pueda sumergirse en su experiencia lúdica, según la antropóloga Johann Huizinga (citada en Aragón Carretero, 2011, p. 97-98), radican primero en que el videojuego al no ser una actividad seria, funciona para evadir la vida cotidiana. Segundo, el hecho de que se centren en aspectos emocionales (tales como la felicidad, la ira, la perseverancia y otros) y no tanto en los cognitivos, lo hacen más absorbente. Y tercero, el hecho de que el jugador no se mueva por intereses económicos.

De esta forma se genera una conexión entre jugador y videojuego que, dependiendo del tipo de juego y el lenguaje audiovisual que implemente, hará sentir experiencias diferentes. Si nos enfocamos en un videojuego que posee una narrativa, el jugador, podrá empatizar con el o los protagonistas, hasta el punto de sentir simpatía. González, en su Tesis Doctoral denominada “Jugabilidad. Caracterización de la Experiencia del Jugador en Videojuegos.” (2010) enfatiza en esto explicando que existe una identificación positiva con el personaje principal, producida por la existencia de desafíos, retos a superar y la capacidad de provocar retroalimentación constante. Esta particularidad es importantísima, debido a que si el jugador logra identificarse con el personaje que controla podrá entender, como si fueran parte de él, sus problemas y motivaciones.

Esnaola en su tesis doctoral titulada “La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela” (2004) ahonda más en el tema donde manifiesta y se comprueba que si bien los videojuegos son un medio lúdico, la capacidad de identificación que poseen, favorecida por la inmersión, aporta al desarrollo de la identidad social de los individuos:

“El sujeto se proyecta y se identifica con el personaje que adquiere las características arquetípicas del héroe que sale a la búsqueda de descubrimientos, sortea obstáculos, vence imprevistos, conquista, compite y vence a los oponentes [...] se constituyen en un registro simbólico con el que se expresa un “yo” que necesita encontrar un orden y evitar la catástrofe” (Esnaola, 2004, p. 478).

Esto ocurre debido a que las personas construyen su identidad interpretando y dando significados a las visiones del mundo que les rodea. Los videojuegos son un elemento más de esta realidad que poseen una gran cantidad de significados construidos a través de su narrativa y otros elementos. Bajo esta lógica, los videojuegos son un medio idóneo para la difusión, comprensión y desarrollo de significados, de hecho, Loftus (citado en Levis, 1997, p.198) explica que los videojuegos pueden ser usados para educar, promover la salud, y enseñar otros valores considerados positivos; del mismo modo que promueven la violencia y las actitudes negativas. Por lo tanto, se puede aprovechar de esta cualidad intrínseca de esta herramienta de manera responsable para que los jugadores se identifiquen con problemáticas reales (específicas) de nuestra sociedad y así entender y empatizar con sus causas, modificando su percepción de la realidad. Esta mirada ya ha sido trabajada por diferentes autores definiendo el concepto de videojuego crítico del cual hablaremos específicamente más adelante.

2.3.2 VIDEOJUEGO CRÍTICO

Lo primero que debemos aclarar es que se entiende por crítica. La definición que entrega Moya en su tesis “Denunciar lo injusto” (2017) es bastante clara y la define como “un proceso social con un objeto de denuncia que emerge a partir de un malestar o percepción de injusticia [...]” (pág. 8). Por lo tanto, el sujeto que realiza la crítica crea un cuestionamiento sobre una situación en concreto. Dicho cuestionamiento está justificado

según los parámetros de justicia que tenga el emisor, donde su objetivo es transformar en algún grado la realidad social: desde convencer a otros de que se unan al cuestionamiento hasta identificar los aspectos necesarios para cambiar la situación.

Para adentrarnos en el mundo de los videojuegos críticos nos basaremos en el trabajo realizado por Carlos Torres en su investigación “Simular problemáticas sociales con videojuegos” (2015) en el cual analiza diferentes autores y propone una metodología para el diseño de esta clase de videojuegos.

Torres define al videojuego crítico como una fuente de entretención, que, a la vez, funciona como un mecanismo de comunicación donde se narran aspectos de nuestra sociedad influyendo sobre las creencias, actitudes y opiniones del jugador con respecto al tema a tratar, por lo que comprende al videojuego como un artefacto cultural que nos induce a adoptar valores o prácticas comunes. Este concepto es totalmente diferente de la teoría de la *Gamificación*, o *Ludificación*, la cual propone el “uso de técnicas y dinámicas propias del diseño de videojuegos en actividades no recreativas, motivando a las personas a participar en ellas” (Torres, 2015, p.199), prácticamente hacer pasar trabajo por juego.

El objetivo de un videojuego crítico no es solucionar una problemática ya existente, sino que evidenciaría para general crítica social. En este aspecto tiene características de la denuncia: el autor destaca que esta clase de videojuegos “puede transmitir un mensaje que se interpretará con algún rango de certeza, persuadiendo al jugador sobre la validez o conveniencia del concepto comunicado” (Torres, 2015, p.199) y para lograrlo eficientemente se deben tomar en cuenta dos aspectos.

El primero de ellos está basado en el funcionamiento del videojuego, el cual está regulado directamente por su mecánica y reglas. Para explicarlo mejor introduce el término de Retórica Procesual, entendida como la

habilidad de persuadir a través de representaciones basadas en reglas o interacciones (en lugar de la palabra hablada, la escritura o imágenes), de manera que el jugador termina construyendo un relato gracias a la experiencia obtenida en el hacer.

El segundo aspecto es mucho más directo debido a que está basado en el contenido del videojuego. Para definirlo, Torres utiliza el concepto de Playworld trabajado por Frasca (citado en Torres 2015, p.202) el cual se refiere al conjunto de elementos que acompañan al videojuego: imágenes, sonidos, textos, entre otros componentes. Básicamente se puede definir como la ambientación del mundo creado (tanto objetos como el espacio) que entrega el mensaje.

Estas dos directrices conforman los principios generales en la narración de un videojuego, y son los pilares fundamentales en la metodología para el diseño de videojuegos críticos que plantea Torres, la que consta de tres etapas: 1. Conceptualización, 2. Traducción y 3. Comprobación.

1 Conceptualización

En esta primera etapa se debe determinar con precisión cuales son los conceptos que se van a comunicar para poder incorporarlos en el funcionamiento del videojuego. Se debe evitar elementos que puedan contaminar el mensaje, por lo que recomienda estudiar exhaustivamente el caso y a quienes va dirigido, así como también tener en cuenta que las creencias y perspectivas individuales de cada miembro del equipo pueden influir en el relato.

2 Traducción:

Es la etapa central en el desarrollo del videojuego, en la cual se debe encontrar una forma de transmitir el mensaje o conceptos definidos anteriormente utilizando el lenguaje de los videojuegos. Para ello existen dos grandes campos que funcionan como recursos para llamar la atención del jugador: “el Playworld, comprendido

como la suma de signos y recursos narrativos [...], y por otra parte las reglas, que definen la experiencia que tenemos al jugar un videojuego.” (Torres, 2015, p. 208). Para comprender mejor a que se refiere específicamente cada una, el autor establece ciertos elementos que componen a cada campo.

El Playworld está compuesto por cinco elementos:

- **Historia:** El recurso narrativo que permite comprender el contexto a la experiencia que se desarrolla en el videojuego.
- **Personajes:** Quienes desarrollan o son partícipes de la historia. Se puede definir el protagonista, el antagonista, personajes secundarios y terciarios. Su importancia radica en que los jugadores pueden lograr identificarse con ellos.
- **Escenarios:** Tanto los objetos como el espacio que definen el lugar físico en donde se desarrolla el videojuego.
- **Música y Sonidos:** Los elementos auditivos que aportan a la ambientación del videojuego.
- **Textos:** Elementos utilizados para describir acciones o narrar acontecimientos de la historia.

En el caso de las reglas, se establecen tres tipos:

- **Reglas las Modelo:** Son las que definen las acciones que el jugador puede realizar en el videojuego.
- **Reglas de grado:** Son las que definen las acciones que el jugador debería hacer en el juego reflejando su avance. Esto incluye todo lo que puede ser contabilizado: puntajes, munición, elementos del inventario, etc..
- **Reglas objetivo:** Son las que definen lo que el jugador debe hacer para obtener la victoria en el juego y finalizar con la experiencia diseñada.

El objetivo de esta etapa es lograr que el jugador se implique en la experiencia a través de sus acciones, los comportamientos que adopta y sus sentidos. Si ambos recursos definidos anteriormente están pensados bajo el mismo objetivo (mensaje) no habrá forma de que el jugador no pueda entender el contenido que se intenta exponer.

3 Comprobación:

En esta última etapa se debe comprobar que el concepto se transmite y para ello se deben realizar diversas pruebas durante el desarrollo y la finalización del videojuego. Estas pruebas ayudarán a verificar si se cumple el objetivo, dando la posibilidad de ir mejorando los diferentes aspectos en su desarrollo en pos de transmitir de mejor manera el mensaje. Se debe destacar que las posibilidades de modificaciones son cada vez más limitadas a medida que el proyecto avanza, por lo que se recomienda realizar varias pruebas en las etapas iniciales. Si bien estas pueden tener un grado de informalidad, a medida que se avanza en el desarrollo se deben realizar pruebas más formales (con individuos que pertenezcan al público objetivo) que se apoyen en la utilización de softwares diseñados para recopilar datos.

Si bien la metodología expuesta posee una simpleza conceptual, es bastante útil debido a que organiza de manera eficiente los pasos y puntos a tomar en cuenta, dependiendo de cada desarrollador ver cuánto énfasis y análisis realiza en cada etapa. Además, está simplificada para proyectos de menor escala o desarrollados por equipos pequeños, por lo que es pertinente asociarla al objetivo de esta investigación. De todas formas, más adelante se hablará sobre el proceso más detallado sobre la creación de un videojuego.

2.3.3 CATEGORÍAS

Los videojuegos, al igual que el teatro, la literatura o el cine, poseen ciertas características en su ejecución que nos permiten clasificarlos en diferentes categorías. Se debe aclarar que no existe un consenso universal sobre cuáles son estas categorías, cada autor o creador define las propias según lo que estime. Por lo tanto, para fijar esta diversidad de opciones nos basaremos en el artículo “Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros” de Hernandez-Perez (2015) donde el autor propone una taxonomía propia basada en la jugabilidad del juego definida por las reglas (gameplay), en las categorías ya establecidas por la comunidad y en la omisión de géneros prescindibles que pueden ser incluidos en otros. De esta forma, se establecen las siguientes categorías:

- **Acción:** Se trata de videojuegos con un desarrollo lineal, basados en la habilidad, pericia, precisión y tiempo de reacción del jugador para avanzar en contextos de combate, superación de obstáculos o peligros.
- **Aventura:** Basado en la recreación de algún tipo de aventura o trama con un argumento extenso y enrevesado, en la que el personaje deberá superar diversas pruebas y situaciones que se van sucediendo a través de determinadas acciones, las cuales le permitan avanzar y cumplir el objetivo final.
- **Simulación:** Videojuegos en los que el sujeto simula situaciones reales de la forma más fiel posible a modo de reproducción de una experiencia objetiva, lo que requiere de ciertos conocimientos específicos sobre el manejo de la acción a simular.
- **Deportes:** Videojuegos basados en la recreación de algún deporte como fútbol, baloncesto, golf, rugby, etc. Las mecánicas de los

juegos suelen basarse en las reglas reales de los propios deportes, pero en ocasiones incorporan añadidos u otros modos de jugabilidad.

- **Conducción:** El género se basa en el control y dirección de vehículos con la finalidad de culminar determinados objetivos. La conducción está basada en la realidad, pero los vehículos no simulan las físicas reales.
- **Estrategia:** Videojuegos basados en el control y la organización de determinadas situaciones económicas, empresariales, sociales, etc. a través de la manipulación de personajes, objetos o datos con el fin de lograr determinados objetivos.
- **Rol:** Este género se basa en juegos homólogos de mesa. El sujeto asume el papel de uno o varios protagonistas, situados en mundos fantásticos y en los que debe mejorar sus habilidades a través de la interacción con otros personajes y el entorno.
- **Shooter:** El género está basado en videojuegos en los que el jugador, en primera o tercera persona, tiene que utilizar material armamentístico para derribar elementos y personajes. Los shooter basan su éxito en los modos competitivos donde varias personas pueden participar de forma online.
- **Arcade:** Incluye a todos los videojuegos clásicos de las máquinas recreativas. Estos juegos se caracterizan por tener un ritmo rápido, con tiempos cortos, creciente dificultad y basados en una jugabilidad sencilla, que permite al jugador avanzar sin necesidad de recrear comportamientos estratégicos.
- **Casual:** Videojuegos basados en temáticas de entretenimiento o educación que están destinados a jugadores no habituales que

buscan una distracción diferente. Están basados en reglas simples y no requieren de una gran dedicación ni compromiso.

Desde otro punto de vista más específico, Thompson y compañía (2008) proponen ciertas categorías que resultan de la contraposición de dos términos que expresan ideas diferentes. Entre ellas podemos encontrar categorías basadas según:

■ El tipo de Estructura

Categoría que define como encajan los elementos, como se disponen los niveles y cómo se organizan los objetivos. Entre ellos podemos encontrar los de estructura Lineal y los de estructura Sandbox. Los primeros son aquellos en el cual el desarrollo sigue un orden ya determinado, por lo que posee muy poca variedad. En cambio, los segundos, son los que les dan más libertad a los jugadores en lo que respecta a cuándo y cómo alcanzar los objetivos, aquí no existe un orden programado.

■ Punto de vista del jugador

Se refiere a la perspectiva en la que se le presentará el mundo al jugador. Podemos encontrar la primera persona (recrea el juego tal y como lo vería con los ojos del personaje jugable) y la tercera persona (recrea el juego generando una distancia visual del personaje jugable, usualmente una vista desde la espalda de éste).

■ Cantidad de Jugadores

Se pueden encontrar los juegos diseñados para un solo jugador y los juegos para jugarse en multijugador. En los primeros, el jugador compete o coopera con personajes no jugadores (PNJs) controlados y programados de antemano. En los juegos multijugador, se hace lo mismo, pero con otros jugadores humanos ya sea de manera local o por internet.

■ Gráficos

Se refiere a la forma que emplea el videojuego para representar todos sus elementos visuales. Podemos encontrar el 2D (acciones y actividades que funcionan en dos dimensiones) y 3D (acciones y actividades que funcionan en tres dimensiones).

Independiente del punto de vista o los criterios tomados para realizar un ordenamiento se debe tener en cuenta que estas “clasificaciones no son exhaustivas ni exclusivas, pues la complejidad de los propios videojuegos provoca que puedan clasificarse en uno u otro tipo, e incluso se produzcan híbridos que pertenezcan a diferentes apartados a la vez.” (Hernández Pérez et al., 2015, p.215). Por último, se debe destacar que los videojuegos son un medio que está en constante evolución debido a los diversos avances tecnológicos, lo que indica que nuevas categorías aparecerán.

Por otro lado, a pesar de tener su categoría propia, basada en el género y gameplay revisadas anteriormente, también existe una clasificación relacionada según el contenido que se maneja en cada videojuego y las edades apropiadas para poder jugarlos. Estas categorías nacen debido a que muchos videojuegos tocan contenidos violentos o sexuales que pueden llegar a ser chocantes para ciertas audiencias. Actualmente existen dos sistemas de clasificación que son los más predominantes en el mercado: **ESRB** y **PEGI**.

El primero es el asignado por *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), un sistema de clasificación estadounidense de contenido de los videojuegos que tiene como objetivo ayudar a los padres a tomar decisiones informadas sobre los videojuegos y las aplicaciones que juegan sus hijos, según indican en su web (ESRB, 2021). El sistema clasifica los videojuegos según su contenido en base al uso de violencia, lenguaje fuerte o contenido sexual, estableciendo para qué rango de edades son pertinentes o recomendables.



Se pueden revisar con detalle cada una de las categorías en su página web: <https://www.esrb.org>

Entre los grupos de clasificación podemos encontrar los siguientes:



Todos: El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o incluso un uso poco frecuente de lenguaje moderado.



Todos +10: El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



Adolescentes: El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



Maduro +17: El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



Adultos únicamente +18: El contenido solo es apto para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o la realización de apuestas con moneda real.



Clasificación pendiente: No se ha asignado una clasificación final de ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico que se espera que tenga una clasificación de ESRB y debe ser sustituida por una clasificación de juego una vez se haya asignado.

El segundo sistema de clasificación es asignado por *Pan European Game Information* (PEGI) el cual comparte el mismo objetivo que el anterior, pero con origen en la Unión Europea. Este sistema clasifica los videojuegos según la idoneidad de edad de un juego, no el nivel de dificultad de este (PEGI, 2021).

Podemos encontrar 5 grupos de clasificación dependiendo de las edades recomendadas:



Se pueden revisar con detalle cada una de las categorías en su página web: <https://pegi.info/es>



PEGI 3: Adecuado para todos los grupos de edad. No debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar a los niños. Puede tener un grado leve de violencia (cómica o infantil). No debe tener un lenguaje grosero.



PEGI 7: Juegos con escenas y sonidos que pueden asustar a los más pequeños. Formas suaves de violencia (implícita, no detallada o no realista).



PEGI 12: Violencia un poco más gráfica, pero no realista. Puede haber insinuaciones sexuales o posturas sexuales. El lenguaje grosero debe ser leve.



PEGI 16: la violencia o actividad sexual alcanza un nivel semejante al de la vida real. El lenguaje grosero puede ser más extremo. El uso de tabaco, alcohol y drogas puede estar presente.



PEGI 18: la violencia alcanza un nivel de representación brutal (asesinato sin motivo o violencia hacia indefensos). Actividad sexual explícita y la glamuración de drogas ilegales se incluyen en esta categoría.

Además, el sistema PEGI establece 8 descriptores de contenido gráfico para especificar los temas a tratar en el videojuego:



Se nos hace importante establecer todas estas clasificaciones posibles debido a que son las que permiten comprender y establecer en qué dirección cada videojuego se puede desarrollar, definiendo el estilo de juego y los usuarios objetivos en base al contenido apto según la edad.

2.3.4 SOPORTES

Se entiende por soporte el medio en el cual el videojuego se reproduce gráfica y musicalmente. Entre ellos podemos encontrar:

- **Máquinas de salones**

Mueble de gran tamaño que posee una pantalla, usualmente una palanca y botones. Requiere de una moneda para jugar y están enfocadas en videojuegos de juego rápido los cuales son previamente cargados al software de la máquina.

- **Consolas Domésticas**

Un aparato el cual requiere estar conectado a una pantalla para poder reproducir el videojuego, y la utilización de un mando o control para poder jugar. Usualmente los videojuegos vienen aparte y se pueden encontrar en dos formatos: físico o digital. Los videojuegos

físicos se deben insertar en la consola para que ésta los reproduzca. Los videojuegos digitales, se deben cargar al software de la consola mediante internet.

■ Consolas Portátiles

Aparatos de tamaño reducido que funcionan con batería y poseen una pantalla integrada para poder reproducir los videojuegos. Para poder jugar cada videojuego emplean el mismo sistema que las consolas domésticas.

■ Ordenadores Personales (PC)

Aparato que consta principalmente de una pantalla, teclado y mouse. Es el dispositivo que permite una mayor capacidad de personalización dependiendo de los intereses del jugador, lo que permite poder jugar videojuegos de todo tipo.

■ Smartphones (celulares)

En la actualidad constan de solo una pantalla touch. Sin embargo, poseen una capacidad de personalización (menor a la de los PC) lo que permite que los jugadores puedan jugar una gran variedad de videojuegos y de diferentes formas.

En un inicio el auge de los videojuegos tuvo lugar en salones recreativos con juegos de arcade, sin embargo, en las últimas décadas las consolas domésticas junto a los ordenadores son las que más mueven el mercado, destacando el hecho de que un mismo videojuego puede ser desarrollado para diferentes soportes.

2.3.5 DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Primero que todo debemos aclarar que no existe un método específico para el desarrollo de videojuegos, sin embargo, varios autores definen roles y etapas establecidas que son similares entre sí, por lo que, en este apartado se establecerán en primer lugar los participantes en el desarrollo de un videojuego y en segundo lugar las etapas que incluye dicho proceso.

PARTICIPANTES

Como se ha mencionado anteriormente, el videojuego es una actividad multidisciplinaria en la cual trabajan y participan diferentes entidades, las que varían “dependiendo del tipo de videojuego, del tamaño del juego, del tamaño de la empresa que lo desarrolle y de la plataforma en la cual este se ejecutará.” (Iglesias, 2011 p. 62). Entre ellos podemos encontrar:

1 Desarrolladora

Es el grupo de personas encargado de transformar una idea a un videojuego. Según el manual de Thompson (2008), el equipo que conforma a la desarrolladora está compuesto por:

■ Diseñador de Videojuegos

Son los responsables de crear la idea del videojuego y cómo será su interacción con los jugadores: el concepto, la historia, el mundo y las mecánicas, son algunos de los aspectos de los que se encarga. Entre sus funciones más específicas se pueden encontrar las de diseño de juego, diseño de guión y diseño de niveles.

■ Equipo artístico y de animación

Son los responsables de darle forma gráfica a las ideas del diseñador de videojuegos. Básicamente su objetivo es crear

todos los componentes visuales que serán empleados en el videojuego final.

■ **Ingenieros de sonido y Música**

Son los responsables de generar todos los elementos auditivos del proyecto: desde los efectos de sonidos específicos hasta la banda sonora.

■ **Programadores**

Son los responsables de escribir el código para que los procesadores ejecutan los videojuegos y estos puedan ser jugables. Básicamente se encargan de unir todas las piezas que conforman el videojuego, desde la conceptualización y mecánicas hasta el apartado gráfico y musical.

■ **Control de calidad y pruebas**

Son los encargados de probar el videojuego y asegurarse de que todas sus mecánicas funcionen correctamente y que se cumplan las expectativas de jugabilidad.

Se debe tener en cuenta que “el equipo desarrollador, dependiendo de su tamaño o de sus políticas, puede tercerizar algunas de las actividades del desarrollo tales como: el arte del juego, las pruebas del mismo y la distribución” (Iglesias, 2011, p. 63). Así como también, varios roles pueden ser tomados por solo una persona, lo que es habitual en el desarrollo de videojuegos independientes en donde hay casos de que solo una persona se hace cargo de todas las tareas.

2 **Publisher**

Son los encargados de “distribuir el juego terminado, negociar con minoristas y publicitar el videojuego”. También es el encargado de tratar con las licencias, y todo tipo de asuntos legales” (Iglesias,

2011, p. 63). Para ello, acompañan durante todo el proceso al equipo de desarrollo para asegurar la calidad del producto que deben vender.

3 Empresas de relaciones públicas, marketing, y publicidad

Contactadas por el Publisher son las encargadas de promocionar el videojuego para llegar a la mayor cantidad de compradores posibles.

4 Distribuidores

Los encargados de distribuir el videojuego hacia las empresas minoristas quienes, a su vez, se encargan de venderlo directamente al cliente.

ETAPAS DE DESARROLLO

Lo primero que se debe hacer para desarrollar el videojuego es tener una idea que se quiera transmitir. Ésta puede surgir desde cualquier punto de inspiración posible, lo importante es saber con claridad que es lo que se quiere hacer. Llegado a este punto, investigar dicha idea es esencial. Thompson (2008) advierte que no se debe empezar a producir recursos para el videojuego sin antes entender el fenómeno ya que gran parte de ese trabajo realizado antes de una investigación puede ser innecesario o estar mal enfocado, es por ello que recomienda reunir material de referencias y revisar juegos que contengan una idea similar.

Cuando la idea está completamente clara e investigada es que se puede comenzar con las etapas que conforman el proceso de desarrollo de un videojuego. Tanto como en la tesis de Alejandro Iglesias: Desarrollo de Videojuegos (2011) y en el Manual de Thompson (2008) se establecen tres etapas bien identificadas: 1. Conceptualización, 2. Preproducción y 3. Producción. En algunos casos se puede agregar 4. Post- Producción.

1 Conceptualización

El desarrollo de un videojuego parte con un grado de incertidumbre alto: se desconoce cómo avanzará el proyecto y mucho menos cuál será el resultado de éste. Es por ello que en esta primera etapa se intenta definir aspectos claves del desarrollo para disminuir el grado de inseguridad que pueden tener cada uno de los miembros participantes. Iglesias propone que “el objetivo de esta etapa es generar la documentación necesaria para poder transmitir, en forma inmediata, la idea general del juego.” (Iglesias, 2011, p. 66), y por ello, el primer paso es construir un documento (denominado “Concepto de Videojuego”) que funcione como herramienta de referencia rápida (Thompson, 2008). Para que abarque un amplio grado de información los autores proponen que contenga los siguientes aspectos:

■ Concepto de alto nivel

Una descripción de un párrafo para explicar todo el videojuego: tipo de juego, premisa y características diferenciales, son algunos de los temas que deberían explicarse.

■ Historia

Explicar, si el caso lo requiere, la trama y los personajes involucrados. La estructura básica para la creación de una historia consiste en tres actos: “el acto primero plantea la historia, el segundo contiene la acción principal y el tercero es la resolución” (Thompson, 2008, p. 58). Esta estructura básica se puede implementar para crear cada nivel del videojuego, y así generar en el jugador una sensación de avance.

■ Género

Establecer a qué categoría encaja o que elementos tendrá de distintas categorías. Definir esto aporta a entender mejor de qué trata el videojuego y cómo será el jugarlo.

■ **Plataforma**

Definir el soporte en donde el juego se reproducirá para ayudar a definir mecánicas y controles de juego.

■ **Público objetivo**

Delimitar a quién va dirigido el videojuego para definir las expectativas a cumplir.

■ **Panel de Inspiración**

Serie de imágenes y palabras que ayudan a representar las ideas que se quieren emplear en el desarrollo del videojuego. Puede entenderse como un panel de referencias que guían la visualidad que tendrá el proyecto: diseño de personajes, ambientación, videojuegos similares, interfaz, etc.

2 **Pre-producción**

Esta etapa comienza con la creación del Documento de Diseño de Juego (GDD por las siglas en inglés), pasa por una planificación y termina con la realización de un prototipo donde el objetivo principal es “determinar y planificar en detalle cuales son las tareas, el tiempo, y personas asignadas al proyecto junto con una descripción completa y profunda acerca del juego.” (Iglesias, 2011, p. 68).

■ **Documento de diseño de juego (GDD)**

Este documento contiene el mayor nivel de detalle del videojuego y sirve como la referencia definitiva de todos sus aspectos. Es un archivo que va mutando y variando durante todo el proceso y está fuertemente ligado con la etapa de conceptualización, por lo que es común reutilizar los elementos definidos en el documento de concepto de videojuego y profundizarlos más. Si bien, cada desarrollador tendrá su propia versión de este documento dependiendo del tipo de

proyecto y de las necesidades específicas que éste requiera, existen algunos elementos generales que deberían estar presentes entre los cuales podemos encontrar los siguientes:

- **Resumen:** Los elementos definidos en el documento de concepto de videojuego, algunos deben desarrollarse en profundidad.
- **Mecánicas de Juego:** Los fundamentos de la jugabilidad y el sistema mediante el cual el jugador progresa, en sí las reglas que propone el videojuego.
- **Mundo de juego:** Los personajes (Jugables, secundarios y enemigos), los objetos con los cuales estos pueden interactuar, y los escenarios/entorno en los cuales se desarrollan los eventos son detalles que se deben especificar en este apartado.
- **Diseño de niveles:** Definir los diferentes segmentos de acción e historia que el jugador deberá cumplir para progresar con el videojuego. Este apartado está directamente ligado con la narración y las mecánicas, y sirve para subdividir la historia.
- **Interfaz:** Los elementos que le entregan información relevante al jugador. Podemos encontrar las diversas pantallas de menús del videojuego, el flujo de estas y el HUD (La información que se muestra en todo momento durante el desarrollo de la partida).
- **Arte:** Definir el estilo gráfico del videojuego que se desea aplicar para los personajes, los objetos y los escenarios, además de realizar una lista con los recursos

(también denominados assets) necesarios tanto de diseño como de animación.

- **Audio:** Detallar el enfoque musical y sonoro que el videojuego requiere. Así como en el apartado anterior se debe realizar una lista con todos los sonidos necesarios para la ambientación del juego, separándolos en música y efectos de sonido.

Detalles técnicos: Detallar las tareas que se deben realizar para alcanzar el desarrollo del videojuego, así como también, las herramientas necesarias para el desarrollo del apartado gráfico, musical y cualquier otro; y los individuos encargados para cada tarea.

- **El plan del proyecto:**

Este apartado viene a ser toda la planificación y estructuración para llevar a cabo el videojuego. Para cada caso se deben especificar diferentes elementos, por lo que Iglesias (2011) propone ciertos documentos que pueden servir para definir de manera completa este apartado:

- **Plan de recursos humanos:** Hoja con el personal del proyecto, con las fechas de inicio/término de actividades y el salario que les corresponde.
- **Plan de recursos:** Hoja con todos los gastos externos del proyecto, ya sean equipamiento o compra de hardware y/o software, o elementos encargados al desarrollo de terceros.
- **Documento de seguimiento de proyecto:** Documento en el cual se establecen y se revisan las tareas que

se deben hacer, cuáles han sido hechas y cuales están atrasadas. Se suelen utilizar herramientas dogotales para facilitar el seguimiento.

- **Presupuesto:** En base a la información recabada en el plan de recursos humanos y plan de recursos se calculan los gastos mensuales, y así el presupuesto total del proyecto.
- **Cronograma de desarrollo:** Información actualizada sobre los estados de cada una de las tareas a realizar y las fechas en que se deben terminar.

■ **Prototipo**

El último elemento que conforma la fase dos del desarrollo de un videojuego es la creación de un prototipo, el cual se entenderá como el “resultado tangible de la etapa de preproducción [...] [cuyo objetivo es] mostrar una aproximación a las características técnicas que tendrá el juego o a la forma en que este se verá.” (Iglesias, 2011, p. 72).

La utilidad de este componente es importantísima ya que permite comprender la idea de videojuego de una manera más precisa y visual, lo que ayuda al equipo de desarrollo a enfocarse y perder el grado de incertidumbre inicial aún más.

Se debe destacar que cada proyecto tendrá un objetivo de prototipo diferente, pero es necesario que este cumpla con mostrar principalmente el apartado visual en funcionamiento junto con la jugabilidad.

3 Producción

Es la etapa más larga del desarrollo de un videojuego debido a dos hechos fundamentales. El primero es que en esta etapa los participantes deben aplicar todos sus conocimientos para cumplir con cada una de las tareas que ya han sido planificadas previamente. Y el segundo, es que en esta etapa pueden surgir inconvenientes que no han sido previstos con anterioridad, lo que atrasa el desarrollo.

Iglesias (2011) indica que los entregables en esta etapa se pueden dividir en 3, dependiendo del nivel de desarrollo del videojuego:

■ Alpha

El juego puede ser jugado con las interfaces de usuario listas, las mecánicas desarrolladas casi al completo y algunos assets (recursos gráficos y de sonido) ya definidos. En esta fase es muy probable que pueda contener una gran cantidad de fallas y errores, pero de eso se trata sacar está versión ya que es la primera vez que el juego es probado por tester ajenos al equipo de desarrollo quienes deben realizar los informes correspondientes de los errores que encuentren.

■ Beta

En esta versión el videojuego ya cuenta con todos sus elementos desarrollados al cien por ciento (interfaces, mecánicas y assets), así que el enfoque por parte de los desarrolladores es arreglar los errores que puede contener el juego por lo que se vuelve a poner a prueba bajo los tester. En resumen, en esta fase se busca encontrar los elementos para dejar “limpio” el juego.

■ RTM

Del inglés “ready to manufacture” (listo para fabricación) es la versión definitiva del videojuego la cual saldrá al mercado. Si

bien, es casi imposible que un videojuego no tenga errores, esta versión está revisada para contener lo menos posible y asegurar una buena experiencia de juego hacia cualquiera que lo juegue.

4 Post-producción

Es la etapa que se encarga del marketing y la publicidad del videojuego, así como también la realización de tráileres y elementos que aumenten la expectativa del público.

2.4 ESTADO DEL ARTE

PROTESTAS EN VIDEOJUEGOS

Ha habido casos de videojuegos multijugador en los cuales la comunidad o los jugadores de dichos videojuegos se organizan para manifestarse y realizar protestas dentro del mismo juego. Es algo similar a lo que sucede cuando las personas se manifiestan en las redes sociales, debido a que algunos videojuegos multijugador tienen una funcionalidad similar. Sin bien, este concepto está alejado de los videojuegos críticos, es necesario hablar de los casos más emblemáticos debido a que nos aportan diferentes ideas de presión social además de demostrar una nueva forma de manifestación totalmente válida.

Entre los casos más destacables podemos hablar de las protestas realizadas en el videojuego Animal Crossing en apoyo a las manifestaciones de Corea contra China ocurridas durante el año 2020. En este, los jugadores se reunían y podían interactuar entre sí, realizando diferentes actividades tales como crear lienzos con los eslóganes que se cantaban en las manifestaciones, así como también golpear diversos carteles con las caras de los políticos a los cuales presionaban. Se debe destacar que Corea es un país conocido por las fuertes leyes de censura que posee, por lo que este acto dentro del videojuego significaba un espacio en don-



Animal Crossing es un videojuego de simulación social desarrollado y publicado por Nintendo.

de los jugadores podían expresarse y manifestarse libremente, resultando en un gran ejemplo de presión social.



Jugador de Animal Crossing manifestándose. Recuperado de Tarreo.com.



World of Warcraft es un videojuego de rol multijugador masivo en línea desarrollado por Blizzard Entertainment.

Otro caso, pero del año 2021, es el ocurrido en el videojuego multijugador *World of Warcraft (WoW)*. En este los jugadores comenzaron a manifestarse en los diferentes servidores que entrega el videojuego en contra de la misma empresa desarrolladora: *Blizzard*.



Protestas en WoW contra Activision Blizzard. Recuperado de PC Gamer.

Esto debido a una demanda en contra de ella, la cual alega que en las oficinas de Activision Blizzard se somete a las empleadas a la discriminación por motivos de género y acoso sexual constante. Lo destacable de estas manifestaciones, es que además de generar conciencia en los jugadores, también ha recaudado más de 8 mil dólares para *Black Girls Code*, organización que tiene como objetivo introducir a mujeres jóvenes afrodescendientes en los campos de la programación y la tecnología según lo que indica su web (<https://www.blackgirlscode.com/>), lo que ayudaría mucho a esta industria controlada por hombres.

Este es un ejemplo claro de cómo un videojuego puede repercutir masivamente en las comunidades que lo conforman, presionando al cambio o, en este caso específico, realizando una acción directa, como donar dinero hacia una causa justa.

VIDEOJUEGOS CRÍTICOS

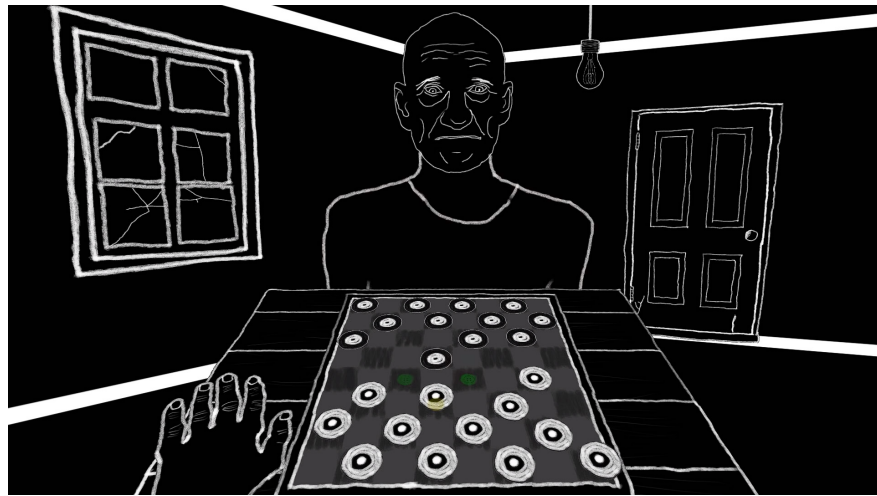
En este apartado revisaremos algunos videojuegos críticos desarrollados que nos sirven para comprender lo que ya se ha hecho respecto al tema, así como también funcionar como una guía acerca de las distintas formas que se pueden utilizar para desarrollar un videojuego de estas características.

■ One Last Game

En el plano global existen varios videojuegos que pueden ser considerados como parte de esta categoría, como es el caso de *One Last Game*, videojuego independiente desarrollado para la GMTK Game Jam (2020), una maratón de creación de videojuegos en 48 horas en la que cualquier desarrollador puede participar.

El argumento del videojuego consta de que te encuentras sentado en una mesa frente a un tablero de damas con un hombre mayor frente a ti. Debes jugar una partida de damas mientras observas que tu compañero tiene una cara de infelicidad. A medida que se

avanza en el juego descubres el porqué de esa cara: resulta que en el exterior está ocurriendo una guerra y los proyectiles y explosiones se acercan cada vez más hacia su hogar, provocando temblores y cortes de luz.



Captura del Gameplay de One Last Game. Recuperado de Alpha Beta Gamer.

Hablando de manera técnica, podemos establecer que este videojuego pertenece a la categoría de juegos de simulación y casual, con estética ilustrada en blanco y negro. Su jugabilidad es básica, enfocada simplemente en mover las piezas del tablero para avanzar en la partida con una vista en primera persona. Sin embargo, el Playworld entrega toda la información necesaria para transformar una partida de damas en algo bastante emotivo: jugar un último juego con su ser querido.

Esta experiencia está basada bajo un concepto simple pero bien ejecutado siendo un ejemplo claro de como con los elementos del Playworld se puede crear una narrativa destacable que permita al jugador tener una vivencia diferente: a medida que el jugador va avanzando en las jugadas va comprendiendo lo que está sucediendo, siendo ésta una forma menos directa pero más estimulante de entregar el mensaje, ya que invita a que el jugador deba introducirse más en lo que está pasando para poder comprenderlo.

■ Hasta el Cuello

En Latinoamérica el fenómeno no está tan desarrollado como en el resto del mundo, sin embargo, hay ejemplos que se pueden destacar. Así es el caso de “Hasta el cuello”, videojuego desarrollado por Torres (2015) y su equipo en base a la metodología que él mismo propone, con el cual pretende evidenciar el problema de la desigualdad que ocurre en su país, Colombia.



Portada de *Hasta el Cuello*. Recuperado de Asistencia para la Creación Artística.

En este videojuego el jugador controla a Yuly, una niña afrodescendiente, que vive en un barrio de Colombia el cual es afectado por una inminente lluvia. Este aguacero provoca una inundación, por lo que nuestra protagonista deberá ir saltando entre las casas antes de que el agua la alcance. Sin embargo, en su aventura se encontrará con el Sr. Malo, un empresario que quiere salvarse a toda costa y le producirá algunos problemas.

De manera técnica, el videojuego pertenece a la categoría de juegos casuales con una estética 2D ilustrada. Su jugabilidad consta en ir saltando de casa en casa, intentando conseguir monedas las cuales le contribuyen en el puntaje que obtenga el jugador al final de la partida, por lo que el objetivo del videojuego es obtener el mayor puntaje posible, el cual se comparte en redes sociales incentivando a la competencia entre jugadores.

Lo destacable de este producto es que logra mantener una de las bases esenciales de los videojuegos, ser entretenidos además de incentivar a la población a jugarlo.

■ Nanopesos

Si nos enfocamos en el contexto nacional, es imprescindible hablar de Nanopesos, un videojuego desarrollado por Camila Gormaz en el año 2020, que consta en ser un simulador de manejo de presupuesto inspirado en la desigualdad que hay en Chile, tomando como referencia los precios (del año en que se desarrolló) de arriendos, copagos de seguros de salud, transporte y demás.

En este, el jugador podrá escoger el sexo de su protagonista y deberá sumergirse en la vida independiente, teniendo en cuenta todos los gastos económicos que esto conlleva. Hablando de las características técnicas, podemos establecer que es un videojuego de simulación y estrategia, con estética pixel art. Su jugabilidad consta de ir tomando distintas decisiones las cuales repercuten en el desarrollo de la historia la cual se presenta a base de una lectura. El juego tiene como objetivo, intentar sobrevivir a fin de mes optimizando el dinero que tenemos equivalente al sueldo mínimo.



Captura del Gameplay de Nanopesos. Recuperado de Itch.io.

El juego está subido gratuitamente en Itch.io, una plataforma de distribución digital enfocada hacia los desarrolladores independientes. El sitio web permite subir variado contenido referido al desarrollo de videojuegos, donde desarrolladores, artistas, músicos y escritores interaccionan y comparten sus habilidades permitiendo, además, que las personas puedan donar en cada uno de sus proyectos.

Se debe destacar que Camila Gormaz fue galardonada con el Premio de Publicaciones Digitales que entrega el Ministerio de las Culturas de Chile en el marco de los Premios Literarios por el desarrollo de este videojuego, lo que es una gran noticia debido a que muestra el alcance que pueden llegar a tener los videojuegos, específicamente los proyectos de esta índole.

Todos los casos expuestos anteriormente muestran diferentes caminos o formas que se pueden tomar para desarrollar un videojuego crítico, sirviendo de máximo referente tanto estética como mecánicamente.



CAPÍTULO 3

DESARROLLO DEL PROYECTO



3.1 OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Como se ha revisado anteriormente en el apartado “SENAME”, la institución posee un problema grave que consiste en que dentro del organismo se ha creado todo un sistema que permite que los abusos hacia NNA. Es así que incluso los derechos más básicos, como lo es el derecho a la vida, no se están respetando. Si bien esta problemática ha estado en la boca de diversos agentes sociales y medios de comunicación, no existen aproximaciones hacia lo lúdico del tema, por lo que el desarrollo de este proyecto significa un primer acercamiento que permitirá difundir y exponer el conflicto de una manera dinámica con un público que tiene un gran poder empático debido a las dinámicas que se generan al jugar: los videojugadores (gamers).

3.2 LIMITACIONES

Si bien el objetivo principal de este proyecto es la realización y publicación de un videojuego crítico, se deben tomar en cuenta que existen variadas limitaciones que impiden que esto sea posible en su totalidad.

El primer punto a considerar dentro de las limitaciones tiene que ver con los roles que se deben cumplir en el desarrollo de un videojuego. Como se revisó en el apartado de marco teórico, por lo general se suele conformar un equipo de desarrollo el cual posee individuos con habilidades específicas para cada tarea. Sin embargo, en otras ocasiones (usualmente en desarrollos independientes), una sola persona debe tomar la responsabilidad de distintos roles, lo que requiere que los individuos deban aprender otras habilidades ajenas a las suyas. En este punto, es importante señalar que el autor posee los conocimientos y las herramientas necesarias para desarrollar elementos del apartado gráfico que corresponden a tareas del equipo artístico y de animación, sin embargo, no tie-

ne conocimientos suficientes sobre música o programación, ni tampoco ha tenido experiencias involucradas al desarrollo de un videojuego como tal. Por lo tanto, este proyecto significa un primer acercamiento (por parte del autor) hacia la creación de videojuegos, en donde el aprendizaje al hacer será fundamental.

El segundo punto tiene que ver con los recursos requeridos para el desarrollo de un videojuego y su debida publicación. Entre tales recursos se encuentran el tiempo necesario para el desarrollo de un proyecto narrativo independiente. Este proceso puede durar meses o años, como ocurrió en el caso del videojuego Stardew Valley, conocido entre otras cosas por ser un videojuego muy bien valorado pese a haber sido creado en su totalidad por un único desarrollador conocido como Eric Barone, alias ConcernedApe, durante 4 años. Tomando como ejemplo este caso, se puede concluir que sería imposible realizar todas las tareas necesarias para un resultado definitivo en los lapsos de tiempo establecidos para el desarrollo de proyectos académicos a nivel universitario.

En base a estos dos puntos, es que se optó por una bajada más realista, la cual consta en el desarrollo de una propuesta de videojuego crítico que finalice con un prototipo animado que tendrá como objetivo presentar el apartado gráfico, jugable y de contenidos del videojuego que se quiere lograr. Se debe establecer entonces, que el enfoque principal de este proyecto está ligado al desarrollo de elementos gráficos, en donde los elementos referidos hacia los roles de música y programación no serán desarrollados, y se dejarán para una futura fase de desarrollo con pares que sí posean tales habilidades. De esta forma, se establece un objetivo alcanzable según las habilidades y el tiempo que se tiene.

3.3 PROPUESTA METODOLÓGICA

Teniendo en cuenta las limitaciones mencionadas, la metodología utilizada para el desarrollo del proyecto se basa principalmente en la propuesta metodológica que Torres (2015) presenta en su artículo “*Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos*”. Además se toman elementos del manual “*Videojuegos: Manual para diseñadores gráficos*” de Thompson (2008) y de la tesis “*Desarrollo de Videojuegos*” de Alejandro Adrián Iglesias (2011), para que de esta forma se establezcan cuatro etapas:

1 INVESTIGACIÓN

Antes de crear cualquier contenido relacionado con el videojuego se debe tener conocimientos sobre la idea o el hecho que se desea evidenciar y para ello la recopilación de datos es necesaria para un resultado basado en evidencia. Los datos recopilados deben ser los suficientes para entender qué es lo que se quiere transmitir en el videojuego y así plasmar de forma concreta una idea inicial de carácter más abstracto.

2 CONCEPTUALIZACIÓN

Está es la etapa más creativa del desarrollo del videojuego, y es definida por Torres (2018) como una traducción del concepto e idea principal del proyecto hacia las mecánicas y el playworld del videojuego. El resultado, en este caso, es el desarrollo de un Documento de Diseño de Videojuego (GDD) en el cual se definen detalladamente todos los elementos necesarios para traspasar la idea conceptual hacia el lenguaje del videojuego. El objetivo de esta etapa es establecer los puntos necesarios para que cualquiera pueda comprender el videojuego leyendo el documento.

3 PLANIFICACIÓN

Etapa que describe las tareas necesarias para el desarrollo del proyecto y el estado de avance en el cual se encuentra cada una. Las tareas están directamente ligadas a lo desarrollado en el GDD, donde el resultado es la recopilación de éstas en tablas que indiquen el nombre de la tarea y el nivel de avance (completado, pendiente o en desarrollo).

4 PRODUCCIÓN

Es la etapa más larga del desarrollo del videojuego. Su objetivo es la ejecución de las tareas establecidas en la planificación. El resultado, en este caso, es el desarrollo de un prototipo animado que muestre el apartado visual y las mecánicas que se quieren implementar en el videojuego.

3.4 INVESTIGACIÓN

Lo primero que se debe hacer en esta etapa es definir la idea de videojuego que se tiene en la mente, y en base a eso armar las directrices para recopilar información. En nuestro caso la idea es desarrollar un videojuego que denuncie y demuestre la realidad de los NNA en los centros del Sename. Si bien, en el marco teórico se ha revisado las condiciones en las que se encuentran los niños del Sename y sus posibles causas, no se ha visto el panorama desde la propia perspectiva del niño. Es por ello que el enfoque de esta sección es buscar testimonios y fuentes visuales sobre la experiencia de vivir en el sename.

■ TESTIMONIOS

A pesar de realizar esfuerzos para contactarse con alguien que hubiera sido parte de algún programa del Sename no se logró relacionar con nadie que quisiera compartir sus experiencias. Por lo tanto, para poder avanzar con la realización del proyecto es que se decidió buscar testimonios o fuentes de información en donde los

afectados fueran quienes quisieran compartir sus experiencias de manera voluntaria hacia la sociedad.

Bajo esa lógica, es que se revisó principalmente el testimonio entregado por Edison Llanos, quién estuvo bajo la tutela del SENAME en su niñez y comparte su experiencia a través del libro “Mi infierno en el SENAME” (2017). Así también, se revisó su entrevista realizada al Programa Mejor Hablar en el año 2017, en la cual detalla en profundidad algunos elementos desarrollados en el libro.



Libro Mi infierno en el Sename
Autor: Edison Llanos. Año 2017.



Entrevista a Edison Llanos
Programa: Mejor Hablar, Año 2017.

Para tener otro punto de referencia, es que se revisaron diversos testimonios relatados por NNA, en muchos casos de manera anónima, en noticieros o periódicos publicados en internet.

Cada una de estas fuentes fue revisada para poder extraer información clave para el desarrollo del videojuego. Dicha información fue organizada en dos grupos: aspectos tangibles e intangibles (Para revisar en mayor profundidad este apartado se recomienda revisar el Anexo Número 1 incluido al final del documento).

En base a la lectura de dichos testimonios se lograron recopilar los datos suficientes para realizar una caracterización base de los siguientes elementos:

■ **NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES**

Entre los niños podemos establecer que poseen sentimientos de no pertenencia al lugar con ansias de libertad y de salir al exterior. Se sienten solos y esperan poder llegar a alguna familia que realmente los quiera, por lo que se esfuerzan en destacar alguna habilidad que los haga notar. Muchos niños al llegar no saben realmente en qué situación se encuentran y desean volver con sus padres, por lo que es normal que se generen lazos entre ellos para apoyarse y salir a delante a pesar de las situaciones de vulneración, sin embargo, esto no ocurre en todos los casos por lo que muchos piensan en la fuga o en el suicidio como una solución. Se debe mencionar que, si un niño se fuga de un recinto y luego es encontrado, lo vuelven a insertar en el mismo programa, lo que genera un círculo vicioso de abusos que sólo puede concluir con la muerte del niño.

■ **SITUACIONES DE VULNERACIÓN**

Las vulneraciones que sufren ocurren en dos niveles. El primero es el abuso entre pares en donde niños abusan de otros niños. En estos casos los abusivos o matones suelen ser de mayor edad o por lo menos de mayor contextura física, y tienen en foco de sus abusos a los nuevos que llegan al recinto. El segundo nivel es entre funcionario y niño. En estos casos el adulto se aprovecha de su condición de autoridad para agredir y realizar maltratos directos en tono de castigos o por simple satisfacción personal, en donde se les destaca por tener un sentimiento de superioridad y de indiferencia hacia los niños. Se recalca en varios testimonios que a esta

clase de cuidadores les gusta aparentar ante la gente externa de los centros del Sename, de hecho cuando las autoridades las visitan obligan y amenazan a los niños con mentir para que los abusos no se conozcan. Se debe mencionar que, si bien no todos los funcionarios realizan conductas de vulneración hacia los niños, el hecho de no contar con la certificación necesaria para tratar con ellos ya consta un factor de vulneración, lo que desencadena en situaciones de negligencia graves que hasta los propios niños se dan cuenta.

■ INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTOS

Lo que menos se menciona en los testimonios son elementos de la infraestructura. Sin embargo, igual se pueden definir ciertas cosas, como por ejemplo de que las residencias están rodeadas de rejas para evitar fugas de niños (lo que le da un aspecto de cárcel) y que debido a sus implementos poseen un aura de pobreza (camas de fierro, harapos como sábanas, lona y cubiertos de plástico, luces en mal funcionamiento, comida en mal estado, entre otras). Como existe un sobrecupo de los niños, se suele utilizar cualquier habitación disponible como dormitorio, aunque no cumplan con los espacios mínimos requeridos. Algunos de estos dormitorios están conformados con una cantidad impresionante de camas, lo que resulta que los niños se amontonen en una sola habitación (50 niños en una sola pieza).

Además de estas caracterizaciones se pudo realizar el siguiente recuadro, el cual diferencia dos niveles de maltratos: entre NNA pares y entre funcionarios y NNA, y describe algunos casos específicos para cada categoría.

Nivel de maltrato	Tipos de Maltratos
Adulto hacia NNA	<p>Maltratos físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpizas múltiples (puñetazos, patadas, empujones, tirones de cabello, entre otras) y hasta con objetos contundentes (reglas, látigos, palos, sillas). Algunas terminan con sangre. - Contenciones agresivas y sin cuidado. - Duchar a los NNA con agua fría y la ropa puesta. - Obligarlos a caminar o trotar alrededor de una cancha por horas. - Obligar a los NNA a golpearse entre sí por diversión. - Obligarlos a formarse casi desnudos en plena noche - Sobre medicación - Torturas <p>Maltratos psicológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacinamiento (más de 50 niños en una habitación) - Encerrarlos por las noches con candados - Insultos y gritos hacia los niños (garabatos hacia ellos y sus progenitores). - Encerrar a los NNA en una habitación pequeña y oscura con llave durante largos periodos de tiempo. - Amenazas hacia los niños que desean denunciar. - Explotación laboral, cada uno debe ganarse su vida - Obligarlos a usar otros nombres - Mentiras y engaños hacia la situación de los niños. - Comercio infantil <p>Abusos sexuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Violaciones - Explotación sexual <p>Maltratos Generales de cuidado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poca alimentación para cada niño y alimentos en mal estado. - Poca vestimenta tanto para las camas como para los niños. - Sin apoyo para los NNA con discapacidades - Dejar a los NNA solos, olvidando sus obligaciones. - Sin conocimientos de primeros auxilios.
NNA hacia NNA	<p>Maltratos Físicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpizas individuales y grupales. <p>Maltratos psicológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insultos. - Amenazas. - Bullying y acoso. - Robo. <p>Abusos sexuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Violaciones. - Intercambio sexual.

Niveles y tipos de maltrato que sufren los NNA del SENAME. Elaboración propia.

Es lógico pensar que los datos obtenidos tengan una similitud con los expuestos por el informe de la PDI, sin embargo, llama la atención saber que en dicho informe se registraron una mayor cantidad de abuso entre niños pares que entre un adulto y un niño, sin embargo, en los testimonios revisados los niños detallan una mayor cantidad de abusos provocados por funcionarios.

■ FUENTES VISUALES

Entre las primeras intenciones que este proyecto tenía en cuenta el visitar una residencia del sename para obtener información directamente era una de ellas. Sin embargo, la pandemia por COVID 19 que afectó al país entero fue una razón más que suficiente para determinar no ir. A pesar de ello, las redes sociales, las noticias y los informes de visitas han abarcado en gran cantidad este apartado, por lo que nos apoyaremos de ellos para saber cómo es una residencia del sename por dentro.

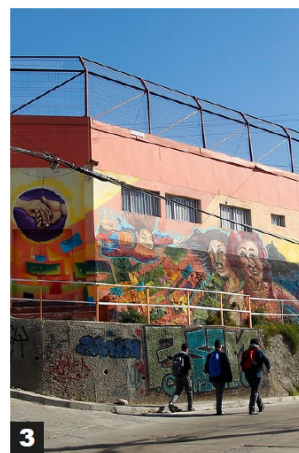
■ EXTERIORES



1



2



3

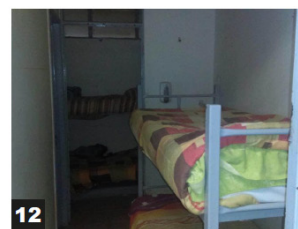
1. Exterior del Centro Galvarino (BBC News Mundo, 2016)
2. Entrada Cread Pudahuel (Desconcierto, 2018)
3. Exterior del Cread Playa Ancha (La Nación, 2021)

■ PATIOS



4. Patio del Cread Pudahuel (BBC News Mundo, 2016)
5. Patio Centro Galvarino (Trimagen, 2013)
6. Chancha Centro Galvarino (Trimagen, 2013)
7. Patio interior del Cread Playa Ancha (Soy Valparaíso, 2018)

■ DORMITORIOS



8. Dormitorio del Cread Pudahuel (Piensa Prensa, 2016)
9. Camas utilizadas en el Centro Galvarino (Trimagen, 2013)
10. Dormitorio del Centro Galvarino (Vedoya M., 2020)
11. Dormitorio del Cread Pudahuel (Piensa Prensa, 2016)
12. Habitación utilizada como dormitorio en el Cread Pudahuel (Piensa Prensa, 2016)

■ LIVING



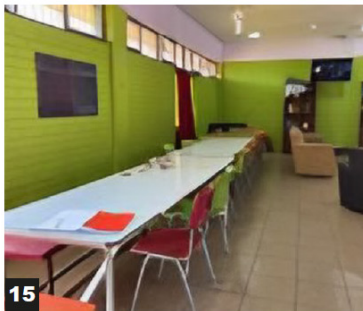
13



14

13. Charla informativa hacia jóvenes del Cread Pudahuel (Sename, 2021)
14. Sala de estar del Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021)

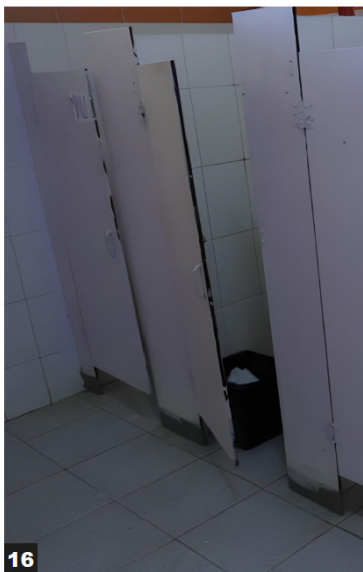
■ COMEDOR



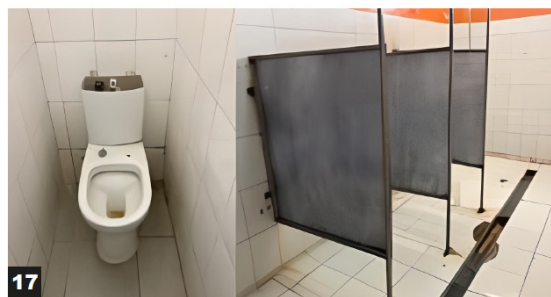
15

15. Comedor Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021)

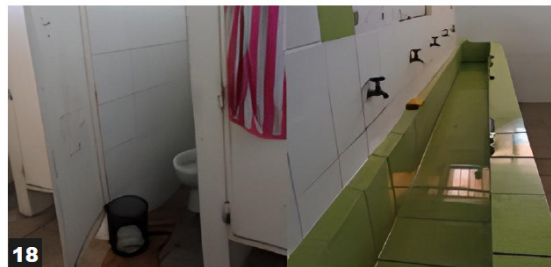
■ BAÑOS



16



17



18

16. Fotos de los baños de Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021).
17. Fotos de los inodoros y duchas del Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021).
18. Fotos de los baños y lavamanos del Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021).

3.5 CONCEPTUALIZACIÓN

Para desarrollar esta etapa se creó un documento de diseño de videojuego en el cual se establecen todos los elementos necesarios para transmitir la idea del videojuego. Entre esos elementos encontramos:

CONCEPTO

1. Descripción
2. Sinopsis.
3. Jugabilidad
4. Género
5. Plataforma
6. Público.

PLAYWORLD

1. Personajes.
2. Escenas.
3. Mapa.
4. Objetos.
5. Historia.

REGLAS

1. Modelo.
2. De grado.
3. Objetivo.

Para comprender de manera detallada cada uno de estos elementos se recomienda revisar el Anexo Número 2, ya que a continuación veremos de manera resumida una descripción general del proyecto para no extender mucho este apartado.

■ LA FUGA

Juego 2D Independiente de aventuras y exploración, con estética pixel art enfocado en narrar y evidenciar las situaciones de vulneración que experimentan los niños que se encuentran bajo protección del Sename. El jugador asume el papel de un niño recién ingresado que deberá cumplir varias misiones para lograr fugarse del recinto y escapar de los abusos. Entre sus mecánicas se emplea la toma de decisiones en donde el jugador podrá salvar a compañeros y fugarse con ellos, lo que cambiará el transcurso de la historia y sus posibles finales.

■ PANEL DE INSPIRACIÓN



Moodboar de videojuego LA FUGA. Elaboración propia.

3.6 PLANIFICACIÓN

Se definieron 6 tareas según lo establecido en el Documento de Diseño de Videojuego, las cuales pueden revisarse en profundidad en el documento Anexo Número 3:

- 1** Diseño de Personajes
- 2** Animación de Personajes
- 3** Diseños de Escenarios
- 4** Diseño de Objetos
- 5** Diseño de Noticias
- 6** Diseño de Interfaz

Cada uno de estos objetivos se visualizó en recuadros en los cuales se establecía su nivel de avance:

Estado

Completado	
En desarrollo	
No iniciado	

Tarea 1: Diseño de Personajes

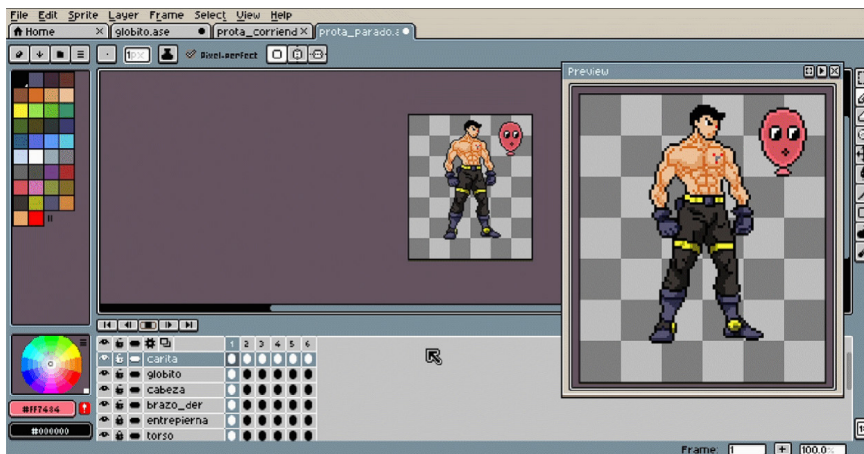
Personaje	Estado
Jugador	Completado
Daniel/ Daniela	Completado
Alejandro/Alejandra	Completado
Florencia	Completado
Pedro	Completado
Diego	Completado
Daisy	Completado
Rodrigo	Completado
Raquel	Completado
Cocinero	Completado

3.7 PRODUCCIÓN

En este apartado se revisará la realización y desarrollo de cada una de las tareas vistas anteriormente, por lo que es importante señalar en primer lugar la herramienta que se utilizará para la creación de los elementos gráficos, así como también el modo de operar:

■ HERRAMIENTA DE TRABAJO

Aseprite es un software enfocado y diseñado para el desarrollo, producción y edición de recursos gráficos para videojuegos, como lo son el diseño de personajes y las animaciones en pixel art. Su interfaz es bien versátil e intuitiva, permitiendo trabajar con capas y fotogramas.



Interfaz de Aseprite. Elaboración propia.



El software puede ser comprado a través de su sitio web, el cual también funciona como una pequeña comunidad para creadores: <https://www.aseprite.org/>

■ MODO DE TRABAJO

El modo de operar para realizar cualquiera de los elementos pertenecientes al apartado gráfico consistió primero en la obtención de una referencia, posteriormente se realiza un bocetaje y por último se traspasa hacia una pixelación.



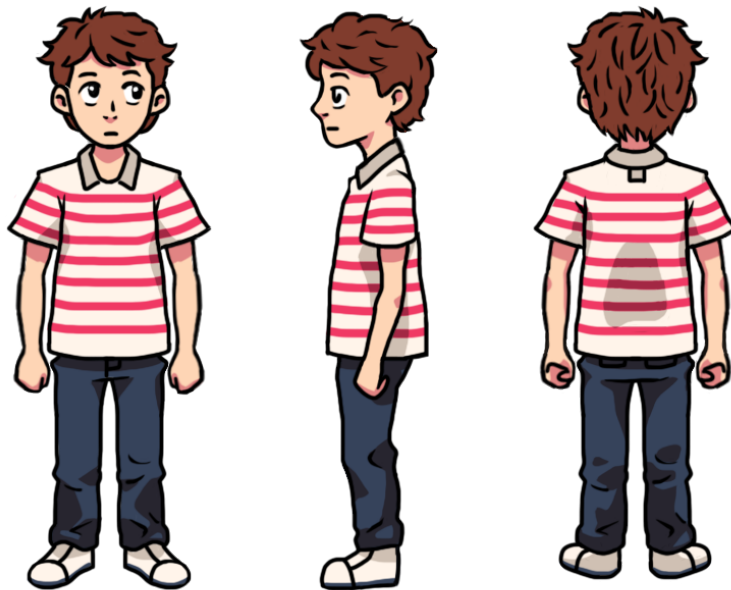
3.7.1 DISEÑO DE PERSONAJES

La primera tarea a realizar era definir como se verían los personajes que participarían en la historia, para ello se realizó un primer acercamiento el cual consistió en crear un posible protagonista y enemigo, con el fin de comprender y familiarizarse con el estilo Pixelart.

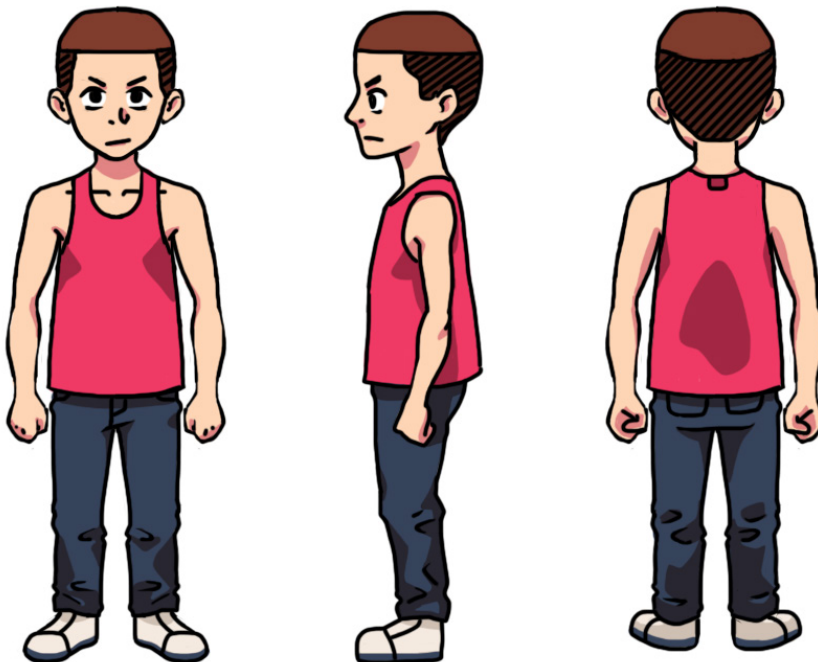
■ REFERENCIA



■ BOCETAJE



Prueba diseño Protagonista LA FUGA. Elaboración propia.



Prueba diseño Matón LA FUGA. Elaboración propia.

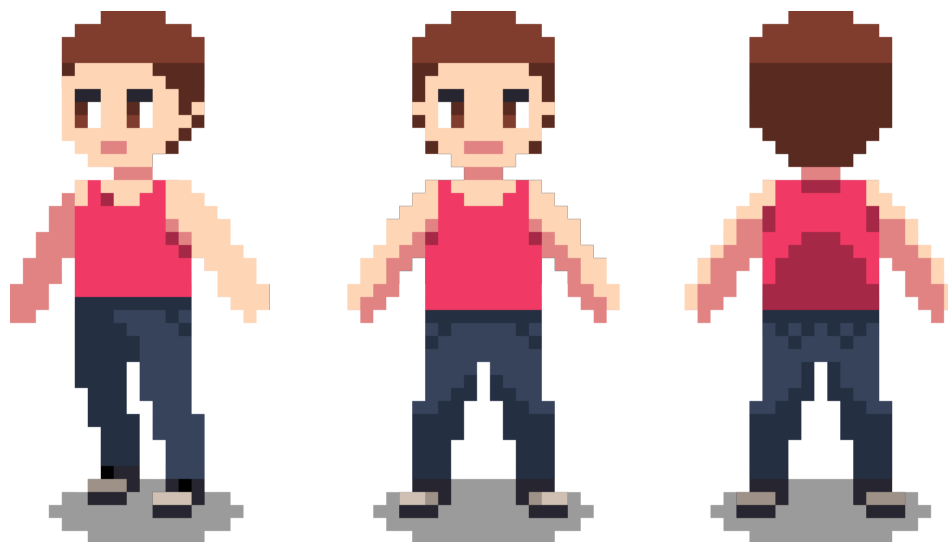
*Estas ilustraciones
fueron realizadas en
Adobe Photoshop.*

■ PIXELACIÓN

En este proceso introductorio nos hace darnos cuenta de que los personajes se pierden un poco en los bordes, por lo que en diseños posteriores se aplica una línea negra para resaltar y evitar esa confusión.



Prueba diseño pixel Protagonista LA FUGA. Elaboración propia.



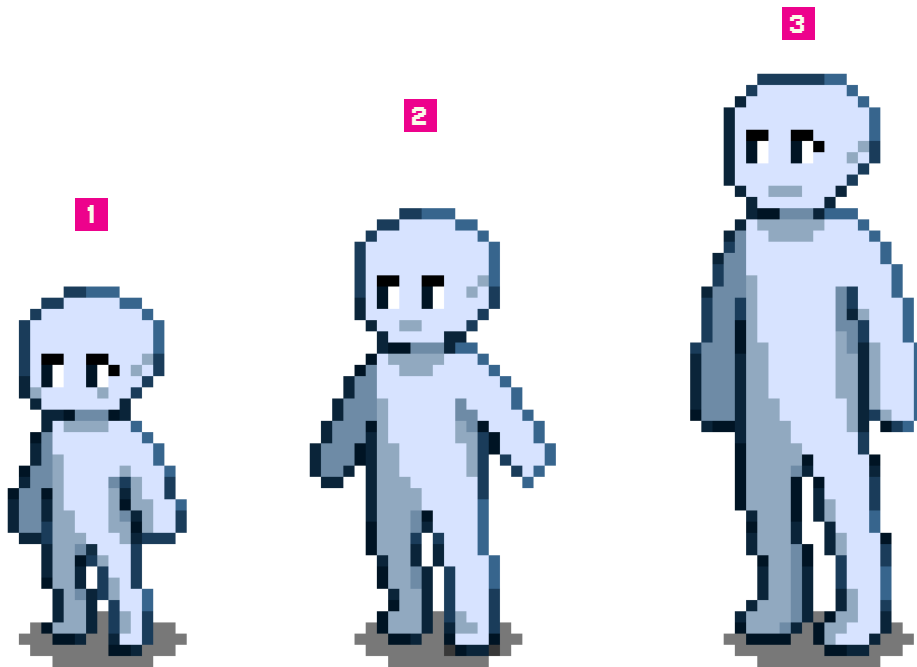
Prueba diseño pixel Matón LA FUGA. Elaboración propia.

3.7.1.1 TIPOS DE CUERPOS

En base a esta aproximación y a los datos obtenidos de la investigación (niveles de abuso específicamente) es que se definen tres tamaños o tipos de cuerpos diferentes en los que debe encajar cada personaje.

Entre ellos podemos encontrar:

- 1** Niños/as pequeños/as
- 2** Niños/as de mayor edad
- 3** Adultos



Tipos de cuerpos para diseño de personajes de LA FUGA. Elaboración propia.

3.7.1.2 SISTEMA DE CREACIÓN DE PERSONAJE

El primer personaje que se comenzó a desarrollar fue el Protagonista, y para ello se propuso un sistema de creación de personajes el cual está justificado por dos motivos. 1) generar una mayor conexión entre jugador y protagonista. 2) Reforzar la idea de que cualquier niño del sistema puede sufrir vulneraciones a sus derechos. Para realizar dicho sistema se tomó en cuenta referencias fotográficas de niños y niñas del Sename y se intentó plasmar las características visibles en el estilo del pixel art ya manejado en el primer acercamiento.

De esta forma el jugador puede escoger 4 elementos gráficos para la creación de su personaje, entre los que encontramos:

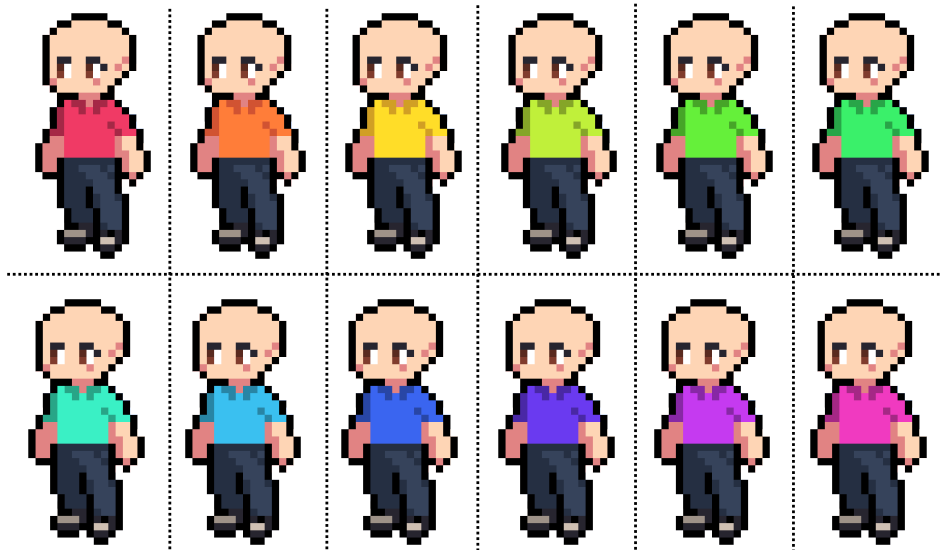
1 CUERPO: Escoger el color de piel que tendrá el personaje.



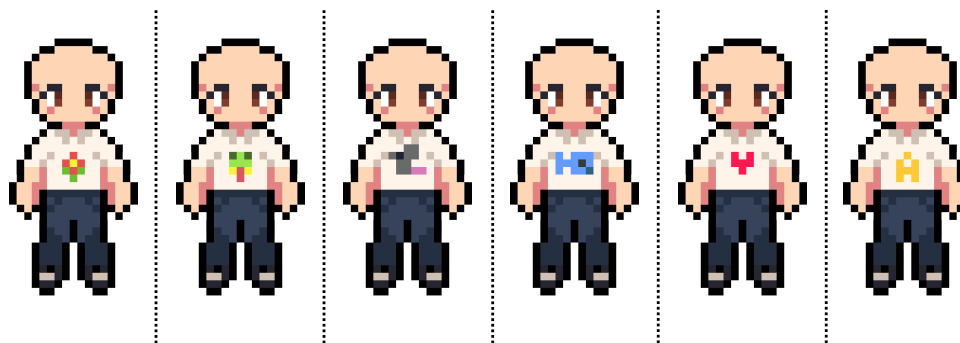
2 PEINADO: Escoger el pelo del personaje, y el color de éste.



3 ROPA: Escoger el color de la pólera del personaje.



4 PEGATINA: Escoger la ilustración de la polera del personaje.



■ POSIBLES DISEÑOS

Se realizan pruebas sobre la funcionalidad y compatibilidad de los elementos diseñados para el sistema creando diferentes posibles personajes.



3.7.1.3 PERSONAJES

■ PROTAGONISTA

Para poder avanzar de manera más directa con el proyecto es que se crea un personaje bajo este sistema para funcionar como protagonista.

■ JAVIER



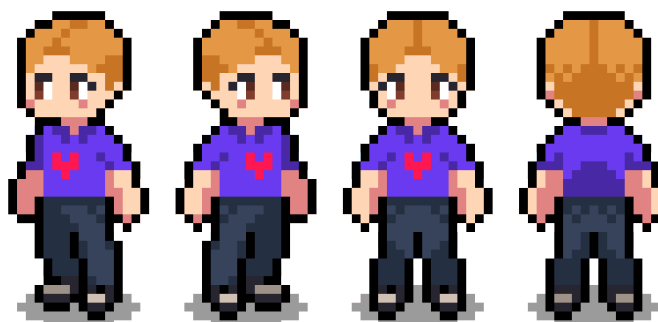
■ SECUNDARIOS

Para la creación de los niños de la misma edad del protagonista se utilizó el mismo sistema de creación de personaje, modificando ciertos elementos según el personaje y el tipo de cuerpo de éste.

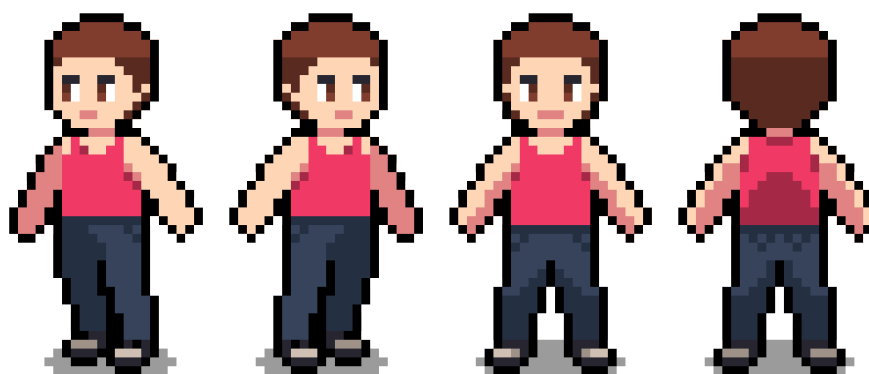
■ FLORENCIA



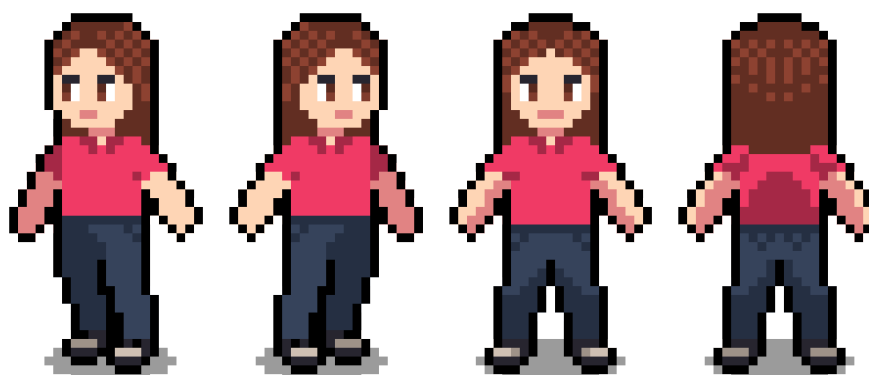
■ PEDRO



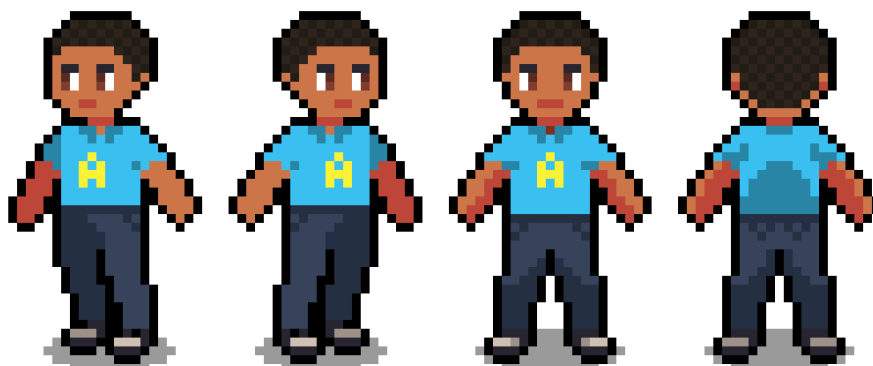
■ DANIEL



■ DANIELA



■ ALEJANDRO



■ ALEJANDRA



Para la creación de los adultos responsables se trabajó de la misma manera: según referencias fotográficas y la de los testimonios para plasmar las características visibles en el estilo del pixel art.



■ DIEGO



■ DAISY



■ RODRIGO



RAQUEL



COCINERO

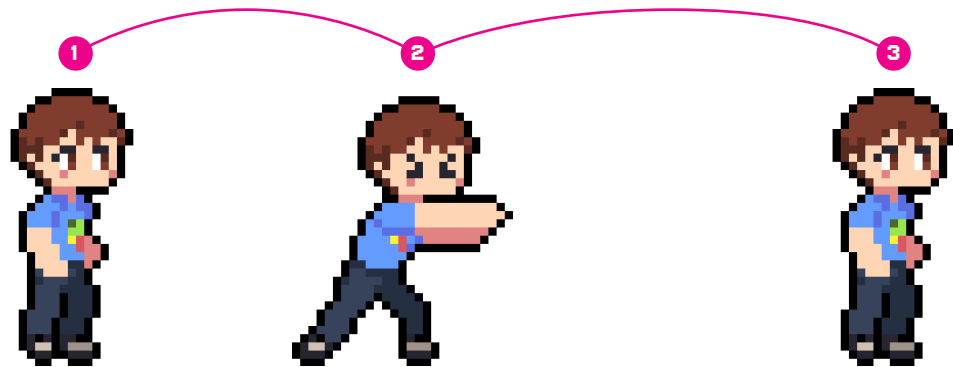


3.7.2 ANIMACIÓN DE PERSONAJES

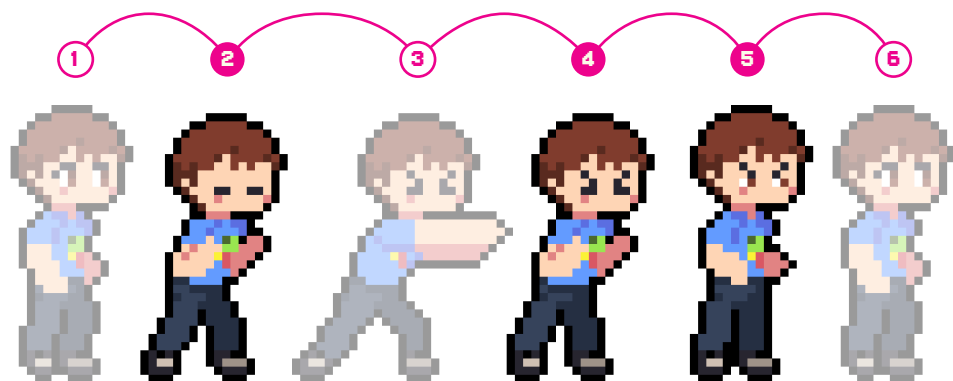
Una vez ya definido los diseños para cada individuo, se debe avanzar hacia el desarrollo de la siguiente etapa: darle vida a los personajes, en otras palabras, animar. Para ello se definieron acciones específicas para cada personaje en la planificación, las que se desarrollaron en primera instancia individualmente de la siguiente forma:

■ PROCESO DE ANIMACIÓN

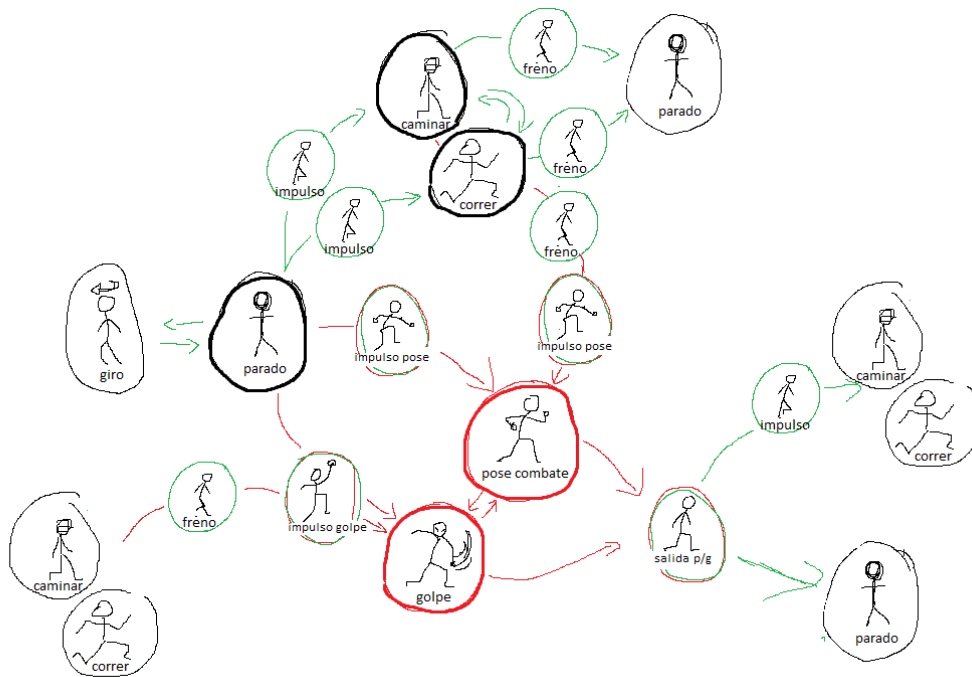
- 1 Fotogramas Clave:** Se refiere a las acciones esenciales para comprender el movimiento a realizar.



- 2 Fotogramas Intermedios:** Se refiere a las acciones necesarias para llegar a los fotogramas clave. Le entregan fluidez y comprensión a la animación.

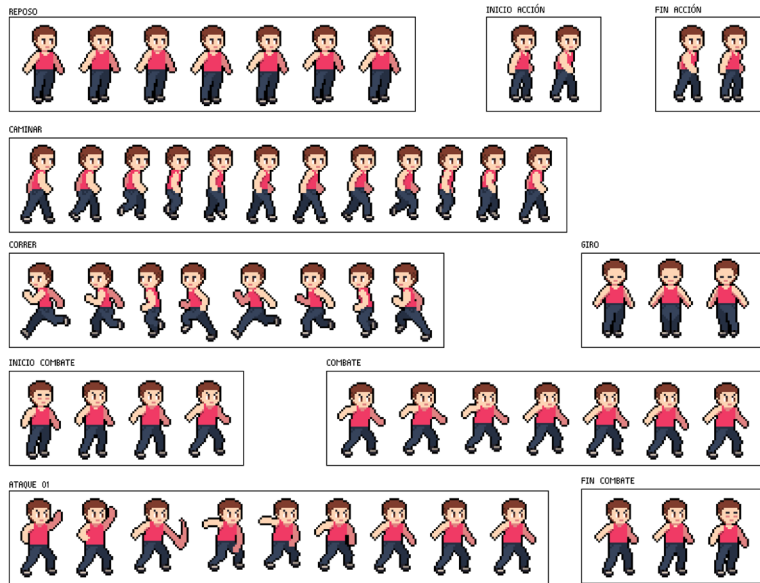


De esa forma se crean cada una de las acciones individualmente para cada personaje. Sin embargo, para que haya una conexión entre cada acción a realizar es que se realiza el siguiente diagrama que nos permite comprender el flujo y el orden de las animaciones a utilizar para la realización de cada acción.

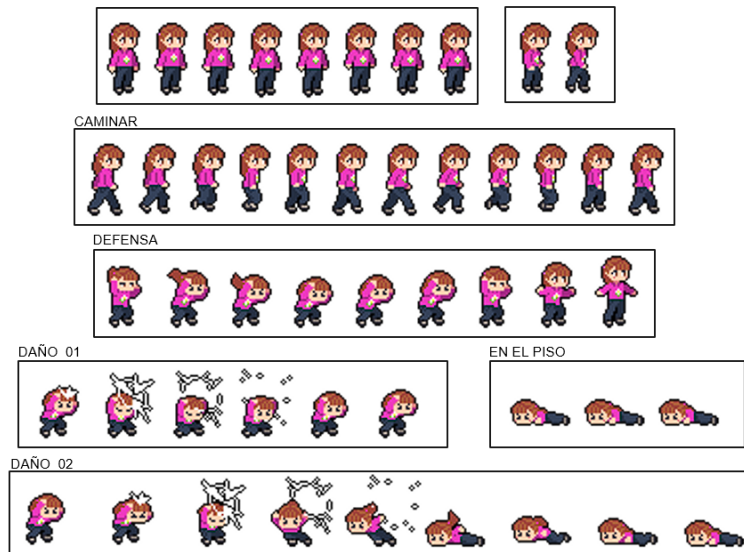


Cuando el personaje esta en una situación de reposo y necesite realizar una acción de caminar, debe pasar primero por la acción de impulso, la cual sería , en este caso, un fotograma intermedio entre las dos acciones principales. Como se puede ver es el mismo principio utilizado en la creación de las animaciones para las acciones individuales, solo que en vez de ser un fotograma clave es una animación ya completa.

■ DANIEL



■ FLORENCIA



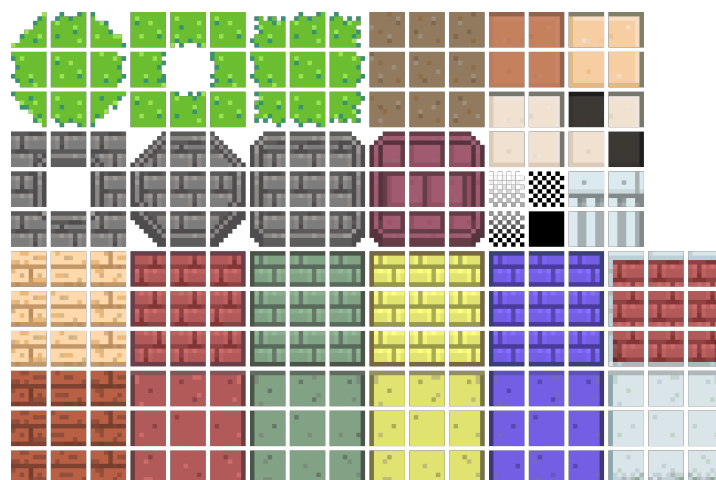
3.7.3 DISEÑO DE ESCENARIOS

Los personajes deben moverse e interactuar en una zona específica que esté acorde al concepto del videojuego, es por ello que se establece que toda la historia de “LA FUGA” ocurre en los interiores de un centro del Sename llamado “Cread Luz de Esperanza”.

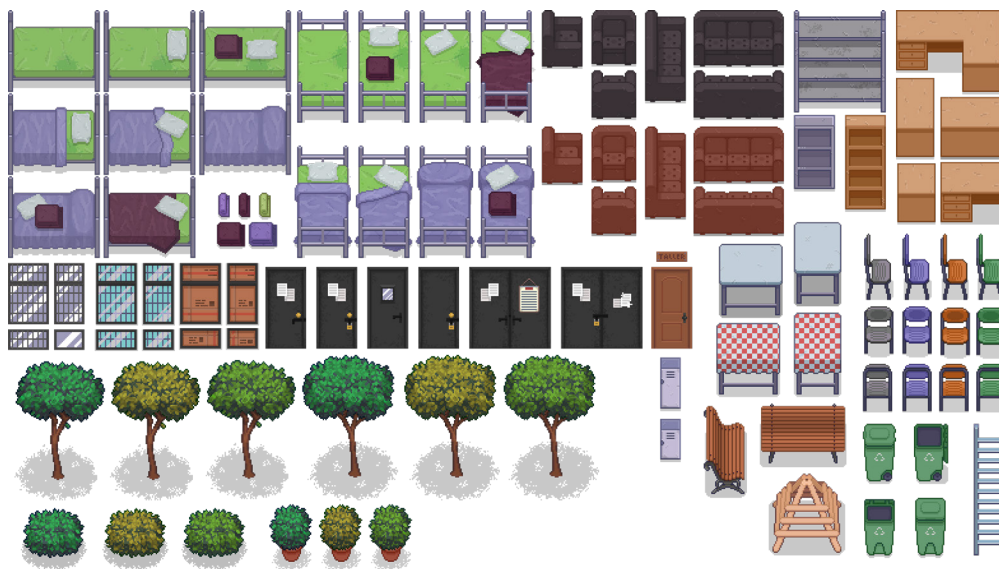
Para recrear cada área se utilizó la técnica de los Tiles. Un tile es una imagen cuadrada (en este caso de 8 x 8 píxeles) que al juntarse con otros tiles forman una imagen. Estas imágenes se reúnen en una plantilla específica la cual lleva por nombre Tileset, la cual contiene todos los recursos gráficos para crear diferentes niveles o mapas para el videojuego. Esta técnica facilita la creación de escenarios y es más rápida que ir creando sprite por sprite de cada escenario.

Cada tile se iba realizando a medida de que se realizaban los diseños de cada escenario y se iban agregando a una plantilla para ver si se podían reutilizar en otro escenario. De esta forma se crearon tres Tileset: uno enfocado en las murallas, pisos y techos de las residencias (fondos), otro enfocado en los objetos (muebles) que componen cada escenario y el último enfocado en elementos decorativos.

■ FONDOS



■ MUEBLES



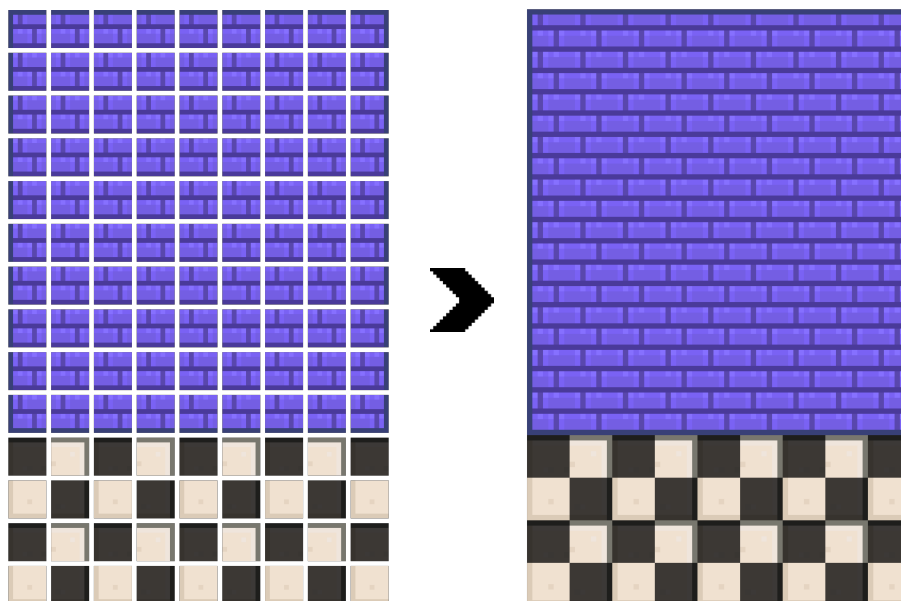
■ ADORNOS



3.7.3.1 SISTEMA DE CREACIÓN

Para crear cada escenario se deben de seguir 3 pasos: 1. Escoger los tiles para crear el piso y las murallas, 2. Escoger y posicionar los muebles y 3. Escoger y poner los distintos adornos.

■ PASO 1



■ PASO 2



■ PASO 3



3.7.3.2 ESCENARIOS

En base al sistema antes mencionado y a las referencias visuales obtenidas en el apartado de investigación es que se procede a trabajar para crear cada uno de los escenarios establecidos en el documento de diseño de videojuego.

■ PATIO DE JUEGOS



■ PATIO CENTRAL



Algunos elementos deben realizarse individualmente debido a su complejidad y después integrarse en la composición final, como lo fue el caso de la cancha del patio central.

■ DORMITORIOS



■ INTERIORES



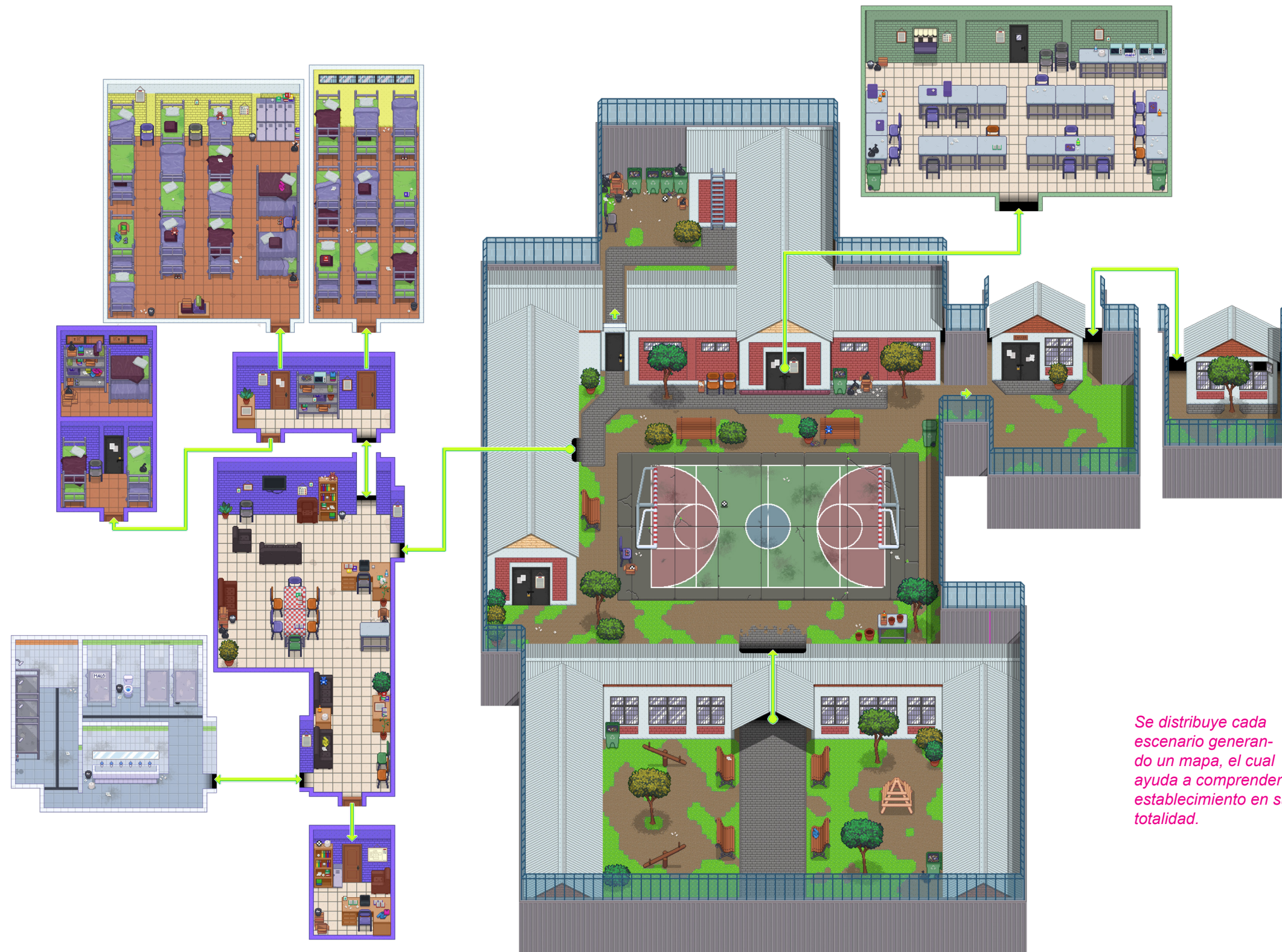
■ BAÑOS



■ COMEDOR



3.7.3.3 MAPA



Se distribuye cada escenario generando un mapa, el cual ayuda a comprender el establecimiento en su totalidad.

3.7.4 DISEÑO DE OBJETOS

Cada objeto definido en el GDD es diseñado para dos visualidades: la primera de ellas es la imagen del inventario, y la segunda es la imagen del objeto en el juego.

■ PAN



■ BEBIDAS



■ ALICATE



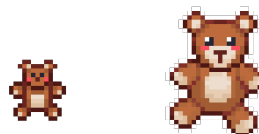
■ LLAVES



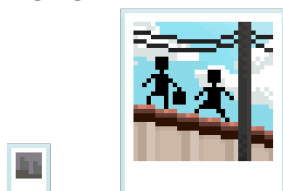
■ BOLSA



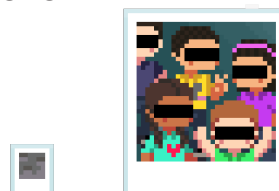
■ OSO DE PELUCHE



■ FOTO 1



■ FOTO 2



■ FOTO 3



■ FOTO 4

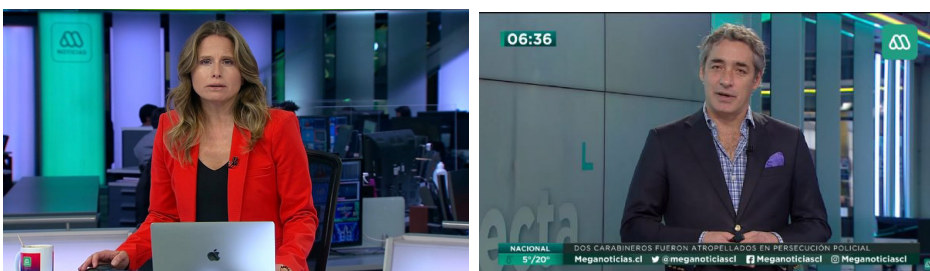


3.7.5 DISEÑO DE NOTICIEROS

Para realizar los noticieros se escogieron como referencia los 4 principales canales de la cadena nacional: Mega, TVN , Tele 13 y Chilevisión. Cada noticia aparece al final de cada capítulo (desde el capítulo 2 hasta el 5), donde los titulares escogidos tienen relación con alguna noticia sobre la situación real de los niños del SENAME.

■ CAPÍTULO 2

■ Referencia



■ Diseño Ruta 1



Para evitar posibles problemas es que se cambiaron un poco los nombres de cada noticiero:

*MEGA > WEGA
24 Horas > 42 Horas
Canal 13 > Canal 31
Chilevisión > Prisión*

■ Referencia



■ Diseño Ruta 2



■ CAPÍTULO 3

■ Referencia



■ Diseño Ruta 1



■ Diseño Ruta 2



■ CAPÍTULO 4

■ Referencia



■ Diseño Ruta 1



■ Diseño Ruta 2



■ CAPÍTULO 5

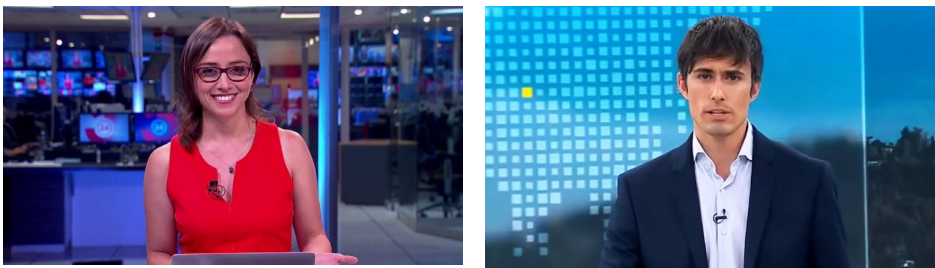
■ Referencia



■ Diseño Ruta 1



■ Referencia



■ Diseño Ruta 2



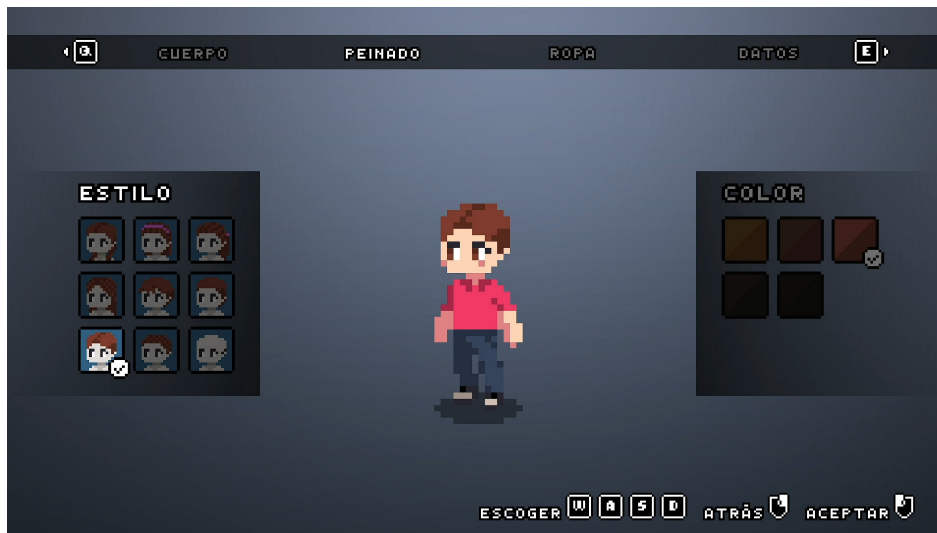
3.7.6 DISEÑO DE INTERFAZ

Los elementos de la interfaz son aquellos que le entregan información al jugador para que éste pueda jugar de manera correcta, comprendiendo lo que ocurre en su partida. Entre ellos podemos encontrar:

- 1 **Menú Principal:** Primer elemento gráfico que el jugador observa. En él se establecen las opciones para comenzar una nueva partida o continuar una ya iniciada.



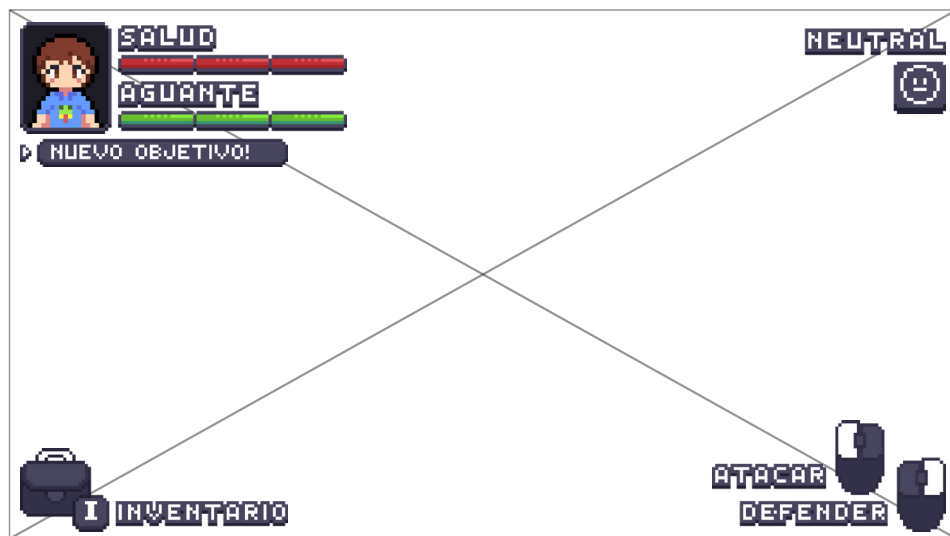
- 2 Creación de Personaje:** Si el jugador decide comenzar una nueva partida avanzará hacia el sistema de creación de personaje, en donde debe escoger el cuerpo, sexo, peinado, ropa y nombre de su protagonista.



3 HUD: Son los elementos que se muestran durante el transcurso de la partida y le entregan información al jugador sobre su estado.

Entre los elementos que se establecen en el HUD tenemos:

- Barra de Salud
- Barra de Aguante
- Imagen del Jugador
- Nivel de Empatía
- Barra de notificaciones
- Controles Básicos



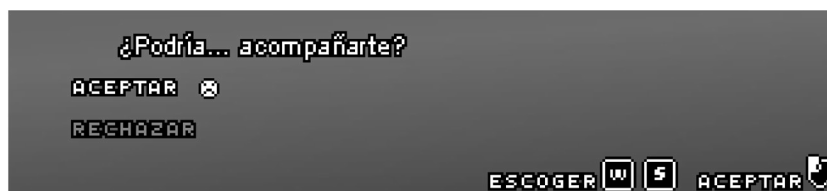
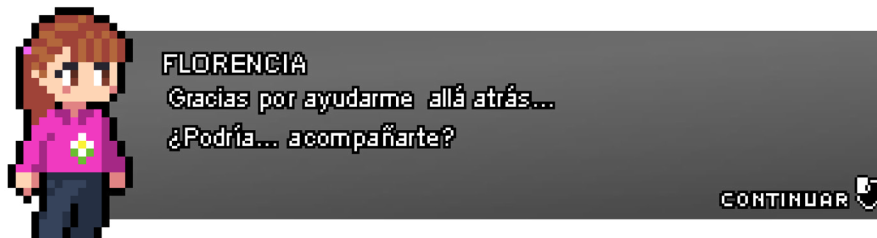
4 Menú de pausa: Una vez ya iniciada la partida el jugador puede pausarla en el momento que lo desee.



- 5 Inventario:** En este menú aparecen todos los objetos que ha conseguido el jugador. Además aparecen los objetivos que debe cumplir de manera detallada. Se debe destacar que en este menú el juego no se pausa.



- 6 Diálogos:** Cuando el jugador interactúe con otros personajes se abran cuadros de diálogo, donde a veces podrá escoger opciones de habla.



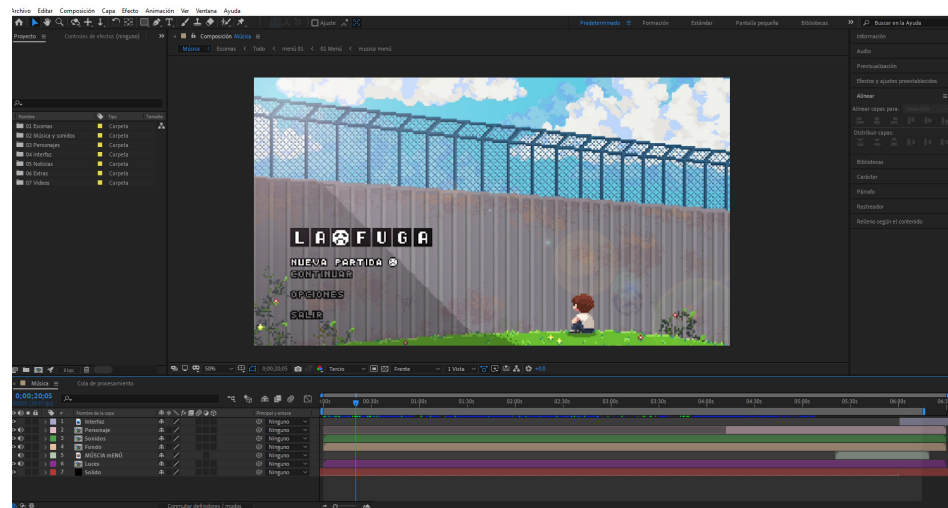
3.7.7 PROTOTIPO

Habiendo desarrollado en gran medida todos los elementos establecidos en el Documento de Diseño de Videojuego, es que podemos empezar a armar el prototipo animado.



After Effects es un software enfocado en la creación y edición de contenido audiovisual.

Para ello se utilizó el software After Effects y se trabajó en base a diferentes escenas las cuales se definieron según la historia y misiones establecidas en el GDD.



El prototipo animado está disponible en Youtube y puede ser visualizado a través del siguiente link o al escanear el código QR.



3.8 MODELO DE NEGOCIOS

El objetivo del modelo de negocios es establecer los requisitos necesarios para completar el desarrollo del videojuego y su posterior publicación. Como el objetivo de un videojuego crítico es visibilizar una problemática, es primordial que el juego tenga un gran alcance y pueda ser jugado por todas las personas posibles. Para lograr esto se definen ciertas estrategias basadas en alguno de los casos de desarrollo de videojuegos independientes revisados en el estado del arte.

■ Desarrollo Colaborativo:

Encontrar programadores y músicos que ayuden a desarrollar dichos apartados de los cuales no se posee un conocimiento concreto para abarcarlo para completar el desarrollo del videojuego.

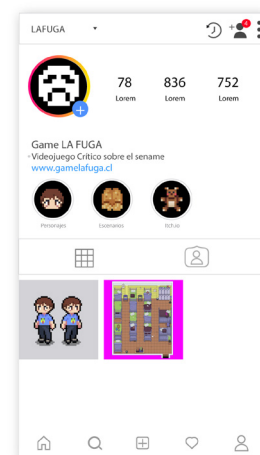
■ Difusión:

Primero, crear cuentas en distintas redes sociales y subir contenido respecto al desarrollo del proyecto y su posible fecha de publicación. Segundo, la creación de un sitio web propio en el cual se suben y enseñan aspectos esenciales del videojuego y noticias respecto a su desarrollo. Una vez completado el videojuego se subirá para jugarlo de forma libre.

PÁGINA WEB



REDES SOCIALES



■ **Presupuesto:**

En base a todo lo desarrollado al realizar este proyecto se cree posible que con 3 meses más de trabajo se puede finalizar el videojuego. En base a esto se crea un presupuesto que toma en cuenta los honorarios y la difusión del proyecto.

HONORARIOS	MONTO	MES 1	MES 2	MES 3	TOTAL
Animador	\$500.000	\$500.000	\$500.000	-	\$1.000.000
Programador	\$550.000	-	\$550.000	\$550.000	\$1.100.000
Músico	\$500.000	-	-	\$500.000	\$500.000
Gasto Total por mes		\$500.000	\$1.050.000	\$1.050.000	\$2.600.000

Página web	MONTO
Dominio	\$11.000
Host	\$51.000
Diseño	\$300.000
Gasto Total	\$362.000

MONTO FINAL REQUERIDO:

\$2.962.000 PESOS

■ **Financiamiento:**

Se buscará juntar dinero a través de donaciones realizadas por la plataforma Itch.io, estableciendo una meta a alcanzar para el desarrollo del proyecto. Las personas que donen obtendrán beneficios como el acceso anticipado al juego. Si la meta es sobrepasada, el monto extra será donado a fundaciones que velen por los derechos de los niños, niñas y adolescentes del país.



4 CONCLUSIONES

Luego del desarrollo de LA FUGA, se desprenden principalmente 3 conclusiones.

En primer lugar, el desarrollo de un videojuego crítico no sólo requiere una voluntad creativa sino también un afán investigativo, que debe llevarse a cabo de forma seria y responsable. El proceso de investigación previo al desarrollo del videojuego es fundamental para poder transmitir la intención y los objetivos propuestos a través de las mecánicas y gráficos que componen el videojuego. Para comunicar el nivel de desamparo, tristeza e impotencia que sufren los NNA que residen en instituciones dependientes del SENAME, es necesario estudiar previamente la cuestión de la vulneración de derechos de los NNA desde diversos puntos de vista, sin dejar de lado la perspectiva de quienes vivieron en carne propia estos abusos. En este sentido, se puede concluir que el objetivo general y los primeros dos objetivos específicos planteados al inicio del proyecto se han cumplido.

En segundo lugar, este proyecto permite comprender que si bien las fugas pueden ser consideradas un problema, también deben entenderse como una medida desesperada por parte de los NNA frente al incumplimiento de los criterios mínimos de protección y cuidado que establece la CDN. Tal como menciona Édison Llanos en su entrevista para Mejor Hablar, la calle es el último lugar que tienen los niños. Cuando un NNA se fuga de una residencia del SENAME es porque todos los actores de la sociedad y el estado han fallado en su protección.

Por último, en cuanto al tercer objetivo específico que apuntaba a desarrollar en un nivel técnico elementos necesarios para evocar sensaciones de incomodidad que lleven al jugador a conectar con la problemática presentada en el juego, se puede concluir que si bien la exposición del

apartado mecánico y gráfico del videojuego a pares y círculo cercano del autor ha arrojado un resultado positivo respecto a lo esperado, es decir, ha producido sensaciones de tristeza, rabia, e incomodidad en los espectadores, no es un objetivo que se pueda cumplir en su totalidad hasta que el proyecto sea difundido a un público imparcial.

5 BIBLIOGRAFÍA

- Aragón Carretero, Y. (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(2), 97–103. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217019031008>
- Banrepcultural. (2017). Las nuevas tecnologías de la comunicación. Red Cultural del Banco de la República. https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Las_nuevas_tecnolog%C3%ADas_de_la_comunicaci%C3%B3n
- Cillero Bruñol, M. (s. f.). Infancia, Autonomía y Derechos: Una cuestión de principios. http://www.iin.oea.org/cursos_a_distancia/el_interes_superior.pdf
- Cillero, M., Lathrop, F., & Berrios Díaz, G. (2018). Situación actual de los derechos de las niñas, niños y adolescentes en Chile. *Anuario de Derechos Humanos*, 14, 15–31. <https://doi.org/10.5354/0718-2279.2018.51511>
- CONICYT. (2018). Protocolo de actuación con niños, niñas y adolescentes. https://www.conicyt.cl/explora/files/2018/08/protocolo-de-menores_002-op.pdf
- Convención sobre los derechos del niño. Artículo 1. 20 de noviembre de 1989.
- Escribano, J. (2020, 24 diciembre). Los videojuegos ya ingresan más que el cine y el deporte juntos. . . y la culpa es de los juegos de móvil. HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/videojuegos-ya-ingresan-musica-deporte-juntos-culpa-juegos-movil-780249>
- Esnaola, G.A. (2004). Tesis Doctoral. La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de Valencia.
- ESRB. (2021, 28 mayo). Ratings Guide. Entertainment Software Rating Board. <https://www.esrb.org/>

- Ferrer, C. (2021, 26 abril). Rancagua: Nueve niños menores de 12 años escaparon de centro del Sename denunciando maltrato. Emol. <https://www.emol.com/noticias/Nacional/2021/04/26/1019046/Ninos-es-caparon-Sename-denunciando-maltrato.html>
- GMTK Game Jam. (2020). Itch.io. <https://itch.io/jam/gmtk-2020>
- González, J.L. (2010). Tesis Doctoral. Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos. Granada: Universidad de Granada.
- Henoch, P., Zaror, Y., & Lincopi, E. (2017, marzo). SENAME: Qué hace, cómo lo hace y hacia dónde debería ir (N.o 165). Libertad y Desarrollo. <https://lyd.org/wp-content/uploads/2017/06/SISO-165-SENAME-Que-hace-como-lo-hace-y-hacia-donde-debiera-ir-Marzo2017.pdf>
- Hernández Pérez, J., Cano Gómez, A., & Parra Meroño, M. (2015). Taxonomía del videojuego: Un planteamiento por géneros. La pantalla insomne, 2149–2168. <https://doi.org/10.4185/cac90>
- Hillis, S., Mercy, J., Amobi, A., & Kress, H. (2016). Global Prevalence of Past-year Violence Against Children: A Systematic Review and Minimum Estimates. Pediatrics, 137(3), e20154079. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-4079>
- Iglesias, A. (2011). Desarrollo de Videojuegos. Tesis, Universidad Nacional de Luján, Buenos Aires.
- Levis, D. (1997). Los Videojuegos, Un Fenómeno de Masas (2.a ed.). Sivel. <https://levistextos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>
- Ley N 19.968. Diario oficial de la República de Chile, 30 de agosto de 2004. <Http://bcn.cl/2f6gg>
- Marelic, B., & Maldonado, P. (2018, 3 agosto). Sename: El costo de ser un país que viola grave y sistemáticamente los derechos de los niños. CIPER. <https://www.ciperchile.cl/2018/08/03/sename-el-costo-de-ser-un-pais-que-viola-grave-y-sistematicamente-los-derechos-de-los-ninos/>

- Murray, J. (1999). Hamlet en la holocubierta (Traducción de S. Pajares ed.). Paidós. <https://boletinespacioidiseno.files.wordpress.com/2014/03/36062359-hamlet-en-la-holocubierta.pdf>
- Palar, S. (2021, 22 abril). Olympic Virtual Series: ¡qué gran final! olympics.com. <https://olympics.com/es/noticias-relacionadas/olympic-virtual-series-2021-things-to-know>
- Sánchez, E. (2018, 28 septiembre). Latinoamérica también desarrolla videojuegos de calidad internacional. N+1. <https://nmas1.org/news/2018/09/28/videojuegos-latinoamerica-tecnol>
- SENAME. (2020). Informe SENAME periodo enero-septiembre 2020. sename.cl. <https://www.sename.cl/informe-trimestral-2020/trimestre-1-2020-ENERO-SEPT/index.html>
- Servicio Nacional de Protección Especializada a la Niñez y la Adolescencia. (2021). Mejor Niñez - Protección Especializada a la Niñez y Adolescencia. Mejorninez. <http://mejorninez.cl/>
- Thompson, J. (2007). Videojuegos. Manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gill.
- Torres, C. (2015). Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos. KEPES, 12, 193–226. <https://doi.org/10.17151/kepes.2015.12.12.10>
- UNICEF & OIT. (2021, mayo). Trabajo infantil: Estimaciones mundiales 2020, tendencias y el camino a seguir. <https://www.unicef.org/dominicanrepublic/informes/trabajo-infantil-estimaciones-mundiales-2020-tendencias-y-el-camino-seguir>
- UNICEF LACRO. (2020, diciembre). Niños y niñas en América Latina y el Caribe 2020: Panorama regional sobre la situación de la niñez en la región. <https://www.unicef.org/lac/informes/ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-2020>

ANEXOS

LA FUGA

ANEXO N° 1 Condiciones sociales de los niños, niñas y adolescentes del Sename

Alan Koster
Año 2022

Índice

Taxonomía de Fuentes	3
Análisis.....	8
Cuadro situaciones de abuso	9
Fuentes visuales	10

TAXONOMIA DE FUENTES

1

Libro: Mi infierno en el Sename

Autor: Edison Lanos

Año: 2017

1. Características Tangibles

Infraestructura y Equipamiento

- Residencia cubierta de rejas (similar a una cárcel), donde los internos poseen vista al exterior.
- Camas pequeñas con harapos.
- Zona de juegos para los NNA.
- Sótano con rejillas para ver el exterior.
- Algunas residencias funcionan con diferentes sedes.
- Baño afuera de la casa, a unos 4-5 metros de distancia. Posee lavamanos, duchas, inodoros y urinarios en son de cascada. Está muy abierto por lo que se generan corrientes de aire.
- Patio trasero ubicado detrás de los baños con árboles frutales.
- Iglesia cerca del recinto.
- Lavandería en un edificio aparte. Está a medio construir en otra sede. Luces de tubo en mal estado que titilan al prender.
- Patio trasero y patio delantero muy pobre.
- Alimentación: Para desayuno leche sin azúcar en un vaso plástico además de una mitad de pan sin nada. Para almuerzo sopa con pan.
- Uso de candados para cerrar las habitaciones.

Niños

- De todas las edades.
- Algunos gruesos de contextura, cabello crespo afro, nariz gruesa, piel morena, ojos oscuros.
- Los niños abusadores son de mayor estatura, edad y complejión física.
- Poca ropa y en mal estado.

Adultos

- Monjas: Señoras de mayor edad. Algunas con problemas de sobrepeso y otras muy delgadas.
- Cuidadores: Hombre moreno, fornido de manos fuertes. Alcohólico.
- Extranjeros: Vestimenta elegante.

2. Características intangibles

Situaciones de abuso Generales

- Poca comida para los niños y en algunos casos en mal estado.
- Hacinamiento: más de 50 jóvenes por habitación.
- Niños encerrados con candado en los dormitorios por las noches.
- Insuficiente atención médica.
- Sin herramientas de apoyo para jóvenes con discapacidad.

- Poca vestimenta para los niños, salvo en ocasiones especiales.
- Niños etiquetados con números para identificarlos antes de sus nombres.
- Adopción irregular: niños con padres son adoptados (padres llegan preguntando por sus hijos). En otros casos los niños son devueltos por quienes lo adoptaron. Algunos niños son adoptados por extranjeros para servir como sus sirvientes.

Situaciones de abuso de Adulto hacia NNA

- Encerrar a los niños durante días en la despensa.
- Dar poca alimentación a los niños.
- Adultos mantienen relaciones sexuales con adolescentes de los recintos.
- Niños reciben y observan abuso sexual.
- Tortura hacia los niños, emocional (insultar, mentir, amenazar) y físicamente (golpear con puños y patadas, tirones de pelo, castigos, pelear entre niños, correr durante horas, levantarse de madrugada).
- Obligar a los niños a caminar durante horas alrededor de una cancha.
- Bañar a los niños pequeños con agua helada y la ropa puesta.
- Golpear a los niños con elementos contundentes como reglas, varillas, palos, entre otros.
- No dejar que los niños se junten entre sí.
- Tortura con clavos calientes
- Les cambian los nombres a los niños y obligan a golpes a que éstos lo acepten.
- Diverso insultos como por ejemplo: “guachas hijas de perra, sus mamás eran putas, por eso están acá.”
- No permiten que los niños tengan visitas.
- Cuidadores y auxiliares se descuidan de sus labores y dejan a los NNA solos. Abandono de labores, lo que aumenta las posibilidades de accidentes.

Situaciones de abuso entre NNA

- Pagar con comida para recibir protección o no ser abusado
- Los mayores golpean a los menores recién llegados.
- Abusos sexuales (en algunos casos para pagar protección o para evitar otras situaciones de abuso).
- Bullying.

Rasgos psicológicos

- Sentimiento de no pertenencia al lugar, lo que se traduce en ansias de libertad al observar el exterior.
- Los niños que llegan vienen de familias pobres, machistas en las que ya experimentaban situaciones de abuso graves.
Los niños tienen ansias de ser adoptados, por lo que se esfuerza para tener un don en alguna actividad para que lo adopten.
- Niños debían ser autosuficientes a pesar de su corta edad (6 años).
- Quienes no son adoptados van desarrollando un sentimiento de soledad.
- Debido a los abusos físicos se genera una obsesión por protegerse (llevar las manos a la cabeza) ante cualquier movimiento aunque sea poco agresivo.
- Miedo a delatar los abusos a otros adultos por temor a las consecuencias.

- El recibir visitas era una salida emocional de la realidad en las que se encontraban.
- Se genera una necesidad de aprender a defenderse y desconfiar de otros niños.
- Los niños más pequeños que recién llegan no saben lo que sucede y solo quieren volver con su madre.
- La individualidad emocional se hace necesaria para poder sobrevivir y soportar las constantes torturas.
- Entre niños se hacen competencias en juegos infantiles o tienen mini aventuras (travesuras) lo que les ayuda a despejarse del ambiente dañino del recinto.
- No todos los adultos poseen conductas de abuso hacia los NNA. Sin embargo, los que abusan tienen miedo a que los niños se unan.
- Algunos adultos piensan tener superioridad, castigando a diestra y siniestra.

2

Entrevista a Edison Llanos
Programa: Mejor Hablar
Año: 2017

1. Características Intangibles

Situaciones de abuso de Adulto hacia NNA

- Le quemaban las manos a los niños con clavos calientes.
- Golpean con varillas cualquier parte del cuerpo del niño.
- Le dan poca alimentación a los niños.
- Mientras más rebelde sea un niño un niño más golpes recibirá por parte de los adultos a cargo de su cuidado.
- Cuando un niño realizaba una denuncia éste no quedaba anónimo, lo que termina enfrentando al abusador con el abusado.
- Los niños observan y reciben abuso sexual.
- Secuestro encubierto: niegan que los niños regresen a sus familias.
- Sin derechos a servicios médicos..
- Encerrar a los niños en una habitación pequeña sin derecho a comida durante horas.

Rasgos psicológicos

- Los niños normalizan el abuso debido a que es el único entorno que los rodea.
- Cuando un centro funciona (pocos casos) es porque los integrantes realizan sus actividades por amor y no por obligación.
- Los niños tienen miedo a ser abusados por las noches.
- Los niños no logran realizar su relación familiar.
- Los niños del Sename se sienten invisibles ante la sociedad.
- Los jóvenes que logran salir del sename tienen la necesidad de crearse una vida para ser aceptados, ya que la sociedad los tacha de delincuentes.
- La calle es el último lugar que tienen.

TITULAR	DIARIO	FECHA
El desesperado llamado de la jueza Mónica Jeldres para que se ponga fin al círculo de explotación sexual infantil.	El Mostrador	04/08/2021
"Me metieron la cabeza en el basurero": el crudo relato de joven que vivió 15 años en el SENAME.	La Cuarta	03/08/2021
Mujer pide recuperar el cuidado de su hijo tras denunciar agresiones en centro del SENAME en Biobío.	Biobío Chile	20/07/2021
Informe revela que en los últimos 15 años han fallecido 1.836 personas que se encontraban en programas del SENAME.	El Mostrador	02/06/2021
Evacuaron hogar del Sename de Rancagua tras protestas.	El Contraste	27/04/2021
Nueve niños entre 7 y 11 años escaparon de residencia del SENAME en Rancagua.	El Mostrador	26/04/2021
Video con gritos de auxilio desata investigación por violencia en centro de menores del Estado Chileno.	CNN Chile	25/03/2021
Grave denuncia contra "tíos" del SENAME en Ancud pone en entredicho al organismo.	Radiosago	22/03/2021
Amargo informe anual de defensoría de la niñez: 818 casos de víctimas de violencia estatal y necesidad de crear una comisión de verdad, justicia y reparación.	El Mostrador	20/11/2020
Fuerte represión a protestas en Talcahuano por niños baleados en Sename.	La voz de los que sobran	20/11/2020
Indignante: carabineros balean a niños en residencia del SENAME de Talcahuano.	El Mostrador	18/11/ 2020
Defensoría de la Niñez interpuso recurso por posible explotación sexual en centro Sename de Talca.	Cooperativa	09/09/2020
Unicef: "Muerte de Ámbar revela la inexistencia de un sistema de protección especializada (para menores)"	El Mostrador	13/08/2020
Protestan en Chile contra el Servicio Nacional del Menor.	Telesur Tv	06/03/2020

1. Características intangibles

Situaciones de abuso Generales

- Los adultos responsables de los NNA no tienen ninguna capacitación, ni siquiera en primeros auxilios.
- Si un niño fallece queda en el sistema como egresado de todos los programas.
- Lactantes o preescolares ahogados en su propio vómito, muertes por golpe en la cabeza al caer de alturas, suicidios y homicidios.
- La institución no posee protocolos ni sistema de acreditación.
- Sólo los pobres van al sename, si bien el abuso es generalizado sin importar lo socioeconómico, sin embargo, solamente los NNA de bajos recursos se encuentran en el sename.

Situaciones de abuso de Adulto hacia NNA

- Bañar con agua fría y ropa.
- Golpes, empujones, Golpes con palos, sillas, patadas, entre otros.
- Abuso y explotación sexual.
- Insultos y garabatos.
- Los cuidadores despiertan en la madrugada a los niños y los obligan a formar filas semidesnudos.
- Obligan a los niños a apegarse entre sí por entretención.
- Los cuidadores amenazan a los NNA: si alguna autoridad visita su centro deben decir que todo está bien, sino “cobrarán” a golpes.
- Sobremedicación y negligencia en el cuidado de los menores.
- De comida dan pan duro, hasta con hongos. Ensaladas sin aliñar hasta con bichos.
- Insultos y frases como “no tienes donde caerte muerto”.
- Obligan a los niños a trabajar, ya que cada uno debe ganarse su comida o sus materiales para el colegio.
- Utilización de tranquilizantes en los niños.

Rasgos psicológicos

- Los niños terminan siendo antisociales por el abuso y por la falta de herramientas que entrega la institución.
- Cansados de los abusos piensan en el suicidio como una solución.
- Los intentos de suicidio ocurren adentro y afuera de la institución.
- Los niños que se escapan muchas veces vuelven a sus hogares.
- Los niños terminan institucionalizando y normalizando la violencia.
- Los niños deben estar en un constante estado de alerta, cuidándose de los adultos y de otros niños.
- El abandono les produce un cuadro depresivo.
- Los niños quieren y tienen la esperanza de que alguien los ayude: una familia que los cuide y quiera de verdad.

ANÁLISIS

Niños, niñas y adolescentes

Entre los niños podemos establecer que poseen sentimientos de no pertenencia al lugar con ansias de libertad y de salir al exterior. Se sienten solos y esperan poder llegar a alguna familia que realmente los quiera, por lo que se esfuerzan en destacar alguna habilidad que los haga notar.

Muchos niños al llegar no saben realmente en qué situación se encuentran y desean volver con sus padres, por lo que es normal que se generen lazos entre ellos para apoyarse y salir a delante a pesar de las situaciones de vulneración, sin embargo, esto no ocurre en todos los casos por lo que muchos piensan en la fuga o en el suicidio como una solución. Se debe mencionar que, si un niño se fuga de un recinto y luego es encontrado, lo vuelven a insertar en el mismo programa, lo que genera un círculo vicioso de abusos que sólo puede concluir con la muerte del niño.

Vulneración de los Niños, niñas y adolescente

Las vulneraciones que sufren ocurren en dos niveles. El primero es el abuso entre pares en donde niños abusan de otros niños. En estos casos los abusivos o matones suelen ser de mayor edad o por lo menos de mayor contextura física, y tienen en foco de sus abusos a los nuevos que llegan al recinto. El segundo nivel es entre funcionario y niño. En estos casos el adulto se aprovecha de su condición de autoridad para agredir y realizar maltratos directos en tono de castigos o por simple satisfacción personal, en donde se les destaca por tener un sentimiento de superioridad y de indiferencia hacia los niños. Se recalca en varios testimonios que a esta clase de cuidadores les gusta aparentar ante la gente externa de los centros del Sename, de hecho cuando las autoridades las visitan obligan y amenazan a los niños con mentir para que los abusos no se conozcan. Se debe mencionar que, si bien no todos los funcionarios realizan conductas de vulneración hacia los niños, el hecho de no contar con la certificación necesaria para tratar con ellos ya consta un factor de vulneración, lo que desencadena en situaciones de negligencia graves que hasta los propios niños se dan cuenta

Infraestructura y equipamientos

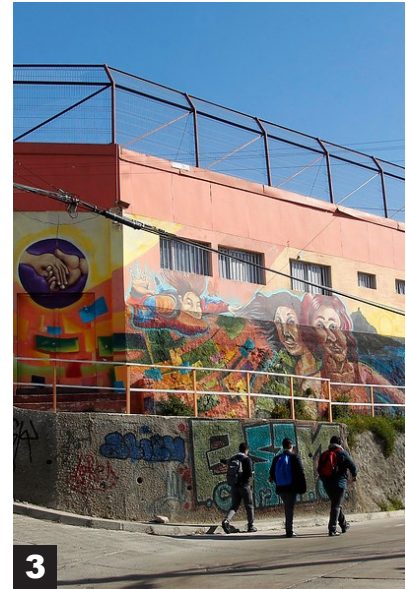
Lo que menos se menciona en los testimonios son elementos de la infraestructura. Sin embargo, igual se pueden definir ciertas cosas, como por ejemplo de que las residencias están rodeadas de rejas para evitar fugas de niños (lo que le da un aspecto de cárcel) y que debido a sus implementos poseen un aura de pobreza (camas de fierro, harapos como sábanas, losa y cubiertos de plástico, luces en mal funcionamiento, comida en mal estado, entre otras). Como existe un sobrecupo de los niños, se suele utilizar cualquier habitación disponible como dormitorio, aunque no cumplan con los espacios mínimos requeridos. Algunos de estos dormitorios están conformados con una cantidad impresionante de camas, lo que resulta que los niños se amontonan en una sola habitación (50 niños en una sola pieza).

CUADRO SITUACIONES DE ABUSO

Nivel de maltrato	Tipos de Maltratos
Adulto hacia NNA	<p>Maltratos físicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpizas múltiples (puñetazos, patadas, empujones, tirones de cabello, entre otras) y hasta con objetos contundentes (reglas, látigos, palos, sillas). Algunas terminan con sangre. - Contenciones agresivas y sin cuidado. - Duchar a los NNA con agua fría y la ropa puesta. - Obligarlos a caminar o trotar alrededor de una cancha por horas. - Obligar a los NNA a golpearse entre sí por diversión. - Obligarlos a formarse casi desnudos en plena noche - Sobre medicación - Torturas <p>Maltratos psicológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacinamiento (más de 50 niños en una habitación) - Encerrarlos por las noches con candados - Insultos y gritos hacia los niños (garabatos hacia ellos y sus progenitores). - Encerrar a los NNA en una habitación pequeña y oscura con llave durante largos periodos de tiempo. - Amenazas hacia los niños que desean denunciar. - Explotación laboral, cada uno debe ganarse su vida - Obligarlos a usar otros nombres - Mentiras y engaños hacia la situación de los niños. - Comercio infantil <p>Abusos sexuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Violaciones - Explotación sexual <p>Maltratos Generales de cuidado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poca alimentación para cada niño y alimentos en mal estado. - Poca vestimenta tanto para las camas como para los niños. - Sin apoyo para los NNA con discapacidades - Dejar a los NNA solos, olvidando sus obligaciones. - Sin conocimientos de primeros auxilios.
NNA hacia NNA	<p>Maltratos Físicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Golpizas individuales y grupales. <p>Maltratos psicológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insultos. - Amenazas. - Bullying y acoso. - Robo. <p>Abusos sexuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Violaciones. - Intercambio sexual.

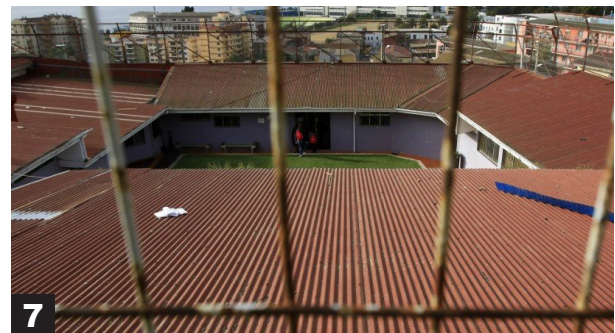
FUENTES VISUALES

1. Exteriores



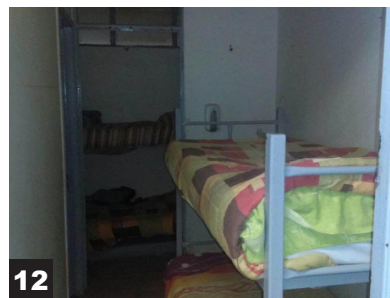
1. Exterior del Centro Galvarino (BBC News Mundo, 2016)
2. Entrada Cread Pudahuel (Desconcierto, 2018)
3. Exterior del Cread Playa Ancha (La Nación, 2021)

2. Patios



4. Patio del Cread Pudahuel (BBC News Mundo, 2016)
5. Patio Centro Galvarino (Trimagen, 2013)
6. Chancha Centro Galvarino (Trimagen, 2013)
7. Patio interior del Cread Playa Ancha (Soy Valparaíso, 2018)

3. Dormitorios



8. Dormitorio del Cread Pudahuel (Piensa Prensa, 2016)

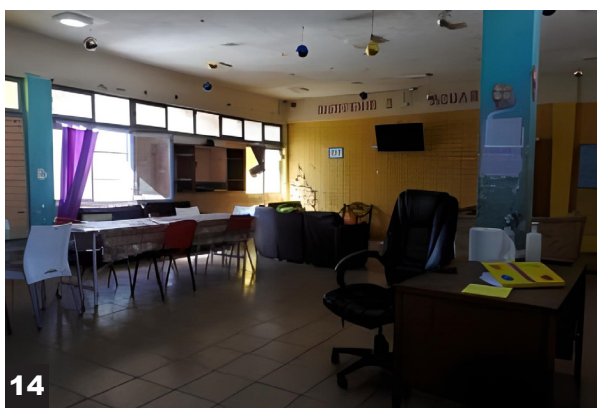
9. Camas utilizadas en el Centro Galvarino (Trimagen, 2013)

10. Dormitorio del Centro Galvarino (Vedoya M., 2020)

11. Dormitorio del Cread Pudahuel (Piensa Prensa, 2016)

12. Habitación utilizada como dormitorio en el Cread Pudahuel (Piensa Prensa, 2016)

4. Living



13. Charla informativa hacia jóvenes del Cread Pudahuel (Sename, 2021)

14. Sala de estar del Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021)

5. Comedor



15

15. Comedor Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021)

14

6. Baños



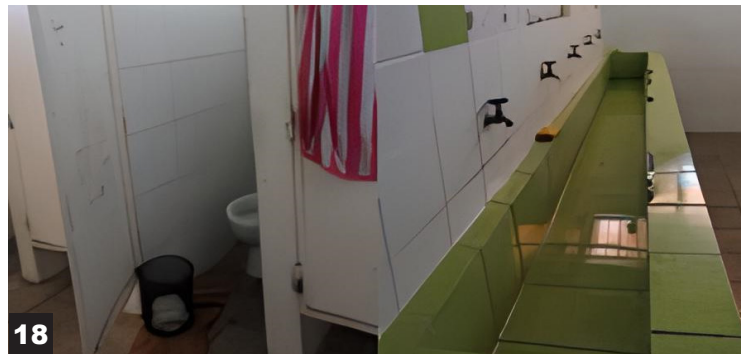
16

16. Fotos de los baños de Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021).



17

17. Fotos de los inodoros y duchas del Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021).



18

18. Fotos de los baños y lavamanos del Cread Pudahuel (Comisión Técnica de la Visita, 2021).

LA FUGA

ANEXO N°2
Documento de Diseño de Videojuego

Alan Koster
Año 2022

Índice

Concepto de Videojuego.....	3
Moodboard.....	5
Playworld.....	6
Historia.....	11
Flujo de Videojuego	18
Misiones.....	19
Reglas.....	21

CONCEPTO

Título: LA FUGA

Descripción:

Juego 2D Independiente de aventuras y exploración, con estética Pixelart enfocado en narrar y evidenciar las situaciones de vulneración que experimentan los niños que se encuentran bajo protección del Sename. El jugador asume el papel de un niño recién ingresado que deberá cumplir varias misiones para lograr fugarse del recinto y escapar de los abusos. Entre sus mecánicas se emplea la toma de decisiones en donde el jugador podrá salvar a compañeros y fugarse con ellos.

IMPORTANTE:

“LA FUGA” si bien es un videojuego, su objetivo principal no es entretener, sino que agobiar al jugador con las situaciones de abuso que suceden en los centros del Sename. Para ello se debe destacar que, aunque exista la posibilidad de escoger el rumbo de la historia en cierta medida, ninguna de los recorridos es realmente correcto y todos representan una carga para el jugador. Si salva a un NNA deberá asumir las consecuencias (castigo) y si no los salva deberá sufrir el sentimiento de malestar al saber que falleció. Todo esto representa la idea de que los niños del Sename deben valerse por sí mismos y ayudarse entre ellos para sobrevivir

Sinopsis de la Historia:

Otro niño/a debido a causas lamentables ha llegado a un centro del Sename sin saber bien por qué. Al llegar descubre que quienes deben protegerlo en realidad lo golpean y maltratan sin justificación, por lo que decide armarse de valor y buscar una forma para escapar del recinto. Durante su viaje para descubrir cómo escapar se encontrará en situaciones en donde otros niños estarán siendo vulnerados, por lo que podrá decidir si intervenir o no, lo que definirá quienes lo acompañarán en el intento de fuga.

Jugabilidad

El jugador podrá moverse libremente en las secciones del mapa que se le permita, en donde podrá interactuar a través de diálogos con los demás personajes quienes lo guiarán hacia los objetivos que deberá cumplir para progresar en la historia. Algunas secciones del mapa estarán bloqueadas y solo estarán disponibles dependiendo de la misión en que se encuentre el jugador. El jugador podrá tomar decisiones en algunos casos lo que repercutirá en el desarrollo de la historia.

Género:

Videojuego de aventura de un solo jugador, con gráficos 2D en estilo pixelart basados en una perspectiva en tercera persona, que posee una estructura narrativa semilineal con ciertos elementos explorativos de los videojuegos sandbox.

Plataforma

Para computadores Windows, enfocado en el uso de mando. No se descarta la posibilidad de desarrollarlo para otras plataformas.

Público Objetivo

Grupo de personas entre 17 y 40 años. Tienen tiempo para probar y dar oportunidad a videojuegos nuevos. interesados por los desarrollos independientes y los videojuegos con narrativa. Preocupados de las problemáticas sociales que afectan nuestro país. Según los sistemas de clasificación basados en la edad y el contenido, pertenecen a los grupos PEGI 16 y/o ESRB Mature +17.

MOODBOARD



PLAYWORLD

1. PERSONAJES

PERSONAJE PRINCIPAL

Jugador:

Niño/a pequeño que llega a un centro del Sename a causa de experimentar situaciones que significaron una vulneración hacia sus derechos básicos.

Para generar mayor conexión entre el jugador y el protagonista es que se propone un sistema de creación de personaje, el cual permite seleccionar: color de piel, género, peinado, color de pelo, vestimenta y nombre.

PERSONAJES SECUNDARIOS

Daniel/Daniela (Enemigo)

Niño/a de mayor edad que tiene un comportamiento agresivo contra otros niños: golpear, robar y amenazar a otros niños le entregan una cierta seguridad. El protagonista se vuelve el foco de sus abusos debido a ser un nuevo ingresado.

Su nombre y aspecto físico depende del género que haya escogido el Jugador para el protagonista.

Alejandro/Alejandra (Aliado/a salvable.)

Niño/a de mayor edad que tienen actitudes rebeldes con los cuidadores encargados del centro. Ya se ha fugado otras veces de la residencia, pero al encontrarlo lo vuelven a insertar en el mismo programa y centro.

Su nombre y aspecto físico depende del género que haya escogido el Jugador para el protagonista.

Florencia (Aliada salvable.)

Niña de la misma edad del protagonista que sufre maltratos de parte de los cuidadores por desobediencia. Tiene cierto grado de TEA por lo que le cuesta relacionarse. Llegó al centro debido a sufrir violencia intrafamiliar por parte de su padre, por lo que les tiene mucho miedo a los adultos.

Pedro (Aliado salvable.)

Niño de la misma edad del protagonista que debe tomar medicamentos antidepresivos debido a que tiene pensamientos suicidas. Es abusado por uno de los cuidadores, por lo que suele esconderse en el baño para evitar encontrarlo. Lo acompaña siempre un oso de peluche de color café el cual considera su amuleto de la suerte.

Niños Extras (Neutro)

Niños/as de diversas edades que están presentes para poblar el mundo creado. Tienen opciones de diálogo y de acción limitadas que dependen del nivel en el cual se interactúa con ellos.

Diego (Enemigo.)

Adulto responsable del cuidado y bienestar de los niños, sin embargo, se aprovecha de su condición de autoridad para castigar y abusar de los niños a su antojo. Siempre está enojado y utiliza un lenguaje vulgar y despectivo para tratar con los infantes. Su nivel de interacción con el jugador dependerá del género que éste haya escogido para el protagonista.

Daisy (Enemigo.)

Adulta responsable del cuidado y bienestar de los niños, sin embargo, se aprovecha de su condición de autoridad para castigar y abusar de los niños a su antojo. Siempre está enojada y utiliza un lenguaje vulgar y despectivo para tratar con los infantes. Su nivel de interacción con el jugador dependerá del género que éste haya escogido para el protagonista.

Rodrigo (Neutro.)

Adulto responsable del cuidado y bienestar de los niños, sin embargo, tiene una actitud despistada y desinteresada hacia los infantes. Suele tener un aura de flojera en su forma de hablar y en sus movimientos.

Raquel (Neutro.)

Adulta responsable del cuidado y bienestar de los niños, sin embargo, tiene una actitud despistada y desinteresada hacia los infantes. Suele tener un aura de flojera en su forma de hablar y en sus movimientos.

Cocinero (Neutro.)

Adulto responsable de la alimentación de los niños. No trata directamente con éstos ya que se encuentra en la cocina.

2. ESCENARIOS

Toda la historia de “LA FUGA” ocurre en los interiores de un centro del Sename, específicamente un Cread llamado Luz de Esperanza, donde el jugador puede desplazarse e interactuar hacia donde se le permita dependiendo del punto de la historia en el cual se encuentre.

Para recrear el centro se tomaron como referencia distintos centros de nuestro país, entre ellos el Cread Pudahuel, el Cread Playa Ancha y el Centro Galvarino. De esta forma se definieron distintas áreas que en su conjunto conforman la residencia:

Murallas

Si bien, no conforman un área específica como tal, es un elemento que siempre está presente al hablar de una residencia. Las murallas rodean toda la instalación para imposibilitar los escapes masivos de los niños ingresados y se pueden ver desde cualquier punto al interior de la residencia.

Entrada

Portón grande rejado grande funciona como puerta para la entrada de la residencia. También se puede encontrar la cabida de un guardia. El jugador no puede acceder a esta zona en todo el juego, pero si puede observar.

Zona de Juegos

Área con juegos para los niños: sube y baja, columpios, y estructuras para escalar, además de algunas bancas para el descanso junto con árboles. En su centro hay un pasillo que divide la zona y dirige hacia el interior de la residencia. Desde esta zona se puede observar un poco de la entrada y el exterior.

Patio Central

Conformado por una cancha de concreto en mal estado, la cual está rodeada de un poco de vegetación y algunas bancas. Los niños suelen jugar y correr. Desde esta ubicación se puede acceder a todos los espacios de la residencia.

Patio trasero

Pequeña zona bloqueada por una puerta cerrada con llave. En ella se encuentra una escalera pegada a la pared con la cual se puede acceder a los techos.

Patio este

Pequeña zona en la cual se encuentra el Taller en donde se realizan diversas actividades. Desde este punto se pueden ver las murallas directamente.

Dormitorios

Habitaciones en las cuales los niños duermen. Están repletas de camarotes, y en algunos casos con muebles y casilleros para guardar las pertenencias de los niños. Poseen ventanas las cuales están rejadas por fuera.

Cuarto de castigo

Pequeña pieza oscura con una cama y sin ventanas en la cual encierran a los niños que se comportan “mal”. El jugador solo puede acceder en esta zona si es que completa una misión en específico.

Sala de estar

Habitación en la cual los niños pueden estar de vez en cuando. En ella se pueden encontrar estantes, televisión, sillones, mesas y sillas, escritorios, plantas, entre otras cosas.

Baños

Zona que en su interior tiene lavamanos, inodoros y duchas, elementos que poseen un descuido en su cuidado.

Oficina de Cuidadores

Habitación en donde los cuidadores guardan sus pertenencias y realizan el papeleo. En su interior encontramos un escritorio con objetos, casilleros y otros muebles y adornos pegados a la pared.

Comedor

Zona larga en la cual hay una gran cantidad de mesas ordenadas en filas. En una de sus murallas hay una ventanilla en la cual los cocineros entregan la colación a cada niño. Además, se puede ver la puerta que da hacia la cocina.

Cocina

Habitación que dispone de las instalaciones adecuadas para cocinar. El jugador sólo puede acceder a esta zona para completar una misión de la historia.

Taller

Habitación en la cual se desarrollan actividades recreativas con los niños. Está cerrada y el jugador solo puede acceder a ella a través de una ventana. En su interior se encuentra una mesa con sillas, y muchas cajas con herramientas y artículos para que los niños utilicen.

Techo

Zona peligrosa que está a la altura de los muros. El jugador sólo puede acceder a esta zona en el último capítulo del videojuego.

3. OBJETOS

Durante el transcurso de la partida el jugador podrá interactuar con tres clases de objetos: objetos consumibles, objetos de misión y objetos coleccionables.

Consumibles

Estos objetos sirven para apoyar al jugador en la partida y una vez usados se borran del inventario. Se pueden encontrar en distintos lugares del mapa. Entre ellos podemos encontrar:

- Pan: Recupera cierta cantidad de salud. (insertar diseño)
- Bebida: El aguante se recupera más rápido.

Misión

Son objetos que el jugador debe conseguir y usar obligatoriamente para poder desarrollar la historia. Entre ellos podemos encontrar:

- Llave 03: Usable. Abre la puerta que da hacia el patio trasero.
- Llave 06: Usable: Abre puerta del cuarto de castigo.
- Alicates: Usable. Puede romper alambres.
- Oso de peluche: Juguete de Pedro, significa mucho para él
- Bolsa de Plástico: Puede almacenar varios objetos.

Coleccionables

Son elementos opcionales que el jugador puede obtener para enriquecer la experiencia al jugar, no es necesario obtenerlos para continuar en la historia.

- Fotografías: ubicadas en lugares específicos del mapa que contienen una historia real de trasfondo.

HISTORIA

Con todos los elementos antes descritos es que se desarrolla una propuesta de historia la cual se desarrolla a través de los diálogos y cumpliendo las misiones objetivo. Está dividida en 3 partes (introducción, desarrollo y conclusión). El capítulo 1 forma parte de la introducción. El capítulo 2, 3 y 4 forman parte del desarrollo. Y el capítulo 5 forma parte de la conclusión.

Capítulo 1: Recién Llegado

Capítulo introductorio en el cual se presenta la historia y la problemática, además de familiarizar al jugador con las mecánicas que propone el videojuego.

El jugador llega al centro del Sename y es acompañado por uno de los cuidadores (Diego/Daisy), el cual lo guía hacia la habitación que será su dormitorio. La habitación está llena de camas y camarotes, y de una gran cantidad de niños que intimidan al jugador, el cual se queda quieto sin ánimos de entrar por lo que es pateado por el funcionario (Diego/Daisy) el cual enfadado le menciona con insultos que debe acostumbrarse a su nueva realidad. Dicho eso, se retira y cierra la puerta con llave. El jugador se dirige a su cama y después de unos minutos es interrumpido por un niño de mayor edad (Daniel/Daniela) el cual lo golpea para enseñarle quién es el que manda. El jugador se levanta de la gopiza y se dirige a su cama a dormir.

La noche le sirvió al jugador para reflexionar y decidir fugarse, aunque haya sido corta su estadía, se dio cuenta de que continuar ahí significaba más abusos. Decidido debe descubrir la forma para escaparse del recinto, sin embargo, no puede salir de la habitación ya que está sigue cerrada a lo que decide hablar con algunos de los niños que se encuentran en la pieza, sin acercarse a la zona en donde se encuentra el matón (Daniel/Daniela). Al hablar con algunos niños descubre que hay alguien que sabe cómo escaparse (Alejandro/Alejandra) por lo que debe encontrarlo. En ese momento se abren las puertas y aparecen los dos cuidadores. Rodrigo/Raquel menciona que deben ir al comedor a buscar su comida mientras que Diego/Daisy les grita a los niños para indicarle que deben de salir a jugar al patio y que no quiere ver a nadie adentro.

El jugador al ir a buscar su comida es acosado por Daniel/Daniela quien le quiere quitar la comida, pero el jugador logra zafarse y seguir su camino. En el patio, habla con otros niños los cuales le dicen que en el pequeño patio que da hacia las mura-llas puede encontrar al quién sabe fugarse. Encuentra a Alejandro/Alejandra quien le pide un pago de comida para contarle cómo escaparse. El jugador le entrega el pan y así hablan de lo necesario para el escape. Alejandro/Alejandra le cuenta que la única forma de escaparse es saltando los muros y lo primero que necesitan es encontrar las llaves para entrar al patio que da hacia las escaleras para subir al techo, éstas están en la oficina de los cuidadores y tiene una etiqueta con el número 03.

Capítulo 2: Una Puerta que Abrir

El jugador con su objetivo en mente se infiltra en las habitaciones, se da cuenta de que uno de los cuidadores (Diego/Daisy) está paseándose por la sala de estar. El jugador no debe ser visto ya que debería estar afuera jugando, por ello se esconde y avanza cuando el cuidador se despista. De esta forma logra llegar a la oficina. Una vez adentro busca en las pertenencias y en los cajones de los escritorios encontrando la llave con la etiqueta número 03. Cuando la encuentra oye un grito afuera de la puerta el cual lo asusta. Al salir se percata de que Diego/Daisy está forcejeando con Florencia la cual está muy alterada y descontrolada. El cuidador la tira al piso y se sube encima de ella aplicando las medidas de contención de manera muy violenta: golpes e insultos. Es la oportunidad del jugador para salir de la habitación rápidamente sin ser visto, sin embargo, también puede ayudar a la niña interviniendo al agresivo del cuidador, pero lo cual lo delataría. Este es un evento de decisión, la historia puede tomar dos caminos:

1. Ayudar a Florencia:

El jugador se dirige corriendo hacia el cuidador y lo intenta empujar con todas sus fuerzas para que deje de apretar a Florencia con su peso, ya que ella no está respirando. El ataque del jugador sorprende al cuidador lo que hace que este se caiga. Rápidamente se levanta muy enojado diciéndole al jugador que como se atreve mientras lo golpea y tira al suelo, las llaves salen volando hacia donde Florencia quien las recoge antes de que el cuidador se dé cuenta. Mira a Florencia y como al percatarse de que ya está calmada la echa para el patio. Sin embargo, al jugador lo agarra y lo lleva para el baño en donde procede a castigarlo con una ducha helada. A pesar del duro castigo el jugador logra resistirlo, aun así, se queda en una esquina del baño llorando y el cuidador que lo había torturado se retira.

Una vez ya recuperado el jugador, se levanta y se dirige a hablar con Alejandro/Alejandra, donde le cuenta la situación y que había perdido las llaves. Alejandro/Alejandra se altera y le dice que no hay nada que hacer. Aparece Florencia la que se acerca al jugador y sin decir ninguna palabra le devuelve las llaves y se va. Alejandro/Alejandra feliz por el resultado le comenta que mañana le contará el siguiente paso ya que no deben hacer mucho movimiento en el día porque puede ser sospechoso para los cuidadores.

Se prende una pantalla con un noticiero que señala que se escuchan gritos de niños desde afuera del centro del Sename, lo que es una señal de alarma.

2. Evitar el enfrentamiento y salir:

El jugador se dirige corriendo hacia la salida, el cuidador no lo ve debido a que está concentrado en Florencia. En la salida de la habitación el jugador intercambia una pequeña mirada con Florencia quien se da cuenta de su presencia. El jugador decide salir de todas formas.

Una vez afuera se dirige a hablar con Alejandro/Alejandra, donde le cuenta la situación y que había conseguido las llaves. Alejandro/Alejandra feliz por el resultado le comenta que mañana le contará el siguiente paso ya que no deben hacer mucho movimiento en

el día porque puede ser sospechoso para los cuidadores.

Se prende una pantalla con un noticiero que señala una nota sobre el fallecimiento de una niña llamada Florencia dentro de un centro del Sename, los motivos pueden ser asfixia, pero aún se está investigando.

Capítulo 3: Una Herramienta Poderosa

El jugador se dirige a hablar con Alejandro/Alejandra, quien le cuenta que el siguiente paso para escaparse es encontrar alguna herramienta que les ayude a romper la reja de la parte superior de los muros. Le explica al jugador que en la sala del taller debería poder encontrar algo pero que la sala siempre está cerrada, por lo que debería revisar alguna de sus ventanas para ver si se puede entrar por ahí. El jugador se dirige a la sala de taller y revisa cada una de sus ventanas y se da cuenta de que todas las ventanas tienen rejas salvo una que se encuentra a una altura que no puede alcanzar por su cuenta por lo que necesita encontrar una forma de llegar ahí arriba. Explora y conversa con distintos niños hasta encontrar en el baño a Pedro, un niño que está escondido debido a que los cuidadores y los matones abusan de él. Le explica al jugador de que un matón le quitó su oso de peluche considerado un amuleto de la suerte para él y que no saldrá de su escondite sin su amigo oso.

El jugador encuentra a Daniel/Daniela en el patio de la entrada lanzando un oso de peluche de un lado para otro. Teniendo en consideración lo que le había dicho Pedro se decide a quitarle el peluche para poder devolvérselo. El jugador logra quitarle el peluche, pero debe escapar ya que el matón enfurecido lo persigue. Una vez que lo perdió de vista se dirige al baño para entregarle el peluche a Pedro. El niño al ver que le devolvieron el peluche le dice al jugador que había escuchado que necesitaba ayuda para entrar al taller y que él podría prestarle una mano.

Ambos se dirigen hacia el taller, se paran enfrente de la ventana sin rejas y Pedro le dice al jugador que le puede servir de apoyo para subirse. De esta forma el jugador alcanza la ventana y puede pasar al taller. Una vez adentro debe buscar entre las distintas cajas alguna herramienta que le sirva para su objetivo. Así es como llega a encontrar un alicate el cual guarda. Para salir por la ventana se apoya en una silla.

Al salir se cae y queda escondido por un pequeño arbusto. Desde ahí observa cómo llega el cuidador (Diego) y le dice a Pedro que tiene que ir a arreglar unos asuntos en su oficina así que lo agarra de la mano, botando su peluche al piso, y se lo lleva. El jugador sale de su escondite y recoge el peluche.

Este es un evento de decisión, donde la historia puede tomar dos caminos: El jugador puede ir directamente a hablar con Alejandro/Alejandra para comentarle que encontró lo necesario o puede evitar que Diego se lleve a Pedro hacia su oficina interviniendo de alguna forma.

1. Evitar que el cuidador se lleve a Pedro

El cuidador sigue un recorrido llevando a Pedro de la mano, este recorrido comienza desde la entrada del taller hasta la entrada a su oficina, para ello debe cruzar todo el patio central en el cual se encuentra la cancha principal y hay más niños jugando. El jugador se acerca hacia el cuidador con la intención de que éste suelte a Pedro, sin embargo, los intentos no son suficientes ya que el cuidador al ver que el jugador se acerca lo golpea haciendo que éste retroceda. De esta forma el jugador debe encontrar otra manera de llamar su atención. Observa que está el matón (Daniel/Daniela) en el patio y decide ir a golpearlo para armar una pelea en medio de la cancha. El cuidador observa la situación y le resulta imposible dejarlo pasar por lo que suelta a Pedro, quien se escapa corriendo a esconderse, y se dirige a separar la pelea. Una vez habiendo separado la pelea se burla de los niños involucrados y los obliga a golpearse entre sí de manera controlada por él. Después de tal inhumano castigo encierra al Jugador en una habitación muy pequeña, sucia y sin luz, en la cual el jugador debe pasar un tiempo. Al pasar unas horas el cuidador Rodrigo/Raquel le abre la puerta diciéndole que no debe pelear más porque si no lo volverán a encerrar. De esta forma el jugador queda libre y puede dirigirse a hablar con Alejandro/Alejandra a quien le cuenta la situación y que había conseguido la herramienta. Alejandro/Alejandra feliz por el resultado le pide que se siente en el piso porque debe comentarle todo el plan.

Así pasan toda la tarde, en donde le explica al jugador que se fugaran por el techo pero que antes de hacer eso necesitan conseguir un poco de comida para no pasar hambre afuera, pero que de eso se preocupan mañana para no llamar la atención. Le agrega que debería ser el primero en ir a la pieza a guardar la herramienta en su cama para que no se vea tan sospechoso al andar. Al llegar a la pieza encuentra a Pedro escondido detrás de su cama, por lo que le entrega el peluche lo que lo tranquiliza.

Se prende una pantalla con un noticiero que muestra un video en donde se escuchan gritos de auxilio por parte de niños al estar encerrados en los interiores de una residencia del Sename.

2. Ir hablar directamente con Alejandro/Alejandra

El jugador decide ir a hablar con Alejandro/Alejandra sin preocuparse por la situación de Pedro ya que no puede hacer nada en contra de un cuidador. Al llegar donde Alejandro/Alejandra le cuenta la situación y que había conseguido la herramienta. Alejandro/Alejandra feliz por el resultado le pide que se siente en el piso porque debe comentarle todo el plan. Así pasan toda la tarde, en donde le explica al jugador que se fugaran por el techo pero que antes de hacer eso necesitan conseguir un poco de comida para no pasar hambre afuera, sin embargo, que de eso se preocupan mañana para no llamar la atención. Le agrega que debería ser el primero en ir a la pieza a guardar la herramienta en su cama para que no se vea tan sospechoso al andar.

Terminada la charla, el jugador decide ir a su pieza, se da cuenta de que no hay ningún cuidador por lo que avanza tranquilamente. Al entrar a su habitación se percató de que Pedro se había suicidado con unos cordones. El jugador pega un grito y cae al piso del impacto lo que alarma a un cuidador (Rodrigo/Raquel) el cual llega rápidamente y se

dirige hacia Pedro para socorrerlo, pero ya es tarde. Llega el cuidador Diego y echa para afuera al jugador el cual está en chock por la situación.

Se prende una pantalla con un noticiero que muestra una nota sobre el fallecimiento de un niño llamado Pedro adentro de un Centro del Sename, el motivo fue suicidio.

Capítulo 4: Un Poco de Comida

El jugador se dirige a hablar con Alejandro/Alejandra, quien le dice que deben dirigirse hacia el comedor para poder entrar en la cocina y conseguir algo de comida. Una vez en el comedor, ambos personajes tienen que esperar a que nadie los vea para entrar a la cocina por la puerta principal. Antes de entrar, Alejandro/Alejandra miran por la pequeña ventanilla de la puerta que da hacia la cocina y espera a que el cocinero que está dentro se retire a botar basura por una puerta trasera que da hacia los basureros principales. Cuando el cocinero sale, ambos niños entran en la cocina. Alejandro/Alejandra le dice al Jugador que debe coger los alimentos que se encuentran en las distintas mesas y muebles y echarlos en una bolsa que deben de buscar, mientras que él/ella se pone en la puerta que da hacia el despacho de basura a observar si viene el cocinero de vuelta. Cuando el cocinero se acerca Alejandro/Alejandra le avisa al Jugador y ambos se esconden dónde pueden. El cocinero entra, busca más bolsas de basura y vuelve a salir. El Jugador aprovecha para recolectar más alimentos y cuando ya tiene los suficientes Alejandro/Alejandra le dice que deben de salir de la cocina. El Jugador logra salir hacia el comedor, sin embargo, Alejandro/Alejandra se demora. Al revisar por la pequeña ventanilla se da cuenta de que el cocinero lo descubrió y lo está regañando y tachando de ladrón. Llega un cuidador (Diego/Daisy) que lo golpea y lo lleva a encerrarlo en la pieza de castigo.

El Jugador lo va a ver a la pieza de castigo y tienen una pequeña charla a través de la puerta. Alejandro/Alejandra le explica que debe ir a buscar las cosas que guardó en su cama y esconderlas en algún lado seguro porque al parecer los cuidadores se dieron cuenta de que han desaparecido algunos elementos así que harán una revisión en las pertenencias de los niños. Por lo que le recomienda esconder las cosas en unos arbustos del patio de juegos, lugar que no suelen revisar.

Dicho esto, el Jugador va a recoger sus cosas en la pieza y se dirige al patio evitando al matón (Daniel/Daniela) que lo está acechando. Logra llegar al patio y esconde los objetos en un arbusto ubicado en la izquierda. Se devuelve hacia la habitación de castigo para hablar con Alejandro/Alejandra, quien le dice que debe prepararse porque mañana deberá soportar a los cuidadores, pero también será la oportunidad precisa para escaparse debido a que estos estarán preocupados de revisar las habitaciones. Agrega que debe hacerlo solo porque como él/ella ya está tachado con mal comportamiento se quedará varios días encerrado.

El Jugador puede ir directamente a su pieza a descansar para prepararse o puede intentar sacar a Alejandro/Alejandra de esa habitación. Este es un evento de decisión, la historia puede tomar dos caminos:

1. Ayudar a Alejandro/Alejandra

El Jugador decide quedarse un rato más en la puerta y se da cuenta de que la habitación tiene un número: el 06. Esto le da la idea de que puede haber una llave que abra dicha puerta, por lo que decide ir a buscarla en la oficina de los cuidadores. Para ello debe volver a infiltrarse en la oficina evitando que Diego/Daisy lo vea. Se enconde y avanza cuando el cuidador se despista. De esta forma logra llegar a la oficina. Una vez adentro busca en las pertenencias y en los cajones de los escritorios encontrando la llave con la etiqueta número 06. Decide salir y se percata que ahora están los dos cuidadores por lo que debe tener más precauciones para que no lo vean llegar a la habitación de castigo. El Jugador logra escabullirse y utiliza la llave para abrir la puerta. Alejandro/Alejandra salta de emoción y le dice que se irá a esconder en algún lugar del patio de juegos, que cuando el jugador vea el momento preciso para escapar que lo busque para acompañarlo. Dicho esto, Alejandro/Alejandra sale corriendo hacia afuera. El Jugador se dirige a su pieza para descansar, pero el cuidador (Diego/Daisy) lo encuentra y le pregunta que hace tan tarde. El Jugador no le responde a lo que el cuidador le golpea las manos con una regla de metal y le tira el pelo. El jugador resiste la golpiza y es llevado a su pieza a golpes. Se sienta en la cama, y se queda dormido llorando.

Se prende una pantalla con un noticiero el cual relata sobre posibles casos de tortura en centros del sename, aún se está investigando.

2. Ir directo a descansar

El jugador, convencido de que no puede ayudar a su compañero/a decide ir directamente a descansar a su habitación donde se queda dormido.

Se prende una pantalla con un noticiero el cual relata sobre el fallecimiento de un niño dentro de centro del Sename: Ocurrió un incendio y él estaba encerrado con llave como castigo, por lo que no pudo escapar.

Capítulo 5: La Fuga

El Jugador y todos los niños de la habitación son despertados por el cuidador (Diego/Daisy) el cual muy molestó los obliga a salir para la cancha central. Una vez todos los niños son reunidos ahí el cuidador (Diego/Daisy) les dice a gritos de que muchos objetos han desaparecido y que si el culpable se entrega no les pasará nada malo a nadie. Ningún niño dice algo al respecto, por lo que el cuidador los obliga a correr alrededor de la cancha sin parar. Quien pare se lleva una golpiza hasta que continúe corriendo. Así el Jugador y los otros niños corren y corren alrededor de la cancha sin parar hasta que llega el otro cuidador (Rodrigo/Raquel) el cual le dice a Diego/Daisy que no encontró nada en las piezas. Éste último se enfada y le dice que irá él mismo a revisar. Rodrigo/Raquel espera que se vaya el otro cuidador y les dice a los niños que pueden descansar un rato, los niños se sientan en el piso a descansar. Rodrigo/Raquel se sientan en una silla y se pone a revisar su teléfono, viendo a los niños de vez en cuando.

Esta es la oportunidad que el Jugador estaba esperando, se levanta rápidamente y se dirige hacia el patio de juegos sin que Rodrigo/Raquel lo vea. Una vez ahí recupera sus objetos del arbusto.

Este es un evento de decisión en donde el Jugador puede ir directamente hacia la puerta que da hacia las escaleras del techo o puede ir a hablar con los niños que salvó para que lo acompañen en el escape.

1. Habla con los niños que salvó

Con las herramientas en su inventario el Jugador decide contactar a los niños que ayudó para que todos puedan fugarse del recinto en grupo.

Busca a Alejandro/Alejandra en el patio y descubre que un basurero esta haciendo un pequeño ruido, al abrirlo ve que en su interior estaba escondido. Alejandro/Alejandra le dice que se adelante que él/ella encontrará la forma de alcanzarlo.

Vuelve a dirigirse a la cancha y se percata de la presencia de Pedro y Florencia. Se acerca a ellos y les habla, a lo que ellos le dicen que están dispuestos a seguirlo, pero que avance solo mientras, porque después lo alcanzan.

El Jugador se sigue moviendo sin que el cuidador lo note y llega a la puerta que lo dirige hacia el pequeño patio que da al techo. Utiliza la llave y procede a entrar. En el pequeño patio observa la escalera, se dirige a ella y cuando la va a subir se percata que por la puerta llega Florencia, Pedro y Alejandro/Alejandra quienes le dicen que lo lograron también. Todos suben al techo y buscan el mejor lugar para poder romper el alambre. Cuando por fin lo encuentran escuchan un grito diciendo “¡deténganse!”. Era el cuidador Diego/Daisy que los había descubierto escapando y ahora estaba en el techo junto a ellos. Uno de los niños (Alejandro/Alejandra, Florencia o Pedro) le dice al Jugador que lo intente detener mientras él/ella rompe la reja.

El jugador se enfrenta al cuidador el cual lo golpea y agarra, pero el Jugador logra zafarse. Después de que el cuidador realiza un ataque éste queda cansado lo que el Jugador aprovecha para empujarlo y hacer que se caiga del techo. En ese momento Alejandro/Alejandra termina de romper un pequeño agujero por el cual solo pasarían los niños y le dice al Jugador que está listo. Alejandro/Alejandra, Florencia, Pedro y el Jugador saltan por el pequeño agujero y el cuidador no puede hacer nada para detenerlos.

Se prende una pantalla con un noticiero que muestra que varios niños se escaparon de un Centro del Sename debido a la gran cantidad de abusos que recibieron y observaron.

2. Se dirige directamente hacia la salida solo

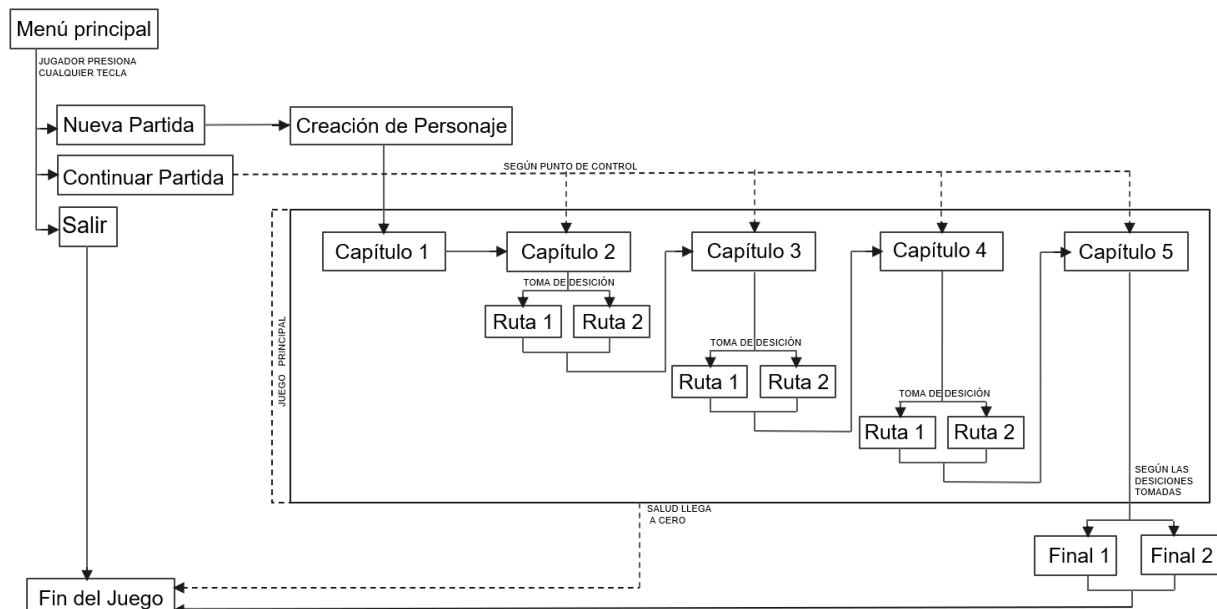
Con las herramientas en su inventario el Jugador decide que ya es momento de abandonar ese lugar.

Vuelve a dirigirse a la cancha y se percata de la ubicación de la puerta a la que llega sin que el cuidador lo note. Utiliza la llave y procede a entrar. En el pequeño patio observa la escalera, se dirige a ella y la sube. Una vez en el techo busca el mejor lugar para poder romper el alambre. Cuando por fin lo encuentra escucha un grito que dice “¡detente!”. Era el cuidador Diego/Daisy que lo había descubierto escapando y ahora estaba en el techo junto a él. El jugador se enfrenta al cuidador el cual lo golpea y agarra, pero el Jugador logra zafarse. Después de que el cuidador realiza un ataque cerca de la orilla del techo éste queda cansado lo que el Jugador aprovecha para empujarlo y hacer que se caiga hacia abajo, lo que le entrega el tiempo posible para romper la reja con el alicate y escapar por el agujero.

Se prende una pantalla con un noticiero que muestra que un niño se escapó de un Centro del Sename debido a la gran cantidad de abusos que recibió y observó.

Fin del Juego.

FLUJO



MISIONES

CAPÍTULO 1: RECIÉN LLEGADO

- Completar el tutorial.
 - Seguir las instrucciones.
- Descubrir cómo fugarse.
 - Encontrar a Alejandro/Alejandra.
 - Conseguir un pan.
 - Darle un pan como pago a Alejandro/Alejandra.
- Fin del nivel.

CAPÍTULO 2: UNA PUERTA QUE ABRIR

- Conseguir llave de la puerta que da al patio trasero.
 - Infiltrarse en la oficina de los cuidadores.
 - Encontrar llave en las pertenencias del cuidador.
- Salir al patio sin ser descubierto por los cuidadores.
- ¿Ayuda a Florencia o escapa sin ser visto?
 - Ayudarla.
 - Superar nivel de castigo (Ducha helada).
 - Hablar con Alejandro/Alejandra.
 - Fin del nivel.
 - Escapar.
 - Hablar con Alejandro/Alejandra.
 - Fin del nivel.

CAPÍTULO 3: UNA HERRAMIENTA PODEROSA

- Conseguir alicate para romper alambres.
 - Revisar ventanas de la sala de taller.
 - Explorar y encontrar a alguien que te pueda ayudar.
 - Hablar en con Pedro.
 - Quitarle el peluche al matón.
 - Pasarle el peluche a Pedro .
- Entrar por la ventana al taller con la ayuda de Pedro.
- Encontrar el alicate en las cajas de herramientas.
- Salir del taller y hablar con Alejandro/Alejandra .
- ¿Interferir en que el cuidador se lleve a Pedro o ir con Alejandro/Alejandra?
 - Ayudarlo.
 - Superar nivel de castigo (pelea contra el matón).
 - Hablar con Alejandro/Alejandra.
 - Guardar herraminetas.
 - Fin del nivel.
 - Ir directamente con Alejandro/Alejandra.
 - Hablar con Alejandro/Alejandra.

- Guardar herraminetas.
- Fin del nivel.

CAPÍTULO 4: UN POCO DE COMIDA

- Conseguir suministros.
 - Hablar con Alejandro/Alejandra
 - Infiltrarse con Alejandro/Alejandra en la cocina.
 - Recoger comida sin ser visto.
 - Salir de la cocina.
- Dirigirse a la pieza de castigo.
 - Hablar con Alejandro/Alejandra.
- Recoger las cosas.
- Esconder las cosas en un arbusto.
- ¿Sacar a Alejandro/Alejandra de la pieza o irse a dormir?
 - Ayudarlo.
 - Conseguir llaves.
 - Superar nivel de castigo (pelea contra el matón).
 - Fin del nivel.
 - Ir directamente a dormir.
 - Fin del Nivel.

CAPÍTULO 5: LA FUGA

- Escaparse.
 - Soportar castigo de correr en la cancha.
 - Preparar las herramientas.
 - Opcional: Hablar con Florencia.
 - Opcional: Hablar con Pedro.
 - Opcional: Hablar con Alejandro/alejandra.
 - Subir al techo.
 - Utilizar la llave en la puerta.
 - Subir las escaleras.
 - Romper las rejas.
 - Vencer al cuidador.
 - Saltar hacia afuera.
- Fin del Juego.

REGLAS

1. Jugabilidad

Durante el transcurso del juego habrá 3 clases de situaciones que configuran la jugabilidad que se deberá tomar:

- Situaciones de combate enfocadas en comprender el patrón de ataque del enemigo para poder esquivarlo y atacar.
- Situaciones de sigilo enfocadas en cruzar ciertas áreas sin que el enemigo encuentre al jugador. Éste debe aprender los recorridos del enemigo y esconderse en los casos que sea necesario (para que no lo vean o para perderlos de vista cuando lo hayan encontrado).
- Situaciones de castigo basado en las experiencias que han sufrido los niños del Se-name en donde el jugador tendrá que soportar y realizar diferentes acciones, bajo las posibilidades que entrega un videojuego, para poder continuar en la historia.

2. Reglas modelo

Definen las acciones que el jugador puede realizar durante el transcurso del juego. Entre ellas podemos encontrar:

- *Moverse (caminar y correr)*

Teclas W-A-S-D y Tecla Shift para Correr

- *Protegerse*

Click Derecho

- *Atacar*

Click Izquierdo

- *Interactuar*

Tecla E

- *Abrir inventario*

Tecla I

- *Pausar la partida*

Tecla Esc

3. Reglas de grado

Son los elementos medibles que ayudan a configurar el progreso del jugador en el videojuego. En el caso de LA FUGA, el jugador posee 4 indicadores:

- *Salud*

Representa la vida del jugador, la cual disminuye cuando el jugador recibe daño de

sus enemigos y se puede recuperar interactuando con algunos objetos (alimentos). Cuando llega a cero se habrá acabado la partida y se deberá comenzar una nueva o continuar desde un punto de guardado.

- *Aguante*

Representa la energía que tiene el jugador. Esta energía es necesaria para realizar algunas acciones de movimiento como correr, golpear y protegerse (al recibir un golpe se pierde aguante y no vida). Esta disminuye con cada una de esas acciones realizadas, pero se recupera sola a medida que pasa el tiempo. En algunos casos el hecho de que llegue a cero significa que comenzará a descontar puntos de vida (como en el caso de protegerse de un golpe).

- *Acción*

El indicador de acción sólo aparece en los momentos de tensión. Esto significa que el jugador debe presionar la tecla de acción constantemente hasta rellenarlo, si no lo logra significa pérdida de salud u otra acción que perjudique al jugador.

- *Empatía*

El indicador de empatía está directamente relacionado con la toma de decisiones del jugador. Este indicador parte en cero y mientras más compañeros salve subirá de rango (cada NNA salvado significa 1 punto más), pero en el caso contrario bajará de rango (cada niño fallecido significa un punto menos). Este indicador no repercute en la jugabilidad y es solo un estado de "puntaje" que se define de la siguiente forma:

- Empático (+2 pts.) ----- Cara súper feliz.
- Solidario (+1 pts.) ----- Cara feliz.
- Neutral (0 pts.) ----- Cara normal.
- Indiferente (-1 pts.) ----- Cara infeliz.
- Apático intencional (-2 pts.) ----- Cara super infeliz.

4. Reglas objetivo

El objetivo principal del jugador es escapar del centro del Sename en el cual se encuentra. Para ello deberá completar misiones específicas que lo ayudarán a entender lo necesario para escapar.



ANEXO N°3
Definición y planificación de Tareas

Alan Koster
Año 2022

Tarea 3: Diseño del Escenario

Zona	Estado
Patio con Juegos	Completado
Patio Central	Completado
Patio Trasero	Completado
Patio Este	Completado
Dormitorio 01	Completado
Dormitorio 02	Completado
Cuarto de Castigo	Completado
Sala de Estar	Completado
Oficina de Cuidadores	Completado
Baños	Completado
Comedor	Completado
Cocina	Pendiente
Taller	Pendiente

Tarea 4: Diseño de Objetos

Objeto	Inventario	Mapa
Pan	Completado	Completado
Bebida	Completado	Completado
Llave 03	Completado	Completado
Llave 06	Completado	Completado
Alicate	Completado	Completado
Oso de Peluche	Completado	Completado
Fotografías	Completado	Completado
Bolsa de plástico	Completado	Completado

Tarea 5: Diseñar Noticias para cada final de capítulo

Capítulo	Noticia	Estado
Capítulo 2: Una puerta que abrir.	"Posibles casos de tortura en centros del Sename"	Completado
	"Fallece menor en residencia del Sename"	Completado
Capítulo 3: Una herramienta poderosa	"Gritos de menores en Hogar del Sename"	Completado
	"Menor es encontrado sin vida en residencia del Sename"	Completado
Capítulo 4: Un poco de comida	"Video captura gritos de niños en las noches en centro del Sename"	Completado
	"Menor fallece en incendio en los interiores del Sename"	Completado
Capítulo 5: La fuga	"Un grupo de niños escapan de centro del Sename"	Completado
	"Niño escapa de centro del Sename"	Completado

Tarea 6: Diseño de interfaz

Elemento	Estado
Menú Principal	Completado
Creación de personaje	Completado
Menú de pausa	Completado
Barra de Salud	Completado
Barra de Aguante	Completado
Estado de Empatía	Completado
Controles	Completado
Cuadro de diálogo	Completado
Cuadro de Notificación	Completado
Inventario	Completado

