



<http://reconstruccion.co>

ViveLab Bogotá



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



DIÁLOGO SOBRE
UNA EXPERIENCIA

Reconstrucción" es un proyecto transmedia que pr
un videojuego que acompañado de un comic, una
conocimi







Reconstrucción EN EL TERRENO ACADÉMICO

Miradas desde las ciencias sociales y humanas

Interacción de conductas violentas, conductas sociópatas, orientaciones sexistas, generador de estereotipos y adicciones (Anderson y Bushman/)



Modelo General de Agresión (GAM) (PEGI)



Los estudios massmedia (Haddon)



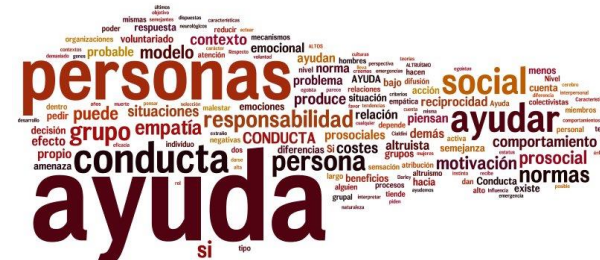
Los estudios de la pedagogía (Prensky)



Modelo General de Aprendizaje (GLM)



Estudios de Conductas prosociales: corrientes pedagógicas que profundizan en las teorías conductistas (Gentile, Buckley, Mengel, Telle)



Generación de Valores Prosociales



Reconstrucción

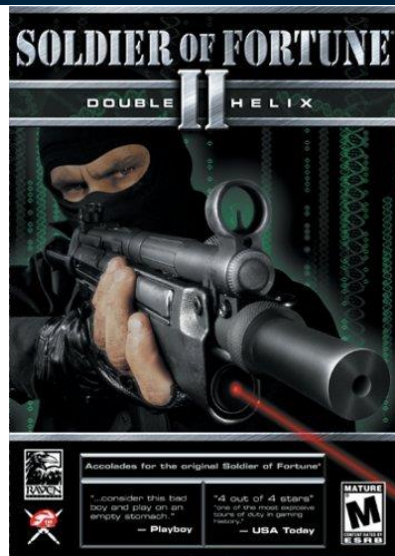
Del Estado del Arte

ABORDAJE DEL CONFLICTO COLOMBIANO EN LOS VIDEOJUEGOS

PowerTank, 1999



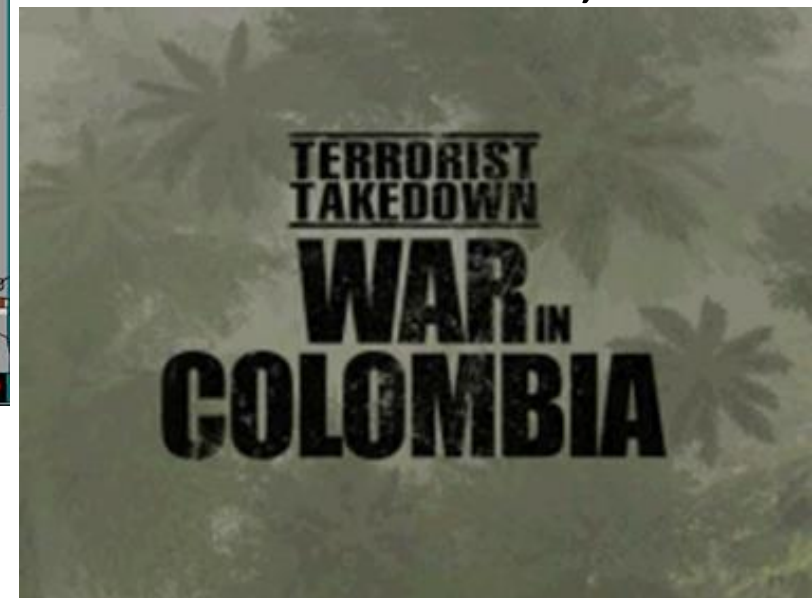
Soldado de la Fortuna, 2001



Matabandoleros, 2002, AUC



War in Colombia, 2006



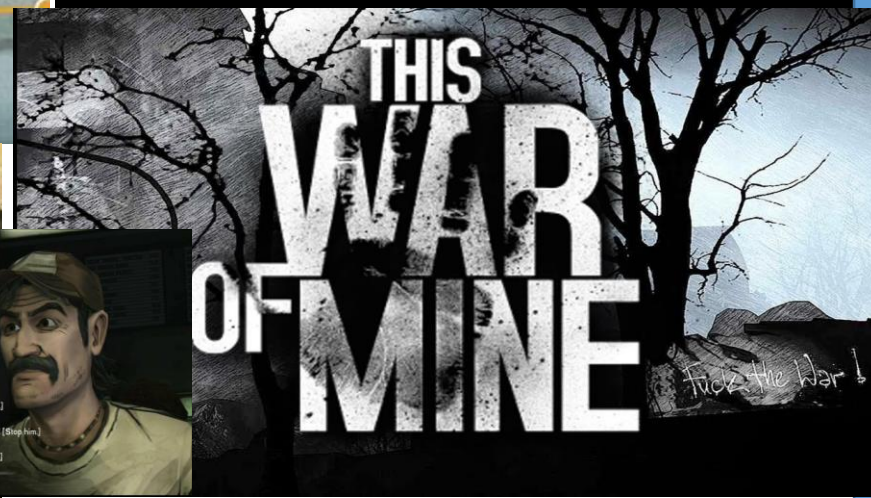
Basaban su jugabilidad en la representación de una violencia sin contexto y en la caracterización de las estrategias de guerra de guerrilleros, paramilitares, narcos y fuerzas oficiales del gobierno.



Reconstrucción

Del Estado del Arte

UNA GENERACIÓN DE VIDEOJUEGOS PROSOCIALES: ALCANCES Y POSIBILIDADES





ESTRUCTURA DE RECONSTRUCCIÓN

Reconstrucción se ideó con el objeto de generar un **videojuego prosocial**, que aprovechara el avance de la **narrativa transmedia**, para procurar condiciones que atiendan a la **compresión de lo qué pasó en el conflicto armado colombiano**, a la **perspectiva de víctimas y victimarios**, a la **búsqueda de reconciliación con derechos y obligaciones**, a la **generación de igualdad de oportunidades** y a la **construcción de un proceso esperanzador dentro de las poblaciones jóvenes y urbanas**, receptoras de un número importante de ex-combatientes.

Videojuego

Cortos documentales

Cómic



CAP. 1 Memoria de la Violencia



CAP. 3 La resiliencia y la resistencia civil

CAP. 2 El combatiente y su desmovilización



Características:

1. Una aventura basada en historias reales.
2. Toma decisiones que afectan tu historia en el juego.
3. Interactúa con diferentes actores de la guerra.
4. Descubre diferentes y divertidos minijuegos.
5. Encuentra imágenes, videos y audios que contextualizan el conflicto en Colombia.



COMPONENTES METODOLOGICOS DE RECONSTRUCCIÓN

Investigación

- Construcción de historias: A partir de talleres y entrevistas a los actores del conflicto, se construyeron historias para ser contadas. Para esto se logró el apoyo del Centro de Memoria, la ACR y Madres Tejedoras de Soacha.
- Definición de lenguaje: Trabajando en conjunto con las víctimas y ex-combatientes en Medellín y Bogotá
- Construcción de la experiencia del jugador
- Revisión bibliográfica y documentación de los videojuegos como herramienta prosocial



Arte

- Arte conceptual: la línea artística del proyecto
- Modelado: modelos 3D para el videojuego y el cómic
- Texturizado:
- Animación
- Diseño de niveles
- Creación del cómic
- Creación de cápsulas documentales



Desarrollo

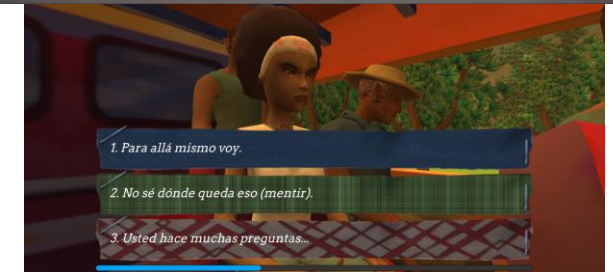
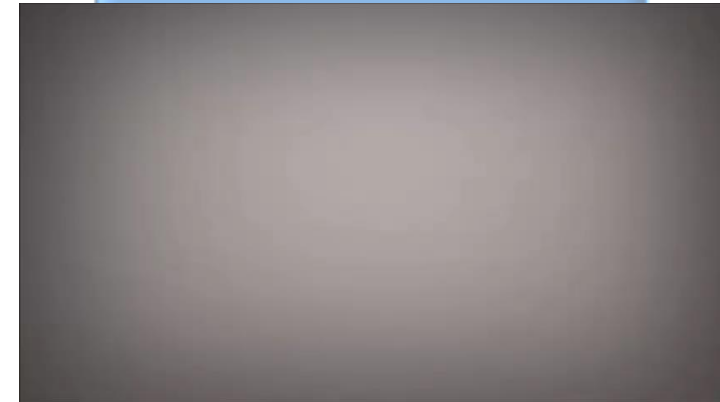
Un equipo multidisciplinario fue conformado para trabajar en el desarrollo del proyecto, con la metodología Scrum, durante seis meses.

El videojuego Reconstrucción utiliza el motor Unity3D, una de las herramientas de creación de videojuegos más utilizadas por los desarrolladores Indie, debido a su versatilidad y bajo costo.



Validación

Diseño de instrumentos de validación cualitativos y cuantitativos aplicados a diversos grupos de jugadores y actores institucionalizados



SÍNTESIS METODOLÓGICA DEL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN



Objetivo: El videojuego Reconstrucción debe ser reconocido por los jugadores en áreas temáticas relacionadas con el conflicto en Colombia, en especial con las dinámicas de la guerra en los pueblos, sus implicaciones para los habitantes y la aproximación hacia los combatientes.

POS



30 *Estudiantes San José del Guaviare*
2 *ejercicios de validación*



Objetivo: El videojuego Reconstrucción, en su Capítulo 2, debe ser reconocido por los jugadores en áreas temáticas relacionadas con el conflicto en Colombia, en especial con las dinámicas de reclutamiento en un grupo armado, los dilemas de la guerra y la complejidad de las decisiones para abandonar una organización armada .

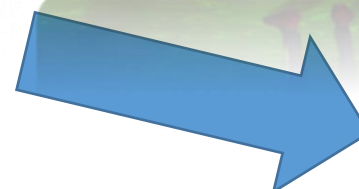
VIDEOJUEGO RECONSTRUCCIÓN

CONCEPTOS PRE Y POS CAPITULO 2

ViveLab Bogotá



PRE



15 jugadores GLZ / Memoria
histórica / ACR
3 ejercicios de validación

POS



Objetivo: El videojuego Reconstrucción, en su Capítulo 2, debe ser reconocido por los jugadores en áreas temáticas relacionadas con el conflicto en Colombia, en especial con las dinámicas de reclutamiento en grupos armados, los dilemas morales de la guerra y la complejidad de las decisiones que conllevan a la desmovilización .

Decisiones Cap. 1

Analytics porcentajes abril 2018

ViveLabBogotá



Reconstrucción

Guerrillera: Venga entonces yo le explico a mi camarada que usted se va con nosotros.

Tú y el resto de jugadores decidieron...

No me importa si me matan.
Mejor regreso a mi pueblo.
Me iré con ella... Es mi única
posibilidad

0 10 20 30

Abuelo: Tienes que huir Victoria, eres rápida y ágil, puedes hacerlo. ¡Vete!

Tú y el resto de jugadores decidieron...

¡Tengo que huir!
¡No puedo dejar a mi abuelo!

0 10 20 30

Guerrillera: ¿Y por qué no se viene con nosotros?

Tú y el resto de jugadores decidieron...

Mejor vuelvo a mi pueblo a
vengarme de ellos.
¿Y puedo tener mi propio fusil?
Mi abuelo no me lo perdonaría

0 2 4 6 8 10

Decisiones Cap. 2

Analytics porcentajes abril 2018

Reconstrucción

Guerrillera: ¡El helicóptero está encima de nosotros! ¡Se nos vino el bombardeo!

Tú y el resto de jugadores decidieron...

No puedo dejar que Jacobo escape: eso sería
sentencia de muerte para Leonor y para mí.
Debo liberar a Jacobo, no puedo dejar que muera.



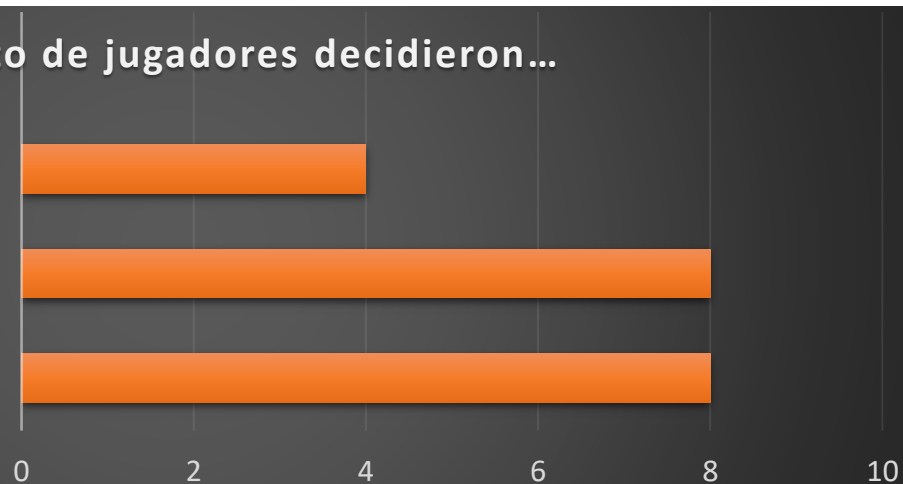
Guerrillera: Tenemos que entregarnos al ejército...

Tú y el resto de jugadores decidieron...

¡Nos pueden matar Leonor... nos pueden
torturar!

¿Está segura?

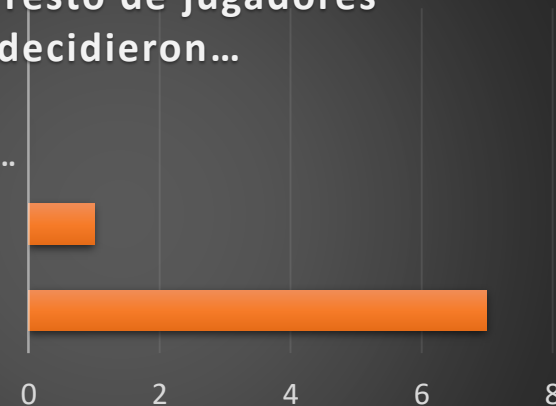
¿Está loca?



Leonor (Guerrillera): ¿Por qué no me ayuda? Mire
que él (secuestrado) le hace caso a usted.

Tú y el resto de jugadores
decidieron...

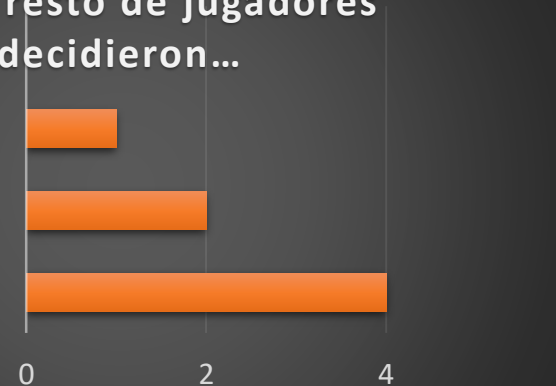
Pues yo no lo voy a
obligar a comer; si...
Usted es la responsable
de cuidar a ese señor.
Puedo intentarlo pero no
le prometo nada.



Jacobo (Secuestrado): Yo no tengo porqué estar aquí,
tú lo sabes. ¡Déjame huir Victoria!

Tú y el resto de jugadores
decidieron...

¡Qué más quisiera yo que
dejarlo ir don Jacobo!
¿Usted cree que yo puedo
hacer eso? (molesta)
Si no cumplo las órdenes
me hacen consejo de...



Decisiones Cap. 3

Analytics porcentajes abril 2018

ViveLabBogotá



Reconstrucción

Ramírez (paramilitar herido): ¿Me va a ayudar?

Tú y el resto de jugadores decidieron...

¿Qué necesita?

No sé...

0 2 4 6 8 10 12 14 16

Doña Doris: ¿Entonces qué hacemos ahora? (Con Ramírez agonizando)

Tú y el resto de jugadores decidieron...

Tenemos que ayudarlo

No sé...

Llevémoslo al pueblo con nosotras

0 2 4 6 8 10

Doña Doris: Ellos (pueblo) tienen razón, tienes que irte del pueblo (a Victoria).

Tú y el resto de jugadores decidieron...

Tenemos que pedir ayuda al ejército

No quiero ir a la ciudad

0 5 10 15 20



Reconstrucción

<http://reconstruccion.co>

ViveLabBogotá



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



Refuerzo a la política pública



Contenidos digitales en **Tabletas para Aprender**

- Apoyo en Ciencias Sociales a docentes de educación básica y media
- Facilitador de dinámicas de rol
- Contenidos extracurriculares para padres e hijos
- Memoria y No Repetición

EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PROSOCIAL PARA EL POSCONFLICTO – Ministerio de Educación

- Reconstrucción orienta el aprendizaje que el jugador recibe de su entorno real y la retroinformación que este realiza de su conducta a través del videojuego, lo cual puede reforzar creencias y actitudes. En ese sentido, el videojuego se constituye como una herramienta prosocial, un espacio de interacción de conductas, sin llegar a ser un movilizador de estructuras ideológicas y un predictor de comportamientos.
- En el marco de los requerimientos que impone los escenarios de pos-acuerdo y pos-conflicto en la actualidad colombiana y considerando las históricas problemáticas referidas a la reinserción y la reconciliación entre víctimas, victimarios, hombres y mujeres de distinto género, edad, etnia, nivel socioeconómico, territorio, medio ambiente, etc., debemos reconocer en el videojuego un enorme potencial para incidir en niños y adolescentes, *gamers*, comunidades en red y, en general, nuevas generaciones que no solo escuchan, no solo ven, también organizan, exploran, discuten, aprenden en el videojuego



Reconstrucción

<http://reconstruccion.co>

ViveLab Bogotá



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

GRACIAS!!!



Reconstrucción ViveLab Bogotá

Trailer



Sinopsis

"Reconstrucción" es un proyecto transmedia que propone una forma diferente de acercarse a la memoria del conflicto armado colombiano. Su pieza principal es un videojuego que acompañado de un comic, una serie de cortos documentales y un blog periodístico, ofrece a los usuarios una experiencia de inmersión y conocimiento sobre diferentes historias de guerra y resistencia en Colombia.

