

ESTEREOTIPOS EN LA CONSTRUCCIÓN VISUAL DE UN JUEGO DE MESA PARA JÓVENES Y ADULTOS

Valentina, Moreno

Cientibecaria UNL (Programa 2014). Estudiante el Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral, Ciudad Universitaria.

Paraje El Pozo – (3000) Santa Fe, Argentina.

Área: Arquitectura, Diseño y Urbanismo – Sub-área: Diseño

INTRODUCCIÓN

Desde la niñez, los juegos de mesa a demás de tener un fin puramente lúdico, son un excelente elemento de aprendizaje mediante la diversión, por eso son muy utilizados con fines didácticos. En la vida adulta, pasan a ser un modo de recreación, diversión y en menor medida, socialización. En todo momento de la vida de una persona, así como en la historia de las sociedades, los juegos han tenido un papel muy importante. Es por esto que hasta la actualidad son muchas las investigaciones que han estudiado la problemática de los juegos de mesa, desde muy variadas perspectivas. Sin embargo son muy escasos los trabajos que se han interesado específicamente en la visualización de este tipo de juegos.

En el marco del CAI+D *Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas*, en el cual se sitúa la Cientibeca *Estereotipos en la construcción gráfica de los juegos de mesa. Diferencias según rangos de edad*; el presente trabajo expone una de las actividades de investigación, que propone un análisis de la construcción del discurso de un juego de mesa en particular, relacionándolo con el rango etario para el cual se ha diseñado.

OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo fue dar a conocer la experiencia sobre una de las actividades realizadas durante el desarrollo de la Cientibeca 2014, que consistió en el análisis de un juego de mesa. La actividad en particular, tuvo como propósito detectar los diferentes elementos que componen el juego *Agit Prop. Diseñando la Revolución* (creado por alumnos del Taller de Diseño IV de la cátedra Gorodischer, de la carrera Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual perteneciente a la Universidad Nacional del Litoral) y comenzar a comprender cómo se relacionan para construir un discurso; haciendo foco en el rango etario al cual está dirigido.

METODOLOGÍA

La metodología propuesta por el equipo de investigación se basó en una serie de actividades que conectaran el proyecto de Cientibeca con el propio trabajo del CAI+D.

Búsqueda y relevamiento de juegos de mesa, cuadro de clasificación según el contexto de origen de los juegos, análisis de tableros comerciales e institucionales, infografías explicativas, participación en una jornada de la Semana de la Ciencia correspondiente al año 2015; fueron algunas de las tareas llevadas a cabo.

Para la actividad propuesta en el presente trabajo, la metodología se basó en un análisis del juego de mesa *Agit Prop. Diseñando la Revolución*, desarrollado a partir de tres ejes fundamentales: diseño de información, dinámica de juego y repertorio visual. La actividad consistió en un relevamiento fotográfico, una jugada prototipo y el posterior diseño de una infografía que permitiera plasmar y visualizar de manera operativa lo realizado, relacionando los tres ejes antes nombrados.

A partir de ese análisis, meramente descriptivo, se establecieron conexiones con el estereotipo que engloba al público adulto-juvenil, para el cual fue diseñado.

RESULTADOS

Como consecuencia de análisis realizado del juego *Agit Prop. Diseñando la Revolución*, se exponen a continuación los siguientes resultados:

Agit Prop. Diseñando la Revolución

Dirigido a un público joven-adulto. Se trata de un juego de mesa creado en el año 2012, que propone introducir a los jugadores en la práctica de la Vanguardia Constructivista, desde una óptica socio-política. El objetivo central de cada jugador para ganar el juego es crear y publicar una obra plástica y una cinematográfica. El número de jugadores varía entre dos y cuatro.

-El juego persigue un objetivo pedagógico, ya que pretende que los jugadores incorporen conocimientos artísticos y socio-políticos, sobre la Vanguardia Constructivista. Los jugadores deberían tener una noción previa sobre el Constructivismo Ruso al momento de enfrentarse al juego, para poder comprenderlo. Teniendo en cuenta su contexto (Argentina, actualidad) esto implica conocimientos del área histórica, geográfica, social y política; a nivel mundial.

-En la jugada prototipo pudo detectarse que la complejidad de la dinámica, requiere de los jugadores atención y concentración constantes a lo largo de todo el desarrollo. A su vez se necesita que tengan incorporados conocimientos matemáticos para poder sumar y restar rápidamente los casilleros. Estas características engloban un público determinado, no solo por su rango etario, sino también por sus intereses con respecto al juego; el tiempo y el desgaste intelectual que cada jugador esté dispuesto a dedicar.

-La visualización del juego analizado, que hace explícito un tema concreto, es uno de los factores que atrae a un público específico. En este caso en particular, el repertorio visual no se relaciona en primer lugar con el rango etario de los jugadores, pero si tiene una influencia muy importante en la delimitación de los mismos desde la perspectiva de los gustos e intereses personales.

-Se pudo comprender que las tres categorías analizadas en el juego *Agit Prop. Diseñando la Revolución*, se interrelacionan para construir un discurso y por lo tanto todas resultan factores determinantes delimitantes del público al cual se dirige dicho juego. Actúan dicotómicamente. A su vez se entendió que el diseño de información de las piezas está subordinado tanto a la dinámica de juego como al repertorio visual, lo que da mayor importancia a estas últimas dos.

CONCLUSIONES

A partir de la actividad realizada se llegó a comprender que la construcción del discurso en el caso analizado, no solo delimita a los jugadores por su rango etario, sino también por sus gustos, intereses y conocimientos específicos. Estos factores,

entre otros, se relacionan y condicionan entre sí como partes de un todo. Si bien esta característica no fue planteada en un principio como objetivo, resulta interesante para continuar trabajando y ampliando el análisis y para el desarrollo de trabajos futuros. Con respecto a la experiencia como Cientibecaria, la actividad expuesta es parte del proceso personal de iniciación en la tarea de investigar. Entrar en contacto con un equipo de trabajo y comprender su metodología me ha guiado en el desarrollo de mi propia investigación e incentivado a continuar profundizando en esta área.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Costa, J., 1998. La esquemática. Visualizar la información. Paidós, Barcelona

Leborg, C., 2014. Gramática visual. G. Gilli, Barcelona

Reboredo, A., 1983. Jugar es un acto político. El juguete industrial: recurso de dominación. CEESTEM, Centro de estudios económicos y sociales del tercer mundo, México