

DISEÑO DE VIDEOS JUEGOS PARA PREVENIR LA PORNOGRAFÍA INFANTIL POR INTERNET

UNICEF – MINISTERIO DE COMUNICACIONES

**Anotaciones de Germán Mariño
Abril de 2008**

INTRODUCCION

Uno (?) de mis vicios es el tener que escribir sobre todo lo que hago (que es diferente a “escribir sobre todo”). No sé por qué pero siento un gran placer; será que así hago realidad el dicho aquél que dice: recordar es vivir dos veces? Pues bien, este escrito es otra prueba de que no me ha sido posible evitarlo.

Inter Sano es un proyecto que trabaja en la prevención de la circulación de pornografía infantil por Internet y nace liderado por el MINISTERIO DE COMUNICACIONES.

Lo que se presenta a continuación son las consideraciones que adelanté en dos partes del proyecto: en ambas fui contratado por UNICEF (uno de los miembros del grupo de Internet Sano). En la primera, planteé el marco pedagógico; en la segunda, formé parte de un equipo que diseñó las concreciones operativas (estructura de navegación, temáticas...) para sentar las bases que permitieran finalmente al diseñador crear los videos juegos.

El trabajo en equipo jugó un papel clave; sin él no hubiera sido posible lograr los avances obtenidos. Sus miembros fueron Bernardo Nieto y Sara Franky de Unicefy María Victoria Ardila y Claudia Patricia Valenzuela del Ministerio de Comunicaciones. El diseñador contratado fue Mario Ramírez.

En la primera parte fueron entrevistados múltiples expertos entre cuales se encontraban la Fundación Esperanza, la Fundación Renacer, el portal Colombia Aprende (del Ministerio de Educación), y la unidad de Delitos Informáticos de la Policía Nacional.

El escrito no tiene mayores pretensiones: es una recopilación (organizada y “pulida”) de los documentos que fueron circulando; tan sólo desea ser una parte de la memoria, que obviamente debe ser enriquecida por el resto de participantes.

Germán Mariño

ÍNDICE

DISEÑO DE VIDEOS JUEGOS PARA PREVENIR LA PORNOGRAFÍA INFANTIL POR INTERNET

	Pág.
INTRODUCCIÓN	2
ELABORACIÓN PEDAGÓGICA	
I. HACÍA UN ESTADO DEL ARTE DE LOS VIDEO JUEGOS	5
PARA EMPEZAR	5
VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS	6
Juegos sin Enemigo	6
Juegos con Enemigo Estático	7
Juegos con Enemigo en Movimiento	7
LOS JUEGOS EDUCATIVOS	9
Juegos de diseño	9
Juegos informativos	9
Juegos valorativos	10
Una síntesis gráfica	10
II. HACÍA UNA CARACTERIZACIÓN DE LOS SUJETOS	
VÍCTIMAS DE LA PORNOGRAFÍA INFANTIL POR INTERNET	12
SUPUESTOS CONCEPTUALES	12
No homogeneidad	12
Sujeto interactivo	12
Razones versus emociones	12
Gradualidad	13
TIPOLOGIAS	13
Jóvenes	13
Padres de Familia	14
Maestros	14
REALIZACIÓN	17
III. LAS PROPUESTAS	18
LA PROPUESTA INICIAL	18
Para empezar	18
El Juego	19
El Zoom	19
El Debate	20
LA PROPUESTA FINAL	20
IV. PROPUESTA PARA CASTING	21
Esquema gráfico	21
Textos	24
V. HACÍA UN RECUENTO DE LO AVANZADO	28
VI. PROPUESTAS PARA EL JUEGO DEL ZOOM	32
PRIMERA PROPUESTA	32
SEGUNDA PROPUESTA	34
Juego de Tiro	36
Juego Curvas Peligrosas	37
PROPUESTA DEFINITIVA	38

ELABORACIÓN PEDAGÓGICA

HACÍA UN ESTADO DEL ARTE DE LOS VIDEO JUEGOS

PARA EMPEZAR

Se presenta a continuación una aproximación al "estado del arte" de los juegos "electrónicos".

Se trata de caracterizar los elementos estructurales que los determinan gestándose una especie de taxonomía que se construye en función de variables como desarrollo de Habilidades Psicomotoras (memoria, coordinación, discriminación...) y Capacidades para determinar estrategias.

También intervienen en la clasificación mencionada aspectos como ganar-perder, (en términos de muerte del jugador o simplemente pérdida de puntos) y elementos como juegos con obstáculos estáticos u obstáculos móviles.

La razón por la cual nos internamos en esta pequeña aventura, es que necesitando elementos para diseñar video juegos encontramos un enorme vacío pues los especialistas se dividen dos grandes grupos: el primero lo constituyen los técnicos y diseñadores que crean sin tener claro (ni preocuparse) por los implícitos pedagógicos; el segundo, se encuentra conformado por psicólogos y sociólogos, resultando entonces, un vacío educativo que no alcanza para nada ha ser llenado por los aportes de los especialistas mencionados, los cuales, aunque enriquecen la discusión con sofisticaciones tecnológicas, implicaciones psicológicas o crítica social, dejan un panorama absolutamente desolador en el campo pedagógico.

Las consideraciones agrupan en dos grandes bloques los video juegos: juegos recreativos y juegos educativos.

Sabemos que todos los juegos son realmente educativos (algunos hasta des-educativos) y que por lo tanto la categoría aludida no resulta muy afortunada, teniendo que crear un nombre nuevo, lo que da lugar a una de las tantas tareas sugeridas por el escrito.

Consideramos que este ejercicio es realmente embrionario debiendo ser polemizado y complejizado por muchos otros actores.

VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS

Juegos sin enemigo

Este tipo de juegos no son fruto de los juegos electrónicos; se inspiran en juegos clásicos como los rompecabezas o los juegos diseñados para concursos por televisión tales como Concéntrese.

En Concéntrese, por ejemplo, el jugador tiene que memorizar la ubicación de la información contenida en las diversas casillas de un tablero, debiendo aparear aquellas que son iguales (se presentan en grupos de dos).

En los Rompecabezas, el jugador debe ubicar las fichas en los lugares correspondientes para armar la figura, valiéndose tanto de las siluetas de las mismas (que deben encajar), como de los dibujos (de personas, plantas ...) que contiene el rompecabezas.

En Concéntrese el perder implica no ganar, lo que no deja de ser "fuerte" si se participa en concursos comerciales donde existen premios muy variados (dinero, comida, electrodomésticos...). Los rompecabezas nunca se asocian a recompensas materiales sino a fines didácticos tales como el reconocimiento del cuerpo o al placer del juego.

En todos los casos anteriores lo que prima en ellos son las Habilidades Psicomotoras tales como la memoria visual, la ubicación espacial, la coordinación ojo-mano o la discriminación de formas reduciéndose al mínimo el Análisis Estratégico.

Sin embargo, también existen vídeos juegos "sin enemigo" mucho más complejos.

En Shangay por ejemplo, aparecen unas cartas sobrepuestas cada una con un número diferente. Estas deben ser seleccionadas en parejas para ir desapareciendo pero el requisito es que siempre se encuentren en las partes superiores para evitar que al retirarse conduzcan al desmoronamiento de las que están encima de ellas.

Como es posible optar por distintas secuencias, se hace necesario tomar decisiones que se enmarquen dentro de una estrategia.

Existen muchas versiones análogas tales como Cubos mágicos, los cuales son también estáticos y tampoco contienen azar. La decisión de ir "reventando" las bolas de uno o ro color (en grupos iguales o mayores de dos), va modificando el escenario (las que se encuentran encima de las reventadas caen por "gravedad"), obligando al jugador a planear qué debe hacer para evitar que queden muchas bolas sin reventar, lo que sucede cuando no se encuentran juntas por lo menos dos bolas de un mismo color.

Otro ejemplo complejo es "tetris", el cual consiste en unos tubos en formas angulares ("L" , "T"...) que van bajando al azar sobre una cuadrícula y que mediante el manejo de teclas que permiten girarlos a la derecha o a la izquierda, pueden irse ubicando de manera que al final quede el menor número de "huecos" (casillas vacías).

Juegos con Enemigo Estático

El segundo tipo de juegos podría estar representado por Batalla Naval, otro juego que aparece en el mercado mucho antes que los juegos electrónicos.

Consiste en ubicar dentro de un plano definido por los ejes vertical - horizontal, barcos de guerra que deben ser destruidos tecleando las coordenadas correctas (L-3; M-5;...).

En él aparece entonces, el concepto de enemigo y aquí el perder significa "morir".

Muchos de los juegos electrónicos importados de los juegos comerciales no alcanzan a ser lo suficientemente versátiles para incorporar elementos de orden estratégico pues los barcos son localizados por azar y además, no modifican su posición una vez ubicados.

De todos modos, a pesar de que siguen siendo básicamente juegos donde priman el azar y las habilidades psicomotoras, en este caso, ubicación y memoria espacial, deben tener en cuenta de manera muy incipiente aspectos estratégicos que respondan a la pregunta: qué deben hacerse los jugadores inicialmente: ¿dónde podrían encontrarse los barcos?

Juegos con Enemigo en Movimiento

Marcianitos y Carreras de carros son los ejemplos típicos de esta categoría de juegos. En ellos, aunque el azar desempeña un papel importante, es necesario desarrollar una estrategia.

En Marcianitos, unas naves extraterrestres disparan necesariamente hacia las bases terrícolas y los invasores pueden ser destruidos mediante un cañón que se activa con el teclado (o el Mouse) y que nuevamente implica habilidades psicomotoras pero simultáneamente el preguntarse a quiénes les disparó primero.

Pero existen videos juegos más complejos: un soldado debe salvar al mundo de Aliens para lo cual dispone de un sofisticado fusil laser. Tiene que perseguir al monstruo por un laberinto en el cual existen muy diversas rutas que debe seleccionar según las circunstancias (ubicación del enemigo, por ejemplo).

El video juego anterior se caracteriza por existencia del azar (movimiento del monstruo), necesidad de diseñar una estrategia (seleccionar caminos) y habilidades de coordinación visomotora (disparar), constituyéndose en un juego que de alguna manera sofisticada, por la existencia de un número mayor de opciones (no sólo movimiento de derecha e izquierda sino además de arriba y bajo, por ejemplo), la propuesta primigenia planteada inicialmente por el Atari (Marcinito y compañía).

En carreras de carros (donde los “enemigos” son los otros competidores), el conductor debe sortear una serie de obstáculos que van apareciendo en el camino (curvas, otros carros...) pudiendo aumentar la velocidad, lo cual resulta determinante para poder ganar la carrera. La coordinación viso motora es clave pero además, lo son decisiones como cuándo intentar pasar un competidor o cuándo disminuir la velocidad, desempeñando aquí la estrategia un papel mucho más relevante que en las categorías de juegos anteriores.

El video juego anterior es en mayor o menor medida un juego de simulación, existiendo dentro de esta modalidad simulaciones más complejas como la de pilotar un avión ... de guerra (aunque los hay también “sin enemigo”).

Los deportes (fútbol, básquet...), son otro ejemplo de este tipo (simulación) y existen diversos niveles de complejidad. En básquet elemental es necesario presionar la tecla en el momento donde una pelota cruza la intersección (vertical – horizontal) que oscila permanentemente en una micro pantalla, para que el lanzamiento del jugador se convierta en una cesta (canasta). Pero también los hay donde se requiere conocer muy bien las reglas del juego y utilizar estrategias.

Existen juegos donde las habilidades psicomotoras no desempeñan prácticamente ningún papel, siendo juegos exclusivamente de análisis estratégico: el ejemplo clásico es el ajedrez.

Hace ya bastante tiempo que circulan versiones como Imperio o Seven KingDown donde deben tomarse decisiones sobre variables como lugares, número de soldados, clase de armas... que simulan guerras en diferentes épocas.

Esta modalidad de juegos se caracteriza porque no interviene el azar y en ellos perder implica morir, así sea “simbólicamente” como en el caso del ajedrez.

En general, exceptuando los mas populares (Ajedrez, Damas, Cubo de Rubick ...) que están ampliamente difundidos, son juegos costosos que implican una compleja elaboración y computadores relativamente potentes para poder ser jugados.

LOS JUEGOS EDUCATIVOS

Juegos de diseño

Creacaritas es un juego donde pueden formarse caras, sobreponiendo en una cabeza diversos ojos, orejas, boca, cejas, nariz y peinado.

Pero los hay más complejos: en Batman, por ejemplo, es posible crear historietas de cinco o más cuadros en los cuales se pueden diseñar fondos (escenarios), textos (que se ubican en viñetas), algunos personajes y varias situaciones (robo, peleas....).

No constituyen, entonces, juegos en el sentido estricto del término (lo que implica competir y ganar - perder); son actividades lúdicas que permiten un cierto margen de creación.

Juegos informativos

Museo Thyssen y Carmen Sandiego, son respectivamente casos de las versiones actual y clásica que representan esta tipología.

En Museo Thyssen un joven visitante va recorriendo los cuadros de la colección, aprendiendo sobre la vida y obra de diversos artistas. Para ello es necesario encontrar algunos objetos (atención, agudeza visual, discriminación....) y tomar decisiones que implican conocimientos de orden cultural (el vestido de esta mujer- en la obra de Chagal- es de viaje, casamiento, muerte...?).

Un ejemplo completo podría ser el siguiente:

- 1.- Cuadro de Miguel Ángel.
- 2.- Busque un hombre con cuernos (Moisés con un gorro).
- 3.- Si no lo encuentra no puede pasar a la situación siguiente.
- 4.- Si lo encuentra y lo señala, pasa a una pregunta sobre el cuadro, la cual tiene tres respuestas:
 - a) El cuadro fue pintado por El Greco
 - b) El cuadro fue pintado por Miguel Ángel
 - c) El cuadro fue pintado por Picasso
- 5.- Si señala la respuesta correcta, aparece una información sobre Miguel Ángel (lugar y fecha de nacimiento, principales obras, característica de su estilo...).
- 6.- Si señala las opciones incorrectas, le plantea que está equivocado pero también lo remite a la información sobre Miguel Ángel reseñada anteriormente.
- 7.- Continúa con otro cuadro.

En Carmen Sandiego, un jugador detective, buscando a la banda de malhechores dirigida por la protagonista, va aprendiendo sobre los países aspectos como ubicación geográfica, moneda utilizada, bandera.....

Aunque existen diversos recorridos, en ninguno de los casos interviene el azar; además. las decisiones que se toman definen diversos resultados, interviniendo el factor estratégico en mayor o menor medida dependiendo de la complejidad del juego (paradójicamente es roas "complejo" Carmen Sandiego, a pesar de ser más antiguo, lo que depende entre otras razones de factores económicos y técnicos-archivos más o menos pesados que deben "fluir" por Internet, por ejemplo -).

Juegos valorativos

Chucho en la Calle (OIM), es un juego donde un muchacho puede recorrer varios caminos al tomar la decisión de salirse de su casa (para la calle).

Parte de una situación problema (Chucho está aburrido en su casa entre otras razones porque sus padres pelean todo el tiempo) y formula una pregunta, que en este acápite es si se saldría o no de la casa.

La pregunta posee dos respuestas (sí y no). Si opta por sí, se presenta un texto donde se narra lo que eventualmente le podría suceder en la calle (por ejemplo, encontrarse con un adulto que lo invita a comer un helado), preguntándole, el juego, si acepta o no la invitación. Si opta por no, entonces regresa a la casa donde es ansiosamente esperado.

En el caso de aceptar comerse el helado, nuevamente aparece un texto donde se narra lo que probablemente sucederá y se le formula otra pregunta (por ejemplo, si acepta caminar por la calle con el adulto). Si escoge el "no", aparece un texto que le puede recomendar acudir a un policía. Si escoge el "si", continua la trama.

En el caso de acudir al policía, se le dice que este lo contactará con sus padres para regresar a la casa. Es decir, es una historia donde a cada paso se le presenta una disyunción (si-no) con sus diversas implicaciones. Se "obliga", entonces al jugador, a tomar decisiones cada una de las cuales tiene unas consecuencias; simultáneamente, le va presentado alternativas para solucionar el problema en que se encuentra inmerso. Es, en fin, un juego donde se toman decisiones desde una determinada escala de valores que se conjugan con miedos, expectativas y patrones culturales.

Una síntesis gráfica

A continuación se presenta una síntesis gráfica de los juegos analizados anteriormente.

HACÍA UNA CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEO JUEGOS

TIPOLOGÍAS		HABILIDADES PSICOMOTORAS					ANÁLISIS ESTRATÉGICO				
		NULA	MÍNIMA	MEDIA	ALTA	MÁXIMA	NULA	MÍNIMA	MEDIA	ALTA	MÁXIMA
JUEGOS RECREATIVOS	▪ Sin enemigo										
	▪ Con enemigo estático										
	▪ Con enemigo en movimiento										
JUEGOS EDUCATIVOS	▪ Diseño										
	▪ Información										
	▪ Valoración										

HACÍA UNA CARACTERIZACIÓN DE LOS SUJETOS VÍCTIMAS DE LA PORNOGRAFÍA INFANTIL POR INTERNET

SUPUESTOS CONCEPTUALES

No homogeneidad

De partida nos encontramos frente a por lo menos tres poblaciones: Padres de Familia, Maestros y Jóvenes. La población eventualmente podría abarcar además, sujetos como Administradores y/o Dueños de cafés Internet.

Las diferencias entre dichas poblaciones es obvia.

Lo que no resulta evidente, es que dentro de cada una existen a su vez una serie de tipologías que originan su heterogeneidad a partir de categorías como edad, género y estrato social pero que no se agotan en ellas, pues se hallan íntimamente ligadas a las características actitudinales de los sujetos en cuestión.

Las anteriores categorías resultan muy importantes de tener en cuenta; una categoría como estrato, por ejemplo, entra a determinar si se posee o no un computador y por consiguiente si el acceso a Internet se da en la casa o en un café Internet.

Sujeto interactivo

Aunque ciertamente en ocasiones el acceso a la pornografía se genera de forma accidental o debido a engaños (sobre todo en los niños pequeños), no es el caso de todos pues los pre adolescentes y adolescentes poseen una serie de motivaciones propias de su edad, que bien conocen los trasgresores y que rompen con la ilusión del joven como un mero receptor.

El supuesto mencionado nos ubica la problemática en un ángulo completamente distinto al clásico pues se pasa de una concepción donde el joven es un sujeto pasivo a una donde es interactivo.

Razones versus emociones

Las motivaciones para buscar o rehuir la pornografía se encuentran mas ligadas a lo emotivo y afectivo que a lo racional.

Esto implica que el enfoque del debate a dar frente a ellas, con el fin de desequilibrarlas y propiciar su modificaciones, deba tener muy en cuenta tal característica. La argumentación lógica no siempre es la mejor manera de movilizar las esferas afectivas (temores, autoestima.....).

Gradualidad

La atracción al sub mundo de la pornografía, no se hace generalmente de forma veloz; sus actores saben muy bien que la rapidez genera un choque que fácilmente termina por ahuyentar a los sujetos. Por eso utilizan tácticas como la gradualidad.

La gradualidad, como su nombre lo indica, es una estrategia básica que permite ir desensibilizando poco a poco a los sujetos que acceden. A través de ella se va normalizando lentamente las diversas situaciones partiendo de lo "liviano" hacia lo "duro".

TIPOLOGIAS

Dentro del marco anterior surgen tipologías para cada una de las subpoblaciones. Ciertamente con ellas no pretendemos agotar la problemática existente; simplemente nos parecen que las mencionadas pueden ser las más frecuentes.

Jóvenes

Dentro de los jóvenes tenemos las siguientes tipologías:

- a) Invadido
- b) Explorador
- c) Inducido
- d) Ilusionado

El Invadido, es aquél muchach@, generalmente menor de 12 años, que llega a una situación de pornografía de forma accidental.

El Explorador, generalmente más hombres que mujeres y ya pre adolescentes o adolescentes, de alguna manera se encuentra en una actitud de búsqueda debido a las características de su edad. Es el muchach@ curioso, que quiere saber de sexo y desea emociones fuertes que trasgredan los límites impuestos por los adultos.

El Inducido, es aquél muchach@ que se siente aislado del grupo y que hace cualquier cosa para lograr integrarse. Se deja arrastrar de los líderes (con frecuencia un poco mayores) a ver, por ejemplo en la casa de alguno de ellos, páginas de Internet porno.

Finalmente está el Ilusionado. Este, casi siempre una muchacha adolescente, debido a vacíos afectivos o a crisis de valores, busca ser compensada: "tiene el deseo de llegar tener lo que no tiene"(amor, dinero, reconocimiento...). De ahí que sea susceptible de creerse las mentiras de un "chateador".

Padres de Familia

Dentro de los Padres de Familia tenemos la siguiente tipología:

- a) Desactualizado
- b) Busca niñera
- c) Fresco
- d) Deslumbrado

El Desactualizado, es aquél padre, básicamente de estrato medio o alto, que no ha logrado asimilar los cambios tecnológicos debido a su velocidad. De cierta manera la tecnología le asusta y asume la actitud de dejarla a los jóvenes. Debido a su desconocimiento, no posee herramientas ni para acompañar ni para supervisar a su hijo en el uso del computador.

Los Busca niñera son los padres ocupados (tiende a presentarse mas en los sectores altos), que le compran el computador a sus hijos para que se encuentren distraídos y no tengan que gastar su tiempo en ellos. Los juguetes tecnológicos se convierten, entonces, en una estrategia para evadir las responsabilidades formativas.

El Fresco, que se puede encontrar en todos los sectores sociales, cree que la mejor manera de educar a los hijos es "dejándolos hacer lo que quieran". Cualquier interferencia o control es visto como un obstáculo en la generación de muchach@s autónom@s.

El Deslumbrado, es el padre/madre, generalmente de sectores populares, que ven en la posibilidad de que su hijo tenga acceso al computador, un logro al que no le cabe ninguna objeción. El computador, por consiguiente, no puede traer sino cosas positivas para sus hijos.

Maestros

Dentro de los Maestros, tenemos la siguiente tipología:

- a) Escurridizo
- b) Sobrecargado

El Maestro Escurridizo, es aquél que por no sentirse preparado e incluso, por evitar comprometerse, se dice así mismo: "Eso a mí no me toca". Un maestro formado en informática, puede plantearse con relativa validez que él no recibió elementos para enfrentar la formación de sus alumnos en tales temas.

El Sobrecargado, aunque es consciente de la importancia de dicha problemática, se pregunta: "Pero a qué horas"? La dificultad enunciada no deja de ser relativamente cierta pues en realidad muchas veces ni siquiera alcanza a cumplir los planes de estudio determinados.

LOS PADRES DE FAMILIA

TIPOLOGÍA	CARACTERIZACIÓN
DESACTUALIZADO (Estratos medios y altos)	Desfase tecnológico Temor al cambio
BUSCA NIÑERA (Estratos medios y altos)	Exceso de trabajo (cansado, ocupado...) Delegación de responsabilidades
FRESCO (Todos los estratos)	Fomentando una formación autónoma en los hijos (dejar hacer). Exceso de confianza (mi hijo me cuenta todo)
DESLUMBRADO (estratos bajos)	Se siente orgulloso que su hijo pueda manejar un computador.

LOS MAESTROS

TIPOLOGÍA	CARACTERIZACIÓN
ESCURRIDIZO (¡Esos a mí no me toca!)	<ul style="list-style-type: none"> - Sentimiento de incapacidad para tocar una problemática en la cual no fue preparado. - Temor a ser malinterpretado por el Rector o los Padres de Familia. - Evitar comprometerse.
SOBRERCARGADO (¿Pero a qué horas?)	<ul style="list-style-type: none"> - Planes de estudio muy recargados - Número de horas insuficiente. - Escasez y/o malfuncionamiento de equipos.

	TIPOLOGÍA	CARACTERIZACIÓN
EXPLORAD@R	TRASGRESIÓN	Búsqueda de autonomía (tomar sus propias decisiones). Hacer lo que hacen los adultos.
	CURIOSIDAD	Desarrollo (fisiológico y psicológico)
	BÚSQUEDA DE EMOCIONES FUERTES	Sensación de inmortalidad. Poner a prueba las nuevas capacidades (pensar, decidir...). Se vive el instante (no se prevé el futuro)
ILUSION@DO	ENAMORAMIENTO	Desarrollo afectivo.
	SENSACIÓN DE EXCEPCIONALIDAD	Descubrimiento de potencialidades
	OPTIMISMO RADICAL	Creencia en la posibilidad de mejorar
	COMPENSACIÓN	Crisis de valores (dinero fácil). Vacio afectivo.
INDUCIDO	PERTENER A UN GRUPO	Miedo a la exclusión Socialización
INVADIDO	“CAER” POR ACCIDENTE (SIN PROPONÉRSELO)	Existencia de “terreno minado” Se guarda silencio porque se siente culpa

REALIZACIÓN

LAS PROPUESTAS

LA PROPUESTA INICIAL

Para empezar

La sistematización anterior nos ha ayudado a aclarar las posibles características de los juegos que podrían diseñarse para el proyecto de Internet Sano.

Paradójicamente también nos ha servido para entender que no necesariamente todos los componentes de la propuesta tienen por qué ser estrictamente juegos; es decir, que existen propuestas lúdicas e interactivas que dado la heterogeneidad de la población objeto, resultan en principio más apropiados.

Ahora bien: los juegos vislumbrados se aproximan a lo que la clasificación realizada se denominan "Juegos educativos", por darle estos una gran importancia al análisis-estratégico, es decir, a la toma de decisiones.

La sistematización además, puso de presente la importancia de los contenidos de los juegos y por ende, la necesaria participación del grupo de especialistas de Internet Sano en su gestación y revisión pues como hemos visto, la estructura lógica de un juego, en sí misma, no da garantía que este sea realmente educativo.

De otra parte, la propuesta se focaliza básicamente hacia los jóvenes usuarios. Qué hacer con los Padres de Familia y los Maestros, es algo que queda abierto a la discusión. De entrada y debido a factores como posibles costos, se podría pensar que por lo menos los Maestros deberían entrar a analizar los materiales diseñados para los jóvenes y que los Padres, en el peor de los casos, ya poseen una información básica (sobre dónde acudir) en el material existente en el proyecto. Obviamente la anterior opción no sería de ninguna manera la óptima.

Los juegos estarían a disposición de cualquier joven, aunque es de esperar que seleccionen aquella(s) que más les llamen la atención.

Se presenta a continuación la propuesta la cual consta de un (1) Juego, un (1) Debate (foro sistemático) y un (1) Zoom. Obviamente, también la cantidad de estas se encuentra abierta a la discusión. De igual manera, aunque se plantean algunas sugerencias, el equipo de Internet Sano, sería el encargado de definir que propuesta iría dirigida a qué subpoblación.

El Juego

El juego vislumbrado es un híbrido entre el "juego informativo" (Museo Thyssen) y el "juego valorativo", ejemplificado por Chucho en la Calle (OIM).

Del museo Thyssen se tomaría la primera parte, es decir, la localización de un objeto a partir de una pregunta pista, que implica la intervención de una habilidad psicomotora (discriminación visual, por ejemplo), tornándose la resolución de esta en requisito indispensable para avanzar.

Una vez superado dicho obstáculo, se plantearía, como "en "Chucho en la Calle" una situación problemática que daría pie a una disyuntiva (opción Sí y opción No).

Una de las opciones seleccionadas (evitando ser siempre la misma, por ejemplo, No), continuaría la narración de la historia y otra, iniciaría el fin de la misma, repitiéndose en ciclo tres o cuatro veces.

Quizá el contenido abordado podría hacer referencia a lo que estaría potencialmente expuesta una joven que Chatea con un desconocido y que busca compensaciones afectivas, reconocimiento y aventura.

El Zoom

Este podría ser dirigido hacia los pequeños "navegantes" que por accidente llegan a lugares pornográficos.

Se trataría de ir abriendo ventanas donde aparecen imágenes que se encuentran contenidas en imágenes mas amplias (una flor que a su vez está contenida en un florero, que a su vez forma parte de una valla publicitaria, que a su vez aparece en la carátula de una revista, que a su vez..., por ejemplo) y que termina de abrirse en una última ventana "sorpresa" - probablemente de tipo sexual- que no tiene nada que ver con lo insinuado en la imagen inicial (en la realidad sucede algo parecido: se inicia con los Simpson y se termina con).

Una vez vistas todas las ventanas se podría pasar a formular, como en el Museo Thyssen, varios refranes (4?, 5?), unos mas adecuados que otros, preguntando cuál de ellos expresaría mejor lo sucedido (No todo lo que brilla es oro, Las apariencias engañan ?).

Si el jugador selecciona la respuesta correcta, aparecería un texto que refuerza lo planteado y lo felicita. Si se equivoca, se presentaría un contra argumento que refute su escogencia y se le invitaría a realizar una nueva selección.

Este juego, a pesar de ser pensado para los pequeños. bien podría resultar atractivo para muchach@s más grandes.

El Debate

El Debate iría dirigido a adolescentes ávidos de entablar polémica como una manera de auto afianzarse.

El tema, obviamente, giraría en torno a aspectos detectados como potencialmente peligrosos por el equipo de Internet Sano, por lo que los adolescentes deben ser escuchados, valorados, debatidos y orientados.

Se trataría de un Foro con opción a varias modalidades: la óptima (aunque seguramente la más difícil de implementar) sería hacerlo en tiempo real, es decir, con un orientador permanente que ejerciera las funciones de moderador de los jóvenes intervinientes. Para ello se podría abrir el Foro un día y a unas horas determinadas y la discusión tendría lugar en línea, obteniéndose comentarios de otros jóvenes (y del moderador) de forma relativamente inmediata.

La otra opción consistiría en diseñar un Foro Simulado, donde se construiría, a un problema determinado, una serie de respuestas hipotéticas por parte de Chateadores "virtuales". No sería lo mejor pero se independenciaría de la necesidad de "contratar" un moderador real.

Lógicamente es indispensable definir la opción para poder determinar los términos de la contratación.

LA PROPUESTA FINAL

Como resultado del debate entre el grupo de especialistas y la reflexión personal, se planteo el diseño únicamente de dos videos juegos*:

- a. Zoom, para los más pequeños
- b. Casting, para los adolescentes (plasmando lo propuesto como "juego")

Ambos juegos serán objeto de su presentación pormenorizada a continuación.

* El Debate, por ejemplo, implica la presencia de un especialista en la red.

CASTING: PROPUESTA INTERACTIVA DIRIGIDA A JÓVENES PARA EL PROYECTO DE INTERNET SANO

Bogotá 7 de Octubre del 2005

Estimados amigos de Internet Sano:

Esta propuesta se encuentra dirigida a jóvenes (hombres y mujeres), entre 11 y 16 años.

Su objetivo es mostrar un mecanismo (la realización de un casting para un comercial de televisión), que termina siendo utilizado para enviar fotos que se usarán dentro de actividades pornográficas.

A continuación se incluye un caso completamente provisional, que básicamente se hace para ejemplificar lo que se desea solicitar en los términos de referencia pero que debe ser sometido al análisis de un grupo de especialistas y el cual esta integrado por un texto y su correspondientes esquema gráfico.

No se insinúan aquí otras características tales como sonido, color y movimiento. Esto forma parte de las aclaraciones que deben adelantarse para tener precisión en los términos de referencia.

Esquema gráfico

El esquema, que aparece en la siguiente pagina, está integrado por diversos elementos articulados entre sí, los cuales se pasan a explicar:

a. Bloques Temáticos

En estos hay un texto que posee dos funciones: motivar la participación (ya sea para iniciar o para permanecer en la actividad) y formular preguntas.

- b. Respuestas (a cada una de las tres preguntas).*
- c. Porcentaje, donde van apareciendo el porcentaje de oportunidades que tiene según avanza la actividad.*
- d. Flechas, que conducen al participante a uno u otro bloque según la respuesta.*
- e. Bloque de Culminación, donde se le da las gracias al participante pero se da por terminada su participación.*
- f. Bloques de Insistencia, donde como su nombre lo indica se le insiste al participante que amplíe o modifique su respuesta y continúe en la actividad.*

Como se podrá observar, en los primeros Bloques temáticos se plantean requisitos para participar (edad, estudio y peso). Con ellos se pretende simular

la dificultad de intervenir delimitando los posibles usuarios, a sabiendas que existirán muchos, que como no cumplen los requisitos, dirán mentiras, tal como sucede en la vida real. Estos primeros Bloques Temáticos sólo poseen un Respuesta correcta, que los dirige al siguiente paso: Bloque de Porcentajes; las otras dos Respuestas, los llevan al Bloque de Culminación.

Pero no todos los Bloques Temáticos contienen dos salidas "erradas"(que conducen, entonces, al Bloque de Culminación). Los restantes bloques contienen una respuesta correcta, una respuesta errada y una respuesta que lo conduce a un Bloque de Insistencia; es decir, tan sólo existe una respuesta equivocada que lo saca de la actividad.

El número de segmentos puede variar según la discusión con los especialistas. El ejemplo propone ocho (8).

La función de "Porcentaje" es ir indicando qué posibilidades tiene de ganar. Estas van aumentando significativamente cada vez que supera un Bloque Temático hasta llegar a 90%, lo que como es obvio, mantiene permanentemente estimulada la motivación.

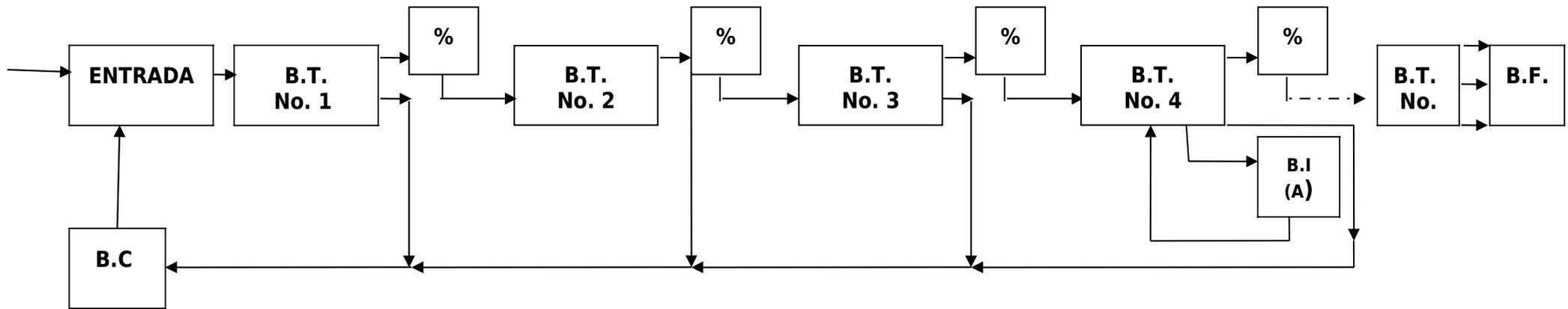
El Bloque de Culminación contiene el siguiente texto:

Lo sentimos mucho pero no cumples los requisitos para participar. Si conoces alguien que cumple los requisitos y quisiera participar, ponlo en contacto con nosotros.

A continuación se incluyen los posibles textos que constituirán cada bloque.

Gracias por tu atención.

**ESQUEMA GRÁFICO PARA LA ACTIVIDAD INTERACTIVA DE INTERNET SANO
-CASTING-
PROPUESTA PRELIMINAR**



- B.T. = Bloque Temático
- % = Porcentajes
- B.C. = Bloque de Culminación
- B.I. = Bloque de Insistencia
- B.F. = Bloque Final

TEXTOS DEL EJEMPLO SOBRE CASTING

Quieres Información Sobre Como Hacer un Casting Para un Comercial de Televisión?¹

Jóvenes (Hombres y Mujeres)

Bloque Temático No. 1

Hacer un comercial de televisión no es tan difícil. Lo que sucede es casi nunca se sabe dónde y cuándo. Pero tampoco es tan fácil: se necesita llenar una serie de requisitos para tener una lista corta de posibles candidatos. De otra forma se podría presentar un número tan alto de aspirantes que los jurados se volverían locos.

Para realizar la preselección se utiliza el Internet. Los que salgan seleccionados por este medio serán invitados al estudio de televisión para ser entrevistados personalmente.

Para empezar, realiza un click en la opción que responde la siguiente pregunta: Cuántos años tienes?

- a) Entre 11 y 17 años..... Porcentaje (10%).....Bloque Temático No. 2
- b) Menos de 11Bloque de Culminación
- c) Más de 17.....Bloque de Culminación

Bloque Temático No. 2

En Colombia más de cien jóvenes han logrado superar todos los requisitos. Una de ellas se llama Josefina Serna, es del Tolima y ya filmó dos comerciales. Sería bueno que un día te comunicaras con ella para que te contara de sus éxitos (su correo es: josefinaserna@yahoo.com)².

Algo similar sucedió con Arturo Mejía, de Medellín. Él, incluso, ha grabado tres. Increíble: estamos en una época donde los hombres pueden tener más solicitud que las mujeres (correo electrónico: artmejia@hotmail.com)³.

Ahora realiza un click en la opción que responde la siguiente pregunta:

Sobre el estudio

- a) Estudio secundariaPorcentaje (24%) Bloque Temático No. 3
- b) Dejé de estudiar un tiempo pero pienso reintegrarme Bloque de Culminación.
- c) Estudio primaria Bloque de Culminación

Bloque Temático No. 3

¹ En el material final se incluyen otros aspectos como: color de ojos y talla de zapato. También se presenta un texto "legal" donde se habla de que la información es confidencial para aumentar la confianza del "engañado".

² Obviamente ambos correos serían falsos. Se incluyen para aumentar la credibilidad.

³ Obviamente ambos correos serían falsos. Se incluyen para aumentar la credibilidad.

La gente cree que para participar en un comercial de televisión se necesita ser físicamente perfecto. Pero no es así. Muchas veces lo que se busca son personas comunes y corrientes para que el televidente logre identificarse con ellas.

De ahí que un requisito como el peso influye pero no es determinante. Lo importante es la relación entre estatura y peso. La forma más sencilla de determinar esta relación es comparando los centímetros por encima del metro que tu mides, con tu peso⁴. Por ejemplo: si mides 1,67 metros y pesas 50 kilos, la relación talla/peso sería: $67/50 = 1,34$

Realiza un click en la opción que responda a la siguiente pregunta:

- a) La relación talla/peso es menor de 1 Bloque Culminación
- b) Talla/peso es igual a 1.....Bloque Culminación
- c) Talla/peso es mayor que.....Porcentaje (37%)Bloque Temático No. 4

Bloque Temático No. 4

Ahora deseamos saber cuánto desearías a ganar.

Realiza un clic en la opción que responda a la siguiente pregunta:

- a) Más de \$1.500 dólares..... Bloque Culminación
- b) No me interesa el dinero Bloque Insistencia
- c) Entre \$800 y \$1.500 dólaresPorcentaje (68%).....Bloque Temático No. 5

El Bloque Insistencia (A):

Admiramos tu desinterés pero todo trabajo debe ser remunerado. Por qué no vuelves a seleccionar una respuesta?

Bloque Temático No. 5

Solicita saber si enviaría foto con familia o amigos. Algunas personas se resisten a enviar fotos por Internet y tiene toda la razón pues existen personas inescrupulosas que le pueden dar un mal uso pero nosotros sólo queremos tener información para saber si puedes ser nuestra candidata y además, te aseguramos que nadie tiene acceso al archivo fotográfico.

Bloque Temático No. 6

Enviar foto de la parte del cuerpo que le gusta más (ojos, manos, nariz...)

⁴ en la versión final, este cálculo se hace automáticamente para evitar que se desvíe la atención.

Bloque Temático No. 7

Foto en vestido de baño o en pantaloneta deportiva.

Bloque Temático No. 8

Enviar foto desnudo(a) o "ligera(o) de ropas". Seguramente alguna vez en tu vida te ha interesado el arte (has pintado, o escuchado música, o escrito tu diario o un poema ...).

En la historia del arte se han pintado mucho el cuerpo humano. Se han realizado retratos de personas ilustres donde se observa los vestidos de la época. También se han pintado cuerpos más o menos desnudos: desde Adán y Eva de Miguel Ángel hasta la Maja desnuda de Goya, por ejemplo.

Bloque de Finalización

Donde se explica que ha sido engañado y que este es un mecanismo para hacerlo.

Se hacen recomendaciones para enfrentar situaciones como las analizadas que pueden ir desde comentarla con un adulto de confianza (madre, profesora....), hasta, cómo establecer una denuncia a la policía encargada.

Texto de Cierre

Para él o ella

Para el Jugador que sigue hasta el final

¿Sabes quién soy? Por si no lo sabes te cuento que me llamo⁶... y gracias a la vida he logrado tener éxito en la televisión.

Este jueguito con seguridad te ha enseñado que "No todo lo que brilla es oro", verdad?

Te pidieron tus datos y hasta tus fotografías ofreciéndote "oro". Pero un poco tarde te diste cuenta que con seguridad no las van a usar para nada bueno. No vas a tener oro, ni siquiera vas brillar.

Para el jugador que se retira a tiempo

⁶ Se contactaron personajes famosos de la televisión que accedieron a prestar su nombre y fotografía.

Sabes quién soy? Por si no lo sabes te cuento que me llamo⁷... y gracias a la vida he logrado tener éxito en la televisión.

Te felicito: rápidamente te diste cuenta que "El tigre no es como lo pintan". Que te estaban ofreciendo una cosa pero que en realidad querían otra. Que te "pintaban" pajaritos de oro" pero que en realidad eran unos tigres.

HACÍA UN RECUENTO DE LO AVANZADO

⁷ Se contactaron personajes famosos de la televisión que accedieron a prestar su nombre y fotografía.

Bogotá, Abril 7 del 2006

Estimados amigos de Internet Sano:

Les quiero contar que hoy estuvimos con Mario Ramírez en la oficina del Mayor Bautista encargado de la sección de delitos informáticos de la policía.

Entramos a varias páginas de pornografía infantil que ellos han detectado, algunas de las cuales ya están canceladas (no sucede lo mismo con todas; por qué?).

Es realmente muy desagradable. Una de las cosas que más molesta es el cinismo. Existe una página llamada precisamente pornografía infantil que es realmente un foro sobre el tema. Y claro el texto presentado es en contra de la pornografía, citando entre otras fuentes a UNICEF. Sin embargo, dentro de los participantes al foro aparecen direcciones donde se consigue dicha pornografía la cuestión es tan elaborada, que dentro del foro remiten a la legislación y puede leerse un artículo de no sé que Estado de los Estados Unidos donde plantea que la circulación de fotos de niñ@s desnudas, sin alusión a escenas donde exista acto sexual, se encuentra permitida.

La última que se pescaron (entraron a una dirección llamada CaliCali) es al parecer colombiana (por el tipo de email y el número de celular). Ofrece videos por \$40.000. La consideración que se hacían desde la policía, donde ya solicitaron la compra de un video, es qué pasaría si las imágenes no son de niños colombianos (la mayoría de estos tipos de los materiales traen niñ@s "nórdicos" -rubios, ojos azules...). El pedófilo alegrará que él no las produce sino que las comercializa escabulléndose de una eventual sanción? Estaban aclarando esto con la Fiscalía.

Pues bien: en eso consistió nuestra visita.

Qué sacamos en claro?

- a. El material posee una presentación simple: se llega a una dirección con un nombre que sugiere la temática velada (boys plays, lolitas games CaliCali....) e incluso explícitamente: pornografía infantil, boys – pedo - plays....
- b. Una vez dentro de la página (o Foro...), aparecen unas fotos de niñ@s desnudos y, mas rápido o más lento (es posible ver. por ejemplo las fotos iniciales mas agrandadas), se solicita inscribirse o ingresar el número del suscriptor.

- c. El dinero para bajar o ver videos por ejemplo o tener acceso durante una semana o un mes, se cobra mediante una central de pagos (donde yo inscribo mi tarjeta de crédito); también puedo realizarlo directamente la primera opción me da protección para que mi tarjeta eventualmente no sea utilizada en compras no autorizadas pero me "delata"; la segunda implica correr el riesgo de ser timado pero oculta mi identidad. No olvidemos, sin embargo, que existen antecedentes donde las centrales de pago se ha negado sistemáticamente a dar a conocer sus usuarios de pornografía.
- d. Aunque no lo observamos, sabemos que en este caso, al igual que en la pornografía con adultos, si un navegante "mira y mira" sin pagar, después de un tiempo determinado usualmente puede pasar alguna de estas tres cosas: la imagen de la pantalla queda fija; aparece un señal donde se dice que ha entrado un virus o van ingresando ventanas a alta velocidad. En los tres casos la única manera de resolver el problema es "desenchufar" el computador. Una estrategia de mercadeo para disuadir a los visitantes que no están dispuestos a pagar por ver.

Todo lo anterior nos sirvió para reafirmar y/o precisar varias de las ideas planteadas inicialmente, quedando la estructura de la siguiente manera. Veamos:

1. En primer lugar, al finalizar la ruta se incluirá un "susto" que bien podría ser un aviso de virus simultáneo con la inclusión de gran cantidad de ventanas. Es importante que el tiempo sea muy breve para que no se alcance a apagar el computador.
2. Después del susto aparecería la "moraleja" (situaciones como estas te pueden suceder realmente si..., entonces...).
3. La temática a trabajar serán los juegos gratis. Retomamos, entonces, la idea de que este material será para preadolescentes dejando "Casting" para los mayorcitos.
4. La estructura de navegación conservaría su estructura. Esto implica que se permanecerá "Zoom" avanzándose o retrocediéndose según las decisiones tomadas.
5. En unos caminos se podría llegar a la pornografía accidentalmente; en otros será por haberse metido en una ventana "rara" (por curiosidad).
6. Para aquél que no llega accidentalmente en un momento determinado (tercera o cuarta ventana), aparecerán opciones "sospechosas", que para un navegante suspicaz (que es le que deseamos potenciar) serían un poco extrañas. Por ejemplo: junto a "juegos de caballería", podrían aparecer "juegos para caballeros".

7. El avanzar dentro de la ventana de pornografía o retirarse de ella, será una decisión deliberada, por lo que la selección de opciones es indispensable. Se llega accidentalmente o por "curiosidad" pero se continúa de manera consciente.
8. No serían fotos sino dibujos precisamente para parecerse lo más posible a los materiales que circulan en Internet.

En definitiva quedaría algo así (habría que trabajar con juegos comerciales):

- Quieres bajar juegos gratis?

- Selecciona una de tres alternativas (por ejemplo: juegos de carreras de auto, Juegos de caballería; juegos de fútbol).

- Este proceso continuaría varias veces. En el caso de seleccionar juegos de caballería, la primera imagen sería un caballero con su lanza, la segunda un caballero con su lanza montado en un caballo (correspondiente por ejemplo a las armas de los juegos de caballería), la tercera un caballero con su lanza montado en un caballo dentro de un parque de combates (correspondientes a las reglas de los juegos de caballería ...), utilizando siempre el zoom.

- Si dentro de juegos de caballería el navegante selecciona en una de las alternativas (segunda ventana, por ejemplo) un opción alejada de las circunstancias, se penalizaría con un retroceso en el zoom, tal como se planteaba en la estructura de navegación original (por ejemplo, juegos de caballería en caballos pony o en caballos de un carrusel... qué sé yo; le dejaría este problemita a nuestro creativo Mario),

- En un momento determinado (tercera o cuarta ventana?), en dos de las opciones se cae por accidente en la ventana de pornografía y en la tercera (juegos para caballeros) se cae por "falta de suspicacia" o curiosidad.

- Estando ya en una página de pornografía (obviamente las imágenes no deben llegar a ser ofensivas y tampoco serían de pornografía infantil), se presentan como opciones: salirme o continuar.

- Si me salgo, se lee la "moraleja",

- Si continúo, aparece algo más fuerte y tengo la opción de ir más lejos. En cuyo caso que profundice en el avance se generaría el susto mencionado, con su correspondiente aviso posterior de calma y moraleja.

Bueno, como ven, lo aquí planteado retoma la estructura inicial pero le agrega algunas cosas.

Confío en que Mario logre plasmar las ideas.

Respecto a Casting, estuve viendo lo que Mario había hecho.

Siguiendo la sugerencia de Sara, le solicité que trabajáramos con una "puesta en escena" lo más parecida a los casting anunciado por Internet. Eso haría que pasáramos de una lógica de adolescentes a una lógica Fashion mas cercana a jovencit@s mayores de 18 pero que obviamente son los referentes de las adolescentes.

Acordamos con Mario reunimos el martes 18 de Abril (por la tarde?) para ver los dos trabajos lo mas avanzados posible. Henry nos ayudaría a informarnos si ciertamente esta fecha podría concretarse.

Un abrazo a todos

Germán

PROPUESTAS PARA EL JUEGO DEL ZOOM

Este video juego fue concebido para niños entre 8 y 12 años y su nombre proviene de un famoso libro donde a medida que se avanza en las páginas va apareciendo un dibujo que contiene al anterior pero que modifica su sentido.

Por ejemplo, si la primera página presenta un loro, la segunda puede traer un niño con un loro y la tercera una valla publicitaria con un niño que tiene al loro.

Se selecciona porque estos finales no previstos dan buena cuenta de la estrategia utilizada por muchos juegos que partiendo de un señuelo, culminan en una página pornográfica.

Ciertamente, como hemos señalado, los jugadores pueden, inicialmente, ser engañados pero gradualmente, debido fundamentalmente al deseo de explorar (curiosidad) y por consiguiente de manera no accidental, llegar a sitios no buscados.

A continuación se presenta el proceso seguido para construir dicho juego.

PRIMERA PROPUESTA

Se parte de un estructura de navegación (ver diagrama N01) provisional que se arma hipotéticamente sobre gustos musicales, temática que como se verá varío a clases de juegos.

La estructura posee cuatro grades bloques que gradualmente deberían ir introduciendo "sospechas" por parte del jugador y se caracterizan por qué desentonan en el contexto; por ejemplo: en el bloque tres, se debe escoger entre música de EEUU, América Latina y Caliente, siendo está última algo relativamente extraño y capaz de generar alertas. Nótese que Calientes deriva en temáticas explícitamente "fuera de lo buscado" (Machitos, Mujercitas, pasando por dibujo animado alusivo a sexo).

En el segundo bloque la disonancia no es tan "fuerte" pero debe comenzar a poner sobre aviso al jugador. Acero y Ruido, precedido de dibujo animado alusivo a droga, no son realmente tipos de música; son elementos extraños que al ser seleccionados, obligan al jugador a ir cayendo en cuenta que debe estar pilas con la selección pues podría tener que devolverse (al punto cero o al uno).

Obsérvese que una vez el jugador "cae", se le envía a una Explicación, donde se le comenta lo que ha sucedido, señalándole que esta es simplemente una simulación pero que en la red de internet, estos son los "trucos" utilizados. Dicho de otro modo: es un juego para enseñarle a no ser ingenuo.

PRIMERA PROPUESTA DE ESTRUCTURA DE NAVEGACIÓN
 - Juego de Zoom con temática musical -

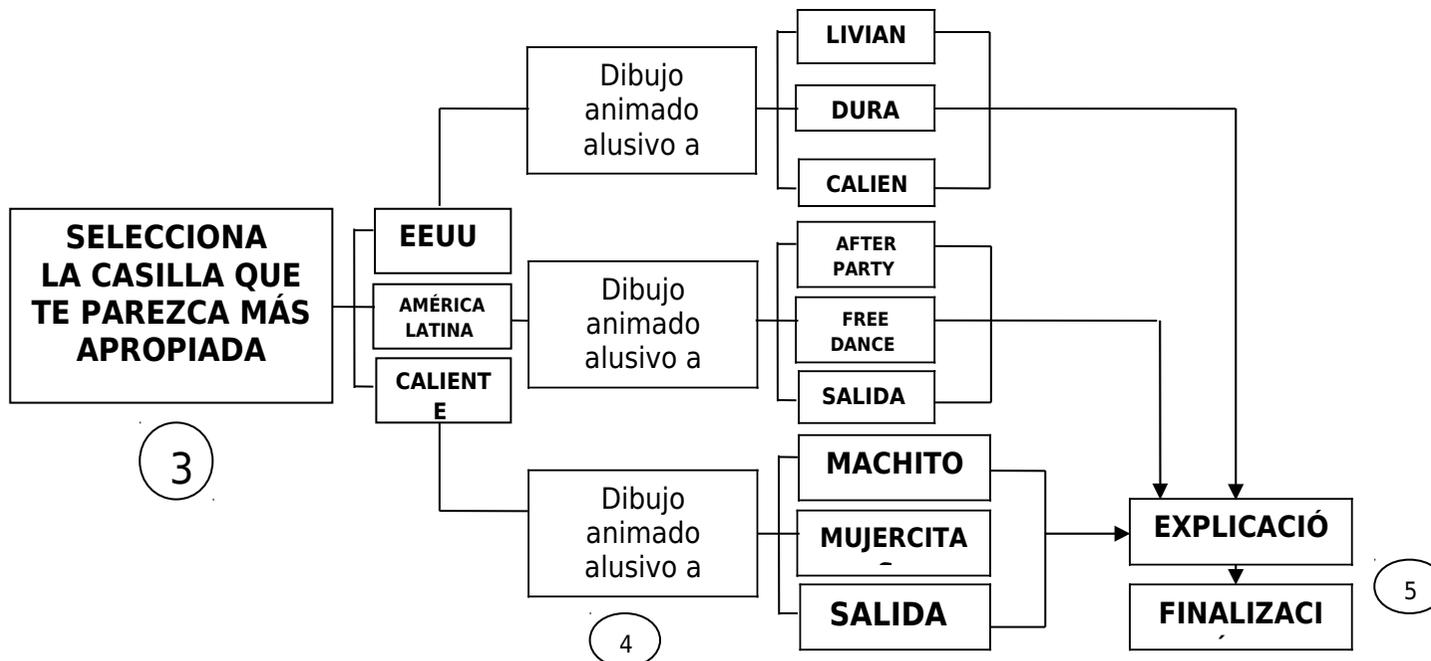
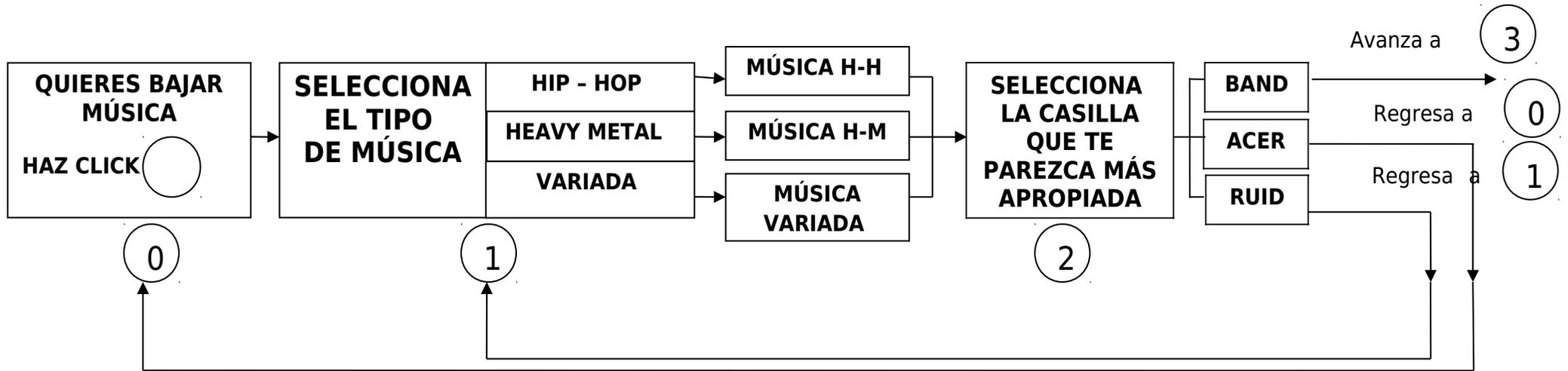


DIAGRAMA No. 1

SEGUNDA PROPUESTA

El boceto anterior sienta las bases para que a través del debate entre el equipo y particularmente con el Creativo, se vaya avanzando en el diseño del material, gestándose, entonces, una segunda estructura (ver diagrama No. 2) presentado por Mario Ramírez. En ella, además de trabajar con la temática juegos, aparece ya la diferenciación entre imagen y texto, cobrando vida la visualización del video juego.

De manera similar al pre proyecto, esta nueva estructura también incluye cuatro bloques, con la diferencia que las opciones se reducen a dos (2).

De otra parte, es posible salirse del juego en la penúltima opción y no exclusivamente en la última, como sucedía en el pre-informe.

Las tablas No. 1 y No. 2 son ejemplos de dos video juegos (que no se incluyeron en la versión final) pero que muestran cuál sería la concreción de la segunda estructura de navegación. Allí se presenta ya la gradualidad de las imágenes, que parte de imágenes "sin problemas" hasta la insinuación del desnudo (el primer caso de un hombre y el segundo de una mujer).

También se desglosa lo que significa "Salir del sitio" (que inicialmente denominábamos simplemente: Explicación). En ella aparece un Texto de cierre para el jugador que se retira antes de "caer en la trampa" y otro diferente para el que termina "cayendo".

ESTRUCTURA DE NAVEGACIÓN VIDEO JUEGO: ZOOM

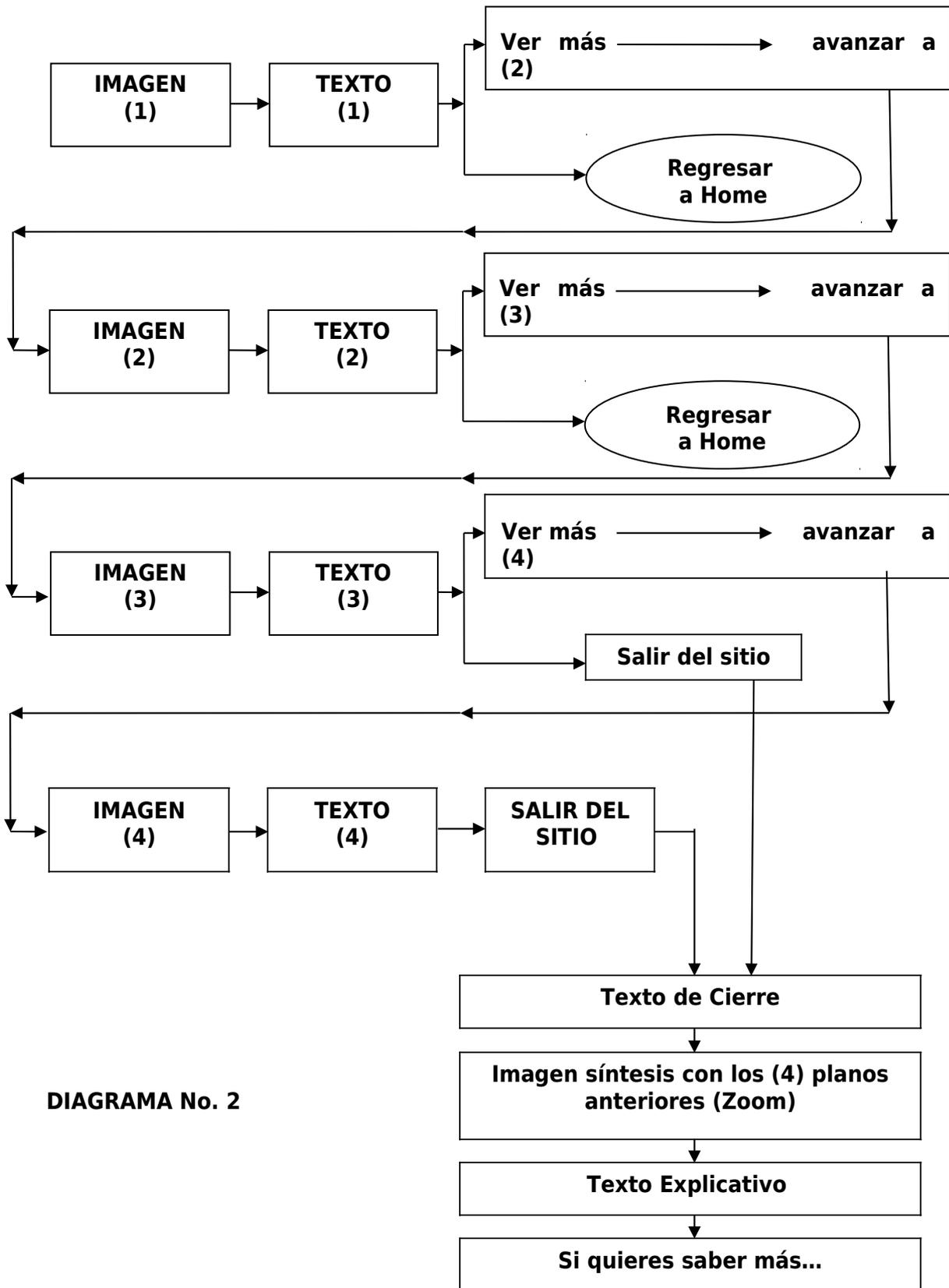


TABLA No. 1
ZOOM PARA JUEGO DE TIRO
(P= Plano; M= Medio, G= General; PPP= Primerísimo Primer Plano)

	IMAGEN	TEXTO	ACCIONES POSIBLES
No. 1	PPP de una diana u objetivo de tiro al blanco	Preparar tu arma, adopta la posición más cómoda, concéntrate, analiza tu objetivo, apunta y fuego	a. Ver más (ir a No. 2) b. Regresar a Home
No. 2	PP se ve que la diana está sobre una superficie no lisa y que hay otras parecidas a ella alrededor.	Disfruta la emoción de acertar cada disparo.	a. Ver más (ir a No. 3) b. Regresa a Home
No. 3	PM se ve un cuello masculino y una mano sobre un botón de una camisa, que está estampada con dianas.	Y suma nuevas sensaciones cuando logres dar en el blanco.	a. Ver más (ir a No.4) b. Salir del sitio
No. 4	PG de un hombre atractivo de unos 30años que mira a la cámara. Está en calzoncillos y a punto de abrirse la camisa anteriormente descrita.	Afina tu ojo, es hora de ver más de lo que quieres.	Salir del sitio

Salir del Sitio

- TEXTO DE CIERRE

Para el jugador que continua hasta el final

Tú no has llegado aquí por accidente; lo has hecho porque no hiciste caso con los indicios que aparecieron a lo largo del juego, los cuales mostraban que no ibas por el camino que te había ofrecido.

Existe un refrán que dice: "Cuando el río suena, piedras lleva". Recuérdalo y la próxima vez que oigas sonar un río, es decir, sientas que algo no está bien, ten cuidado; no te olvides que con seguridad lleva piedras.

Para el jugador que se retira a tiempo

Buena esa! te saliste del juego porque te diste cuenta que las cosas no eran como t las habían ofrecido.

Y aplicaste el refrán que dice: "Más vale prevenir que tener que lamentar". Te diste cuenta que te iban a engañar y te retiraste.

- **IMAGEN SÍNTESIS CON LOS CUATRO PLANOS ANTERIORES (ZOOM)**
- **TEXTO EXPLICATIVO:**

Tiro es un deporte donde tienes que disparar y atinar. También se le llama TIRO al acto sexual.
 ¡NO DEJES QUE TE TRAMEN!
 Ten cuidado cuando navegues por Internet
 HAY PALABRAS CON DOBLE SENTIDO CON LAS QUE TE QUIEREN ENGAÑAR.

- **SI QUIERES SABER MÁS: LINKS A SITIOS WEB DE ENTIDADES QUE PROMUEVEN LA PREVENCIÓN DE LA PORNOGRAFÍA INFANTIL.**

TABLA No. 2
ZOOM PARA JUEGO CURVAS PELIGROSAS

	IMAGEN	TEXTO	ACCIONES POSIBLES
No. 1	PPP del emblema de un auto de carreras.	Disfruta el vértigo y la velocidad.	a. Ver más b. Regresar a Home
No. 2	PP en las esquinas superiores se ven los fragmentos de dos muslos femeninos. En el centro de la imagen se ve el emblema del auto, y un poco de rejilla del radiador.	Y siente toda la adrenalina en una carrera.	a. Ver más b. Regresa a Home
No. 3	PM piernas abiertas de una mujer seductoramente vestida frene a la trompa de un auto deportivo.	Dónde experimentarías aventuras extremas.	a. Ver más b. Salir del sitio
No. 4	PG una mujer mira a la cámara de forma sugestiva mientras posa con las piernas abiertas frente al auto y está a punto de quitarse el top de un bikini.	Acelera y descubre en cada curva nuevas emociones.	Salir del sitio

Salir del Sitio

- **TEXTO DE CIERRE***
- **IMAGEN SÍNTESIS CON LOS (4) PLANOS ANTERIORES**
- **TEXTO EXPLICATIVO**

A los giros en las carreteras o pistas se les llama CURVAS y así también se les llama a las formas del cuerpo de la mujer.
 ¡NO DEJES QUE TE MANEJEN!
 HAY PALABRAS CON DOBLE SENTIDO CON LAS QUE TE QUIEREN ENGAÑAR.

- **SI QUIERES SABER MÁS: LINKS A SITIOS WEB DE ENTIDADES QUE PROMUEVEN LA PREVENCIÓN DE LA PORNOGRAFÍA INFANTIL.**

PROPUESTA DEFINITIVA

En las tablas No. 3 y No. 4 se presenta la versión definitiva de la estructura elaborada por Mario Ramírez y, planteando cuatro clases de juego:

- 1) Deportes
- 2) Acción
- 3) Aventura
- 4) Clásicos

Estos se van desagregando cada uno en dos; por ejemplo: los deportes se subdividen en juegos individuales y juegos en grupo, resultando, para la segunda opción ocho (8) y con las nuevas subdivisiones del tercer bloque, 16. En la última tabla ya aparece la cuarta columna, la cual corresponde a los textos que le salen a los jugadores que "caen" (Cómete a la Reina; Cuerpos Ardientes....).

Téngase en cuenta, que aquí la información de alerta es presentada en los primeros bloques, no por el texto sino por la imagen. Sólo en la casilla final, se evidencia la trampa a partir tanto de imagen como de texto.

TRES (3) PRIMERAS ALTERNATIVAS PARA EL VIDEO JUEGO DE ZOOM (Sobre de juegos)

JUEGOS DE DEPORTES	DEPORTES DE GRUPO	EQUIPOS
		PAREJAS
	DEPORTES INDIVIDUALES	CONTACTO
		RESISTENCIA
JUEGOS DE ACCIÓN	COMBATE	CUERPO A CUERPO
		CON ARMAS
	AUTOS VELOCES	CARRERAS
		SIMULADORES
JUEGOS DE AVENTURA	ESTRATEGIA	CONQUISTA
		DETECTIVES
	AVENTURAS MEDIEVALES	TORNEOS DE CABALLEROS
		RESCATER A LA PRINCESA
JUEGOS CLÁSICOS	JUEGOS DE MESA	DAMAS
		AJEDREZ
	JUEGOS DE CARTAS Y FICHAS	SOLITARIO
		POKER

TABLA No. 3

**VERSIÓN DEFINITIVA
-ZOOM-**

JUEGOS DE DEPORTES	DEPORTES DE GRUPO	EQUIPOS	UNETE A NUESTRO EQUIPO	SALIR DEL SITIO - Texto de cierre - Imágenes zoom - Texto explicativo. - Si quieres saber más.	
		PAREJAS	EQUIPO DE AUTOSATISFACCIÓN		
	DEPORTES INDIVIDUALES	CONTACTO	POSICIONES PARA PAREJAS		
		RESISTENCIA	ENCUENRA TU PAREJA		
		COMBATE	CUERPO A CUERPO		CONTACTO ÍNTIMO
			CON ARMAS		LUCHA ENTRE SEXOS
AUTOS VELOCES	CARRERAS	PRUEBA DE FONDO			
	SIMULADORES	MEJORES TIRADORES			
	ESTRATEGIA	CONQUISTA	CUERPOS ARDIENTES		
		DETECTIVES	TOQUE TOQUE		
JUEGOS DE AVENTURA	AVENTURAS MEDIEVALES	TORNEO DE CABALLEROS	PÍSTOLA LUBRICANTE		
		RESCATE A LA PRINCESA	KIT DE SUMISIÓN		
	JUEGOS DE MESA	DAMAS	¿DURA MÁS TIEMPO?		
		AJEDREZ	QUIEN LO DÁS MÁS RÁPIDO		
		JUEGOS DE CRTAS Y FICHAS	SOLITARIO	MUÑECAS INFLABLES	
			POKER	LLEGADAS RÁPIDAS	
		EL IMPERIO DE LOS SENTIDOS	CONQUÍSTAME		
		DESTAPANDO MISTERIOS	EN BUSCA DEL PUNTO G		
		CABALLEROS DESNUDOS	CORONEMOS LA REINA		
		PRINCESAS CELESTIALES	LAS FOTOS PROHIBIDAS DE LA REALEZA		
		JÓVENES DE 18 A 25	DAMAS LÍGERAS DE ROPA		
		DAMAS LÍGERAS DE ROPA	CABALLEROS EN ACCIÓN		
		CÓMETE A LA REINA	¿SOLITA?		
		SERVICIO DE ACOMPAÑANTES	APUESTAS EN LÍNEA		
		STRIP POKER 7.8			

TABLA No. 4