

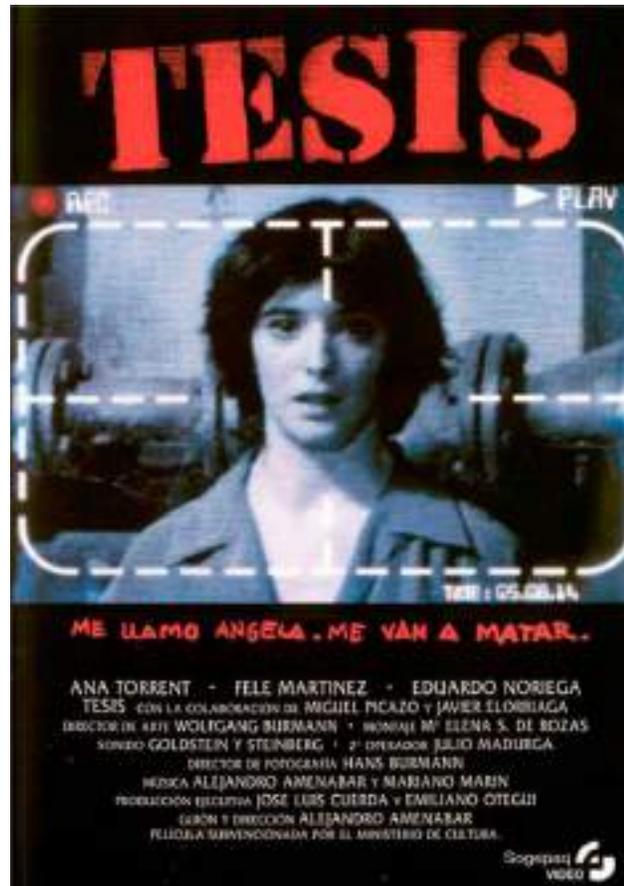
LA CASA DE AGARA

Desarrollado por Colectivo Sigma

En Colaboración con Residencia Wikiriki



INFLUENCIAS: EMOCIÓN, ACCIÓN, RELACIÓN



PLANTEAMIENTOS INICIALES

-Referencias como ARGs,
videojuegos, gymkanas...

-Intereses sociales y
artísticos.

-Uso de las nuevas
tecnologías para fomentar
otras formas de relacionarse.

-Búsqueda de un modelo
de ocio alternativo.

-Experimentación con
dinámicas de grupo.

-Deseo de generar
narrativas distintas,
interactivas.

INVESTIGACIÓN EN DINÁMICAS COLECTIVAS



¿Cómo investigamos?

-Adaptación de dinámicas de juegos de rol, de mesa...

-Libros de juegos infantiles y desarrollo personal.

-Vivencias en distintos contextos lúdicos: Scape Rooms, Performance, Talleres...

-Poner en práctica distintos retos y acertijos con grupos diversos y personas inviduales.

-Realización de una encuesta sobre interacción social.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA/DINÁMICAS SOCIALES

-Las encuestadas manifestaban sentir rigidez en las interacciones sociales, aislamiento, dificultad para salirse de las convenciones relacionales...

-Se establecían estrategias para generar vínculos, se recurría a música alta, alcohol, drogas... Ambientes saturados.

-Preocupación por la situación individual dentro del contexto social.

-PROYECCIÓN de los miedos y fobias, necesidad de seguridad y pertenencia.

-RESULTADOS esperables, pero a la vez, esclarecedores para poder ajustar el juego a las diferentes necesidades de los jóvenes.

-ATENCIÓN a las necesidades específicas: Avisar de los triggers, fomentar la participación de personas con habilidades diferenciadas...

-ENCUESTADAS, compartían que cuanto mayores se hacían, más buscaban compartir una actividad concreta que les uniese para sentirse motivadas a relacionarse.

RELACIÓN DE LOS MODELOS "EL VIAJE DEL HÉROE" Y "ETAPAS DEL PROCESO DE PÉRDIDA"



DESARROLLO DEL TRABAJO

- Investigación: Recursos, montaje, dinámicas...
- Puesta en común con coordinadoras de Wikitoki, feedback semanal, reuniones, creación de documentos comunes...
- Creación de una narrativa en relación con los modelos.
- Hilar las pruebas y la narración.
- Storyboards/Guión
- Elaboración de libro ilustrado
- Creación de carteles y otros materiales de difusión.
- Adecuación/Creación/Compra de los distintos materiales
- Grabaciones: Fuentes, Oviedo, Gijón...
- Edición, montaje... Creación de la música para los vídeos.
- Pruebas iniciales y finales. Experimentación con amigas y compañeras.

PRUEBAS Y EXPERIMENTACIÓN CON AMIGAS Y COMPAÑERAS

- Somos las diferentes pruebas a debate.
- Buscamos retos que integrasen a las múltiples participantes.
- Eliminamos pruebas improductivas para la buena dinámica del juego.
- Implementamos deseos y sugerencias, cambios y opiniones de nuestras compañeras.
- Pusimos en relación el feedback de las coordinadoras con el feedback de las jugadoras.



CONCLUSIONES

- El feedback de los participantes como eje central de la construcción de un juego interactivo.
- Dificultad a la hora de poner en relación ciertas narrativas con una jugabilidad óptima.
- Importancia de la creación de ambientes, evitar lo anticlimático... Necesidad de construir una atmósfera.
- El reto de generar dinámicas que integren a personas muy distintas manteniendo un ritmo en el juego que lo haga atractivo. Atender a necesidades individuales sin descuidar el progreso del movimiento colectivo.
- Viabilidad de propuestas de este tipo como alternativa de ocio. Sin embargo, es necesario acotar y reformular.
- Buena acogida por parte de las participantes de una mezcla de recursos que no suelen darse en una misma experiencia.



AGRADECEMOS A WIKITOKI
LA OPORTUNIDAD DE
DESARROLLAR ESTE PROYECTO
EN UN ENTORNO QUE NOS HA
FACILITADO TANTO SU
DESARROLLO <3

WIKITOKI

Elkarsorkuntzarako Laborategia
Laboratorio de prácticas colaborativas

¿ALGUNA
PREGUNTA O
SUGERENCIA?

