



ENGC22\_00026

### **“Game Jam para la conservación”**

**Jugando, aprendemos a conservar el patrimonio cultural.**

María del Rosario Pérez Barragán.

Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural del Instituto Nacional de Antropología e Historia [rosario\\_perez@inah.gob.mx](mailto:rosario_perez@inah.gob.mx)

#### **Resumen**

La conservación y restauración del patrimonio cultural de bienes muebles y de los asociados a inmuebles, es una de las principales tareas que la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC) del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) realiza, por tal motivo, era necesario reforzar los proyectos de educación en conservación preventiva que se ofrecen a la sociedad en general y de igual manera, sensibilizar sobre el daño y pérdida de patrimonio cultural por el creciente tráfico ilícito.

A continuación, se presenta el paso a paso del proyecto, la logística del desarrollo de los juegos y videojuegos como instrumentos de educación para la conservación preventiva y prevención del tráfico ilícito que la CNCPC, en colaboración con el

Colectivo Individual Mermelada de Juegos, ha implementado en los últimos 3 años para acercarse a otros grupos de la población con gran éxito, haciendo uso de herramientas digitales y plataformas virtuales; para finalizar, se presentan los resultados del impacto educativo de los juegos.

## **Palabras Clave**

**Conservación, restauración, patrimonio cultural, juegos, videojuegos, educación, conservación preventiva, lúdica, proyectos.**

## **Contenido**

El Instituto Nacional de Antropología e Historia, investiga, conserva y divulga el patrimonio arqueológico, antropológico, histórico y paleontológico de la nación para el fortalecimiento de la identidad y memoria de la sociedad que lo detenta. Una de las áreas que conforman al Instituto y es la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural, que atiende la conservación de bienes muebles y de los asociados a inmuebles de carácter arqueológico, histórico y paleontológico; es decir, objetos que puedan ser removidos del inmueble como retablos, esculturas, pinturas, murales, cerámicas, ornamentos, metales, textiles y documentos, entre otros; por lo anterior, es la Coordinación quien tiene la facultad y tarea de generar actividades que promuevan la conservación del patrimonio.

La conservación del patrimonio cultural en México, impacta en la población a través de museos, sitios arqueológicos y patrimonio vivo en distintas comunidades; sin embargo, es una actividad poco conocida por la población en general, particularmente en cuanto a conservación preventiva y gestión de riesgos, que es donde toda la sociedad puede participar. Por ello, se buscó el desarrollo de estrategias focalizadas en educación y comunicación que fueran dirigidas a distintos sectores de la población para apoyar la

divulgación de la conservación preventiva del patrimonio cultural mueble y de los asociados a inmuebles y la prevención de riesgos, a través del desarrollo de instrumentos lúdicos basados en juegos que sirvieran para informar, contextualizar y fomentar la importancia de promover la investigación, conservación y restauración del patrimonio cultural.

Con esta visión, en 2017 se inició el diseño del proyecto para el desarrollo de los instrumentos lúdicos que sirvieran para este propósito y se estructura el marco teórico del proyecto, encontrando que existían diferentes juegos enfocados a la conservación en diferentes formas, por ejemplo, se encontró un juego de conservación de aves, otro para la conservación de la vida marina y uno más para la preservación de la lengua *Kichwa de Sesquile*, en esta búsqueda de material que sirviera de ejemplo para lo que se quería hacer, se encontró que no existían realmente juegos con el enfoque lúdico y la línea temática que se buscaba, lo cual fue el aliciente para continuar la documentación sobre tecnología y teoría de desarrollo de juegos.

Es así, que en 2019, la Dirección de Gestión y Vinculación de la Coordinación logra la colaboración para divulgar la conservación y la tarea del restaurador como profesional especializado con el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital y el Colectivo Independiente Mermelada de Juegos quienes, con su amplia experiencia en el tema, ofrecen a la Coordinación un formato de juegos llamado Mini Game Jam.

Este formato consiste en convocar y reunir físicamente, durante 8 horas a interesados en con diferentes perfiles profesionales y áreas de experiencia que gusten de desarrollar juegos como manera de atender una problemática dada, en este “encerrón” se conocen los asistentes y forman equipos para crear un prototipo de juego sobre el tema específico que se les ha dado y un tema secreto que se les informa ese mismo día, previamente se les otorga información mediante charlas de inducción impartidas

por profesionales en el área de conocimiento que abordan y del área de desarrollo de juegos, durante la jornada se encuentran mentores que los van guiando y corrigiendo hasta el final, en donde presentan sus prototipos los cuales, entregan finalizados en un par de meses.

Esta primera edición presencial, abordó la temática del Patrimonio Arqueológico en Palenque e inició con las Pláticas de sensibilización para poner en contexto a los participantes sobre el tema central de la Jam, en estas participaron 6 profesionistas vinculados con la conservación de la zona arqueológica de Palenque, Chiapas y un profesionista en el ámbito de protección y registro de videojuegos, especialistas en desarrollo y tecnologías de juegos y videojuegos y psicología educativa entre otros.

La Mini Game Jam 2019 Patrimonio Arqueológico-Palenque, obtuvo un total de 7 proyectos entre juegos de mesa y videojuegos. En este evento participaron 28 personas de México y una de Argentina.

Es importante señalar que todos los juegos destacan por su creatividad, calidad de investigación, diseño, narrativa, presentación y arte sonoro; sin embargo, solo se consideraron en la campaña de divulgación que se mencionará más adelante, a aquellos proyectos cuyos desarrolladores han cumplido con los compromisos de seguimiento para la difusión del proyecto, mejora continua y evaluación del juego.

En esta edición 2019, destaca el video juego *Ha'Xibalba*, el cual retrata los niveles y deidades que el Rey Pakal deberá atravesar mientras recupera las piezas ornamentales con las que fue sepultado para lograr por fin su descanso en el *Xibalba*.

En 2020, la Mini Game Jam, apenas con una edición celebrada, se enfrenta a la posibilidad de no poder realizarse debido a la pandemia mundial por COVID 19, pero

los entusiastas de desarrollo de juegos, propusieron tecnología y plataformas digitales que permitieron el trabajo de equipos a distancia como Discord y StremYard y aunque el formato original se mantuvo, este se adaptó a las necesidades logísticas que para hacer frente a la nueva situación mundial; así, surge la primera Mini Game Work Jam Virtual, sumando para ello el apoyo y experiencia en este tipo de dinámicas a la Fundación Argentina de Videojuegos (FUNDAV); el tema de esta Jam fue Conservación del Patrimonio Histórico – Catedral Metropolitana y los daños por los sismos de 2017 y de tema secreto abordó Las Virtudes de la Catedral.

Para las asesorías se contó con la participación de expertos arquitectos, restauradores, el Deán de la catedral, expertos en diseño y desarrollo de juegos. Se aprovecharon las ventajas de las redes sociales como Facebook y YouTube para mostrar avances de los juegos a todo público con transmisiones semanales y entrevistas en vivo, todo a lo largo de 3 meses de trabajo. Participaron 60 personas de 8 países: México, Argentina, Brasil, Chile, Colombia, El Salvador, Panamá, México y Perú.

Se obtuvieron 8 juegos; destacan Andamios y Restauradores, Peripecias en la Catedral, Tumbaga y Patrimonio en Apuros, estos juegos tienen distintas narrativas, pero todos presentan como línea temática las herramientas, técnicas y trabajos de lleva a cabo el restaurador y resaltan la importancia de la conservación del patrimonio Histórico.

Es importante señalar que el encierro a causa de la pandemia, obligó a los organizadores a la capacitación en el uso de diferentes plataformas digitales para optimizar el uso de los recursos, inicialmente, con cierto recelo respecto al desempeño de los participantes mentores y asesores; sin embargo, gratamente se obtuvieron mejores resultados, mayor alcance de la convocatoria a nivel internacional y por ende un mayor número de participantes de diferentes países, se tuvo un impacto mayor en las capacitaciones y charlas, ya que fueron abiertas al público en general y por lo tanto

las personas se involucraron desde un inicio en el proyecto, los asesores, mentores y ponentes, tuvieron una mejor relación y más tiempo para conocer y relacionarse con los participantes y hacer intercambio de bibliografías y material didáctico. Al final, estas ventajas que dadas por el cambio de concepción sobre la cultura digital, trajo múltiples beneficios que se reflejan en la calidad de los juegos y el alcance de la convocatoria.

Ya en 2021, aún con el encierro por el COVID 19, se repitió la misma metodología a distancia de la Mini Game Work Jam Virtual y abordó el tema del Conservación del Patrimonio Paleontológico en localidades paleontológicas, prevención de robo y tráfico ilícito de fósiles.

Se contó con la asesoría de expertos en conservación y restauración, paleontología, arqueozoología, biología, desarrollo y narrativa de juegos, videojuegos y plataformas tecnológicas.

Se tuvo un total de 9 juegos de los cuales destacan: Rawr Story!, Camino a la Conservación, El Despertar de Arari, La Guerra de Fósiles. Participaron 67 personas de 9 países como México, Argentina, Brasil, Chile, El Salvador, EEUU, Guatemala, Nicaragua y Perú.

Esta tercera edición fue la que estableció la continuidad del proyecto dentro de la Coordinación de Conservación, ya que la convocatoria, la organización y el impacto del proyecto en general, pudieron ser apreciados por las autoridades y vieron finalmente el potencial educativo y social que tiene, por esta razón el enfoque del proyecto para 2022, se centró en la divulgación, ya que debido al COVID-19, las acciones de comunicación habían sido muy limitadas.

El año pasado 2021, arranca la campaña de difusión del proyecto general con la publicación de diferentes notas de prensa y activaciones de los juegos en eventos como la Noctabunda organizada por Mermelada de Juegos en Discord, la difusión general del proyecto “Game

Jam para la conservación” en la “Feria virtual – Cuando el futuro nos alcanzó” en 2021 y en las Jornadas de las infancias y el patrimonio cultural en 2022 organizadas por la Dirección de Educación Social para la Conservación de la CNCPC, eventos virtuales donde se detalla el proyecto general y se juegan en vivo algunos de los juegos destacados. En octubre de

2021, se presentó el proyecto en el evento internacional “Stereopsia LATAM en la mesa

Patrimonio Virtual, Patrimonio Vivo” resaltando la importancia del uso de la tecnología y productos lúdicos como una importante herramienta para la conservación preventiva.

En mayo de este año, el proyecto Game Jam para la Conservación, Jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural, fue seleccionado para representar a la Coordinación y al Instituto en el concurso bi anual para el premio *The Keck 2022* que otorga el Instituto Internacional para la Conservación de Obras Históricas y Artísticas y premia al proyecto o persona que más ha contribuido a promover la comprensión pública de la conservación, actualmente, el proyecto se encuentra entre los diez finalistas y está siendo votado por el público, el próximo 9 de septiembre se sabrá el resultado de las votaciones.

En abril de este año, la Coordinación fue invitada a presentar un reto por medio del desarrollo de un proyecto que contribuya en la preservación de los océanos en el *Ocean Hackathon 2022*, organizado por el Instituto Francés de América Latina de la Embajada de Francia en México, para el cual se inscribió como reto una Game Jam con temática de cambio climático y el impacto sobre la conservación del patrimonio subacuático, los resultados se informarán el próximo 5 de septiembre.

Estos eventos de divulgación y aquellos en dónde se han realizado activaciones virtuales de los juegos, han servido en gran medida para evaluar el impacto del proyecto general y las características técnicas y de contenido de cada juego, pues se pudieron observar las reacciones en tiempo real de los participantes, comentarios y emociones mientras avanzaban en el juego, además, se les solicitó contestar un breve sondeo con preguntas específicas, estos son algunos de los comentarios más relevantes:

“los juegos crean significado, son educativos, son creativos, son informativos, pueden ser jugados por todos pero se pueden adaptar para niños más pequeños, son detonadores de curiosidad para introducir a temas específicos, crear más niveles, pueden ser herramientas que colaboren con la educación preventiva, adaptarlos para poder jugar en celular, dan a conocer la profesión del restaurador/conservador.” (Pérez, 2022)

En resumen, los juegos presentados tienen alto contenido educativo y pueden ser una herramienta de ayuda a la educación en conservación preventiva; sin embargo, algunos deben ser más claros en la temática de la conservación para ser presentados y adaptados a niños pequeños. En cuanto a la programación, debe considerarse el programarlos para celular y aumentar la cantidad de niveles.

El impacto que han tenido estas tres ediciones, en el público en general, en el medio profesional de la conservación y en el área del desarrollo de juegos, ha sido muy importante institucional y educativamente, pues en la colaboración se ha demostrado que la transdisciplina es capaz de abarcar mucho más campo informativo y de difusión, así como de llegar a públicos y a instituciones que no se habían considerado como colaboradores, obteniendo resultados satisfactorios para todos; por ejemplo, entre los organizadores se encuentran dos restauradoras, un músico e informático, dos comunicólogas, un biólogo, una gestora empresarial y una gestora cultural.

En conclusión, la participación de ponentes y mentores de distintas áreas del conocimiento proporciona a los juegos información certera, con la validez profesional



que el Instituto requiere para divulgar la conservación preventiva y el quehacer de los distintos especialistas que intervienen en la misma, las actividades que realizan los restauradores del patrimonio cultural y las disciplinas con quienes colabora y cómo la sociedad puede ser participante activa de la conservación.

Este tipo de proyectos abren las puertas a otras áreas dentro y fuera del Instituto para que se puedan sumar esfuerzos y difundir, divulgar y conservar todo el tipo de patrimonio cultural que protege el INAH a través de estos formatos creativos, lúdicos y usando la tecnología con la que ahora contamos.

Se espera que los juegos se utilicen como herramienta de divulgación por los especialistas, en comunidades, escuelas, museos y plataformas digitales alcanzando públicos más amplios.

## Bibliografía

Mini Game Jam 2019 Patrimonio Arqueológico. (s.f). Game Jam de Conservación y Restauración de Patrimonio Cultural. *itch.io*. <https://itch.io/jam/game-jam-cncpc> Consultado 31 de agosto de 2022

Mini Game Work Jam 2020-Patrimonio Histórico. (s.f). *itch.io*. <https://itch.io/jam/mini-game-work-jam-patrimonio-historico> Consultado 31 de agosto de 2022.

Mini Game Work Jam 2021-Paleontojam. (s.f.). *itch.io*. <https://itch.io/jam/mini-game-work-jam-paleonto-jam> Consultado el 31 de agosto de 2022.

Instituto Internacional para la Conservación de Obras Históricas y Artísticas. (2022). <https://www.iiconservation.org/> Consultado el 31 de agosto de 2022.

Smith, K. (28/08/2022). Se anuncia la lista de finalistas del Premio Keck. Instituto *Internacional para la Conservación de Obras Históricas y Artísticas*. <https://www.iiconservation.org/content/keckshortlist> Consultado el 31 de agosto de 2022.

Vota ahora en la lista de finalistas.(17/08/2022). *Internacional para la Conservación de Obras Históricas y Artísticas*. <https://www.iiconservation.org/content/keckvote> Consultado el 31 de agosto de 2022.

Ocean Hackathon 2022 - Convocatoria para desafíos. (s.f). *Instituto Frances de América Latina*. <https://ifal.mx/event/ocean-hackathon-2022-convocatoria-para-desafios/2022-04-28> Consultado el 31 de agosto de 2022.

Pérez, M. Ruiz, S. Mateos, R. (2021). Game Jam para la Conservación, Jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural. Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural.  
<https://conservacion.inah.gob.mx/index.php/portfolio-items/game-jam-para-laconservacion-jugando-aprendemos-a-conservar-el-patrimonio-cultural/> Consultado el 1 de septiembre de 2022.

Pérez, M. (2017). Comunicación personal. Jugando a explorar ayudas a conservar. Desarrollo de plataforma de videojuego interactivo para educar en conservación, Zona Arqueológica de Calakmul-México. Taller de principios y técnicas en la presentación de proyectos para una recaudación financiera exitosa.

Zuñiga, E. (19/05/2017). Videojuegos en México: un mercado de más de 22,000 mdp. *Forbes*. <https://www.forbes.com.mx/videojuegos-mexico-mercado-mas-22000mdp/#:~:text=De%20acuerdo%20con%20el%20estudio,anterior%2C%20con%20un%20n%C3%BAmero%20de> Consultado en agosto de 2017

López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 8(1), 00010. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-61802016000200010&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010&lng=es&tlng=es) Consultado en septiembre de 2017