



Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 1

Game Design Document

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés María de los Ángeles Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

Anexo 1. *Game Design Document*

Sección I	3
1 Información General de Tentación en el Desierto	3
1.1. Resumen de la historia	3
1.2 Objetivo del juego	4
1.3 Público meta	4
1.4 Tecnología	4
1.5 Género	4
1.6 Mecánica	5
1.6.1 Minijuegos	5
1.7 Narrativa	6
1.8 Estética	7
Tabla 1.1 Cinemáticas	11
1.9 Alcance	12
Sección II	13
2. Funcionamiento de Tentación en el Desierto	13
2.1 Avance	13
2.2 Reglas	14
2.2.1 Objetos de la plataforma del videojuego	14
2.1.2 Objetos interactivos que modifican la obediencia	15
2.1.3 Objetos interactivos que no modifican la obediencia	16
2.1.4 Poner objetos que dan información	17
2.1.5 Cómo ganar premios y aumentar la obediencia	17
2.1.6 Castigos	18
Tabla 2.2 Castigos	19
2.3 Mecánicas	19
2.3.1 Mecánica general	19
2.3.2 Mecánica de los minijuegos	20
2.3.3 Flujo del Juego	20
Sección III	28
3 Diseño de la Historia	28
3.1 Contexto Histórico	28
3.2 Biografía del Personaje	28
3.3. Tratamiento de la historia	28
3.4. Descripción de las Escenas	29
3.5 Guión del Juego Serio	31
3.6 Tablas de contenido	40
3.6.1 Minijuegos	40
3.6.2 Cinemáticas	45

Tabla 3.3 Guión de las cinemáticas	49
3.6.3 Pliegos de información	50

Sección I

1 Información General de *Tentación en el Desierto*

Tentación en el Desierto, es un *juego serio* en 2D para divulgar conocimiento histórico. Se diseñó con base en investigaciones historiográficas y en crónicas descritas por frailes carmelitas descalzos que habitaron el Santo Desierto en el siglo XVII, en las cuales se narran cómo era su vida y los conflictos por los que pasaban dentro del convento.

1.1. Resumen de la historia

La acción ocurre en el siglo XVII, la época de mayor esplendor de la Orden carmelita en la Nueva España. El personaje principal es Fray Gregorio, un fraile carmelita descalzo que tiene como objetivo llegar a ser ermitaño, porque en su cosmovisión, esa era una forma de alcanzar la perfección cristiana. Para ello, debe enfrentarse a sí mismo, a sus pasiones y al diablo.

Cuando llega al Santo Desierto, el fraile lucha contra sus antojos, las distracciones en su trabajo y la tentación de comer alimentos prohibidos. Cuando logra superar estos obstáculos, sucede que una de las ermitas se quema y el prior del convento les dice a los frailes que deben cuidarse porque el diablo anda suelto. Esto hace que Fray Gregorio tenga miedo, por lo que debe vencer sus temores, así como otras tentaciones, como las visuales, y acatar el voto de silencio.

Una vez que lo consigue, pide al prior que lo deje habitar una de las ermitas y se lo concede. Sin embargo, una vez en su celda, se aparece el diablo y lo reta. Es entonces que empieza una serie de luchas contra él en sus diferentes manifestaciones: como perro, mujer, cabra y toro. Al vencer a este último, obtiene la llave para entrar a la ermita.

1.2 Objetivo del juego

El jugador debe conseguir que Fray Gregorio llegue a la ermita. Para ello, debe hacer que el fraile obedezca la Regla Carmelita o bien, que supere las tentaciones que se le presentan, como la gula, la lujuria y sus recuerdos mundanos. Una vez que las vence, el jugador debe lograr que el fraile le gane al diablo en una serie de luchas. Gana el juego cuando el protagonista vence en la batalla final y es reconocido como un carmelita virtuoso. Pierde el juego en cualquier otro caso.

1.3 Público meta

Diseñamos *Tentación en el Desierto* para jugadores jóvenes entre 20 y 25 años de edad, con poco tiempo para este tipo de actividad, pero entre cuyos intereses se encuentra la lectura, visitar museos y la historia. No gustan necesariamente de juegos de acción o del género de disparos.

1.4 Tecnología

Se juega en PC. Los controles principales son el *mouse*, para la exploración y resolver varios de los minijuegos, y las flechas direccionales del teclado para algunos minijuegos. Usamos como motor de juegos *Unity* versión 2017.3.1f1.

1.5 Género

El *juego serio* contiene dos géneros: *point and clic* y minijuegos, que están asociados a dos fases del juego: la de exploración, que corresponde al primer género y la de lucha contra las tentaciones, al segundo.

1.6 Mecánica

Para la fase de exploración, escogimos la mecánica de género *point and clic*, la cual está orientada a que el jugador inspeccione los escenarios para conocer algunos de los objetos de la vida cotidiana de los carmelitas descalzos. Al momento de pasar el cursor sobre los objetos se despliega información acerca de ellos en forma de globos de pensamiento de Fray Gregorio. También, esta mecánica le permite al usuario tomar decisiones entre los actos permitidos y prohibidos que puede realizar el fraile, al dar clic en el objeto que desencadena su deseo o en aquel que le permite evitar la provocación.

En la fase de lucha contra las tentaciones, la mecánica cambia debido a que la representamos como metáforas en forma de minijuegos. Y cada uno de ellos tiene una mecánica diferente.

1.6.1 Minijuegos

Diseñamos cuatro tipos diferentes de minijuegos: el primero se refiere al minijuego para esquivar la tentación o “minijuego de las cuentas del rosario” y aparece cuando el jugador da clic en el objeto asociado a la acción permitida para el fraile. Si gana este juego, el fraile esquivo la tentación; si lo pierde, el fraile tiene que caer en tentación. El segundo tipo agrupa a los “minijuegos de tentación” y se muestran cuando se da clic a los objetos relacionados a los actos que son prohibidos al fraile. Así, ganar o perder estos juegos equivale a que el fraile venza o no a la tentación. El tercer tipo se refiere al minijuego de la flagelación, el cual aparece cuando el jugador perdió el minijuego de tentación y elige flagelar al fraile. El cuarto tipo agrupa a los minijuegos que representan la lucha entre el diablo y el fraile.

Un ejemplo del minijuego de tentación es el de alimentos, en el que una serie de alimentos prohibidos y permitidos caen y el jugador debe ayudar al fraile a esquivar los alimentos prohibidos y atrapar los que sí están permitidos en el Santo Desierto.

La mecánica específica de cada minijuegos se describe más adelante, en la sección llamada “Tablas de Contenido”.

1.7 Narrativa

Este juego tiene una marcada orientación hacia los elementos narrativos tanto en la exploración como en los minijuegos. Utilizamos una narrativa no lineal para contar, en pequeños textos, fragmentos de la vida conventual del protagonista. Estos textos se muestran en globos de pensamiento de Fray Gregorio, que se activan cuando el jugador pasa el cursor sobre algunos de los elementos que componen la escena para darnos información sobre ellos o bien, cuando el fraile reflexiona acerca de sus acciones. Empleamos la primera persona del plural cuando el fraile describe los elementos que hay en una escena y la primera persona del singular, cuando tiene dudas acerca de la acción a tomar o cuando reflexiona.

La narrativa del juego también es multimedia, pues tiene breves cinemáticas para introducir la llegada de Fray Gregorio al Santo Desierto, mostrar algunos recuerdos de su vida y describir el conflicto narrativo. También contiene gifs animados de castigos, como el ayuno o la mortificación corporal.

La historia previa del protagonista lo hace dudar, en determinadas ocasiones, entre obedecer o no la Regla Carmelita. Es el jugador quien escoge el camino a seguir, por lo que son sus decisiones y su desempeño en los minijuegos los que determinan la historia del fraile y el final de la misma.

1.8 Estética

En la estética consideramos elementos gráficos para las dos fases que componen el videojuego: exploración y minijuegos. De esta forma, para la primera fase, se optó por una estética seria y realista. En cambio, para los minijuegos, cuya una dinámica es de reto, se optó por una estética caricaturizada y divertida, tal como se puede observar en la fig 1.1 y 1.3.



Fig. 1.1 Plantilla de diseño de personajes para la fase de exploración. En esta imagen se puede apreciar al protagonista, Fray Gregorio en diferentes posturas, además del prior, el diablo, y el visitador

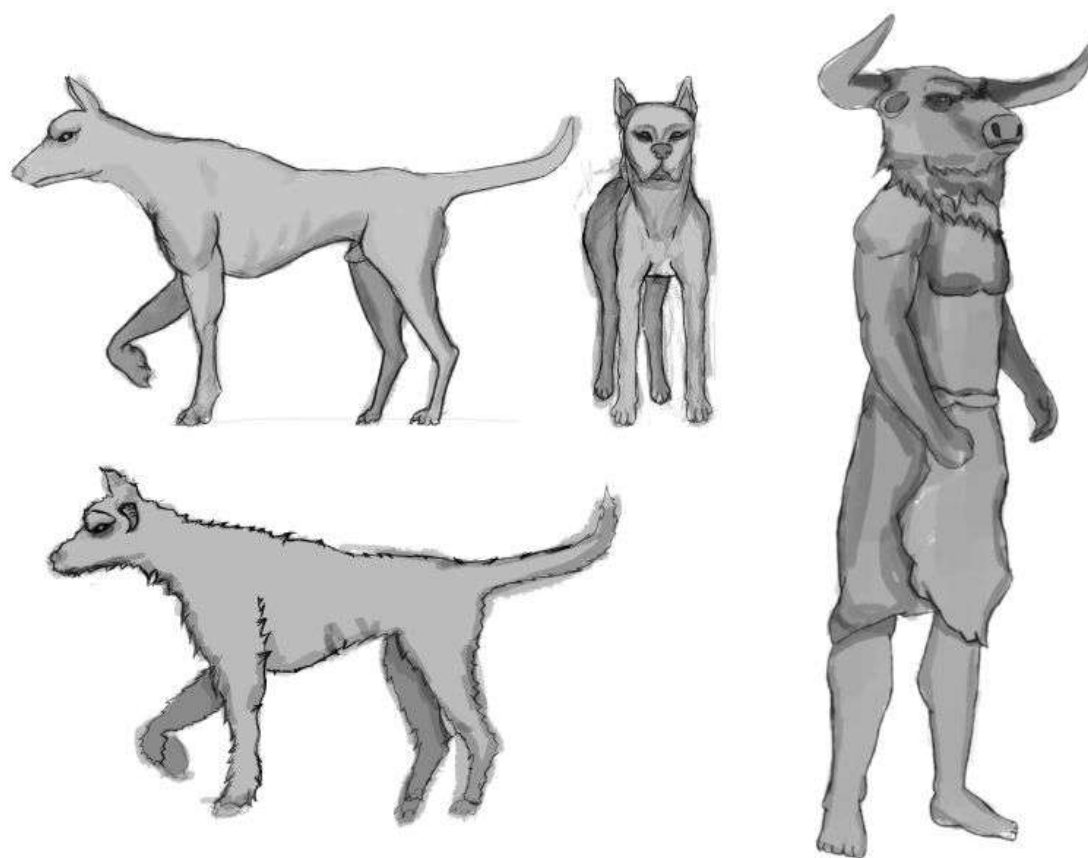


Fig. 1.2 Plantilla, en sketch, de las transformaciones del diablo en perro y en toro.

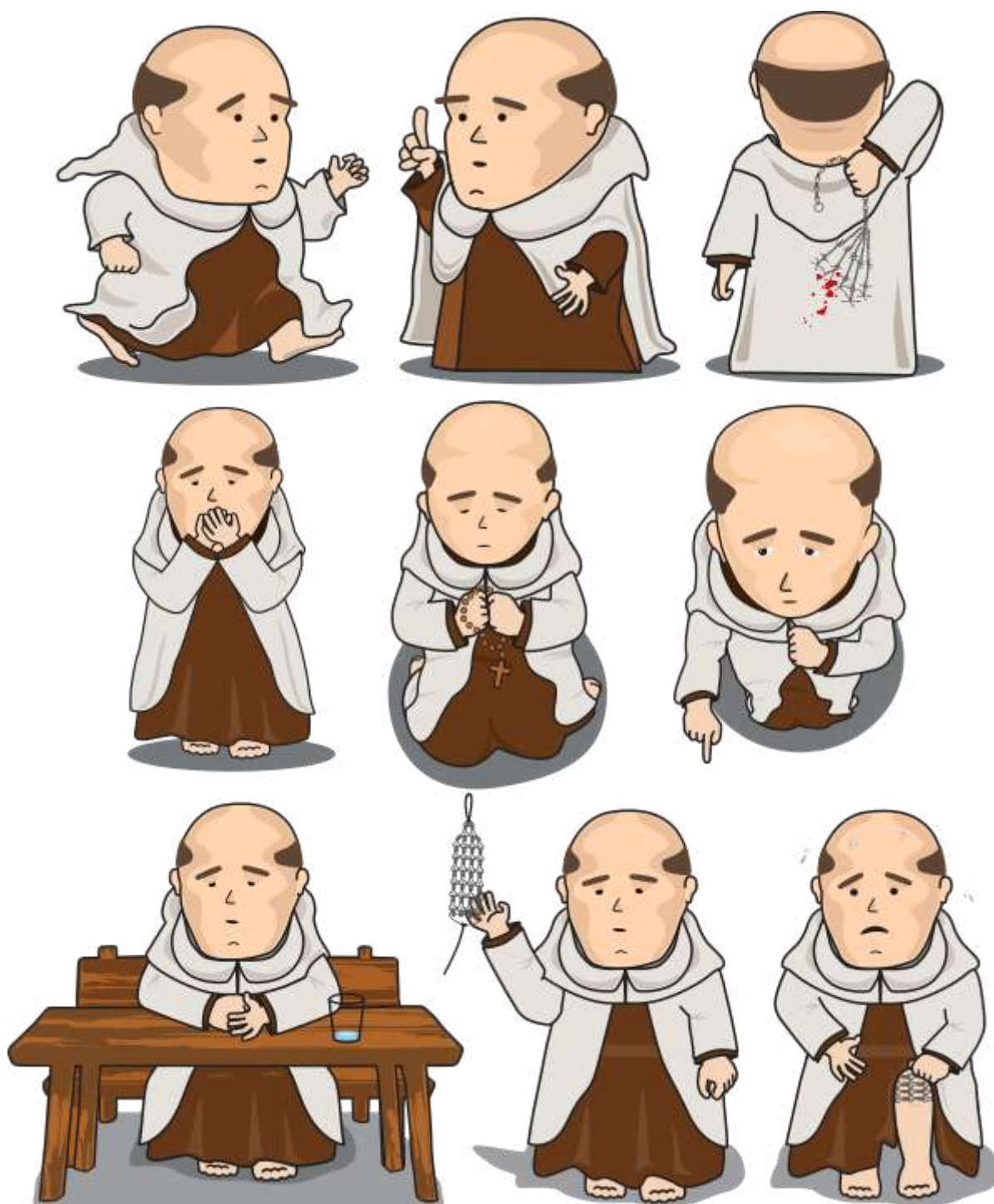


Fig. 1.3 Plantilla de diseño de personajes para la fase de minijuegos. En esta imagen se puede apreciar al protagonista, Fray Gregorio en diferentes posturas para los minijuegos y castigos.

Para diseñar la interfaz gráfica que observa el jugador, nos inspiramos en el contexto del exconvento y en la iconografía de los carmelitas. De esta forma, el menú general muestra el

Santo Desierto según las interpretaciones del arquitecto P. Mario Castañeda Velasco, misma que se realizó con el software Blender (fig. 1.3).



Fig. 1.4. Render del convento según la interpretación del Arq. P. Mario Castañeda Velasco. Modelado en 3d con el programa Blender.

Los colores que utilizamos son apegados a los que veríamos en el convento, por lo que utilizamos una paleta de colores claros y sólidos. Sin embargo, para el segundo y tercer nivel, el ambiente se oscurece y adquiere un tono tétrico, como se puede observar en la fig. 4

A lo largo del videojuego se pueden observar los recuerdos del protagonista, Fray Gregorio, en forma de cinemáticas (tabla 1). Éstas las realizamos con la técnica de rotoscopia, en donde primero se grabó un video y posteriormente se dibujó y coloreó cada uno de los frames grabados. En total se realizaron 4 animaciones con esta técnica, con una duración de 5 segundos cada uno de ellos, a excepción del recuerdo de la vista. Además, al tratarse de un recuerdo, se escogió una paleta de colores sepia, así como un fondo poco detallado y vestimenta estilizada, esto último debido a la falta de tiempo.

	Cinemática de recuerdo. Fray Gregorio, de niño, comiendo un durazno.
	Cinemática de recuerdo. Fray Gregorio, de niño, disfrutando de un chocolate con leche.
	Cinemática de recuerdo. Fray Gregorio, de niño, con su padre y un campo de hermosas flores.
	Cinemática de recuerdo. Fray Gregorio, adolescente, embelesado por la mirada de una joven.

Tabla 1.1 Cinemáticas

1.9 Alcance

El juego consta de tres niveles, aunque por cuestiones de tiempo y de recursos, este prototipo contiene sólo los dos primeros niveles con un personaje principal.

Los niveles representan las diferentes etapas de lucha que tiene Fray Gregorio para llegar a la ermita y que se describieron en la sección del “Resumen de la historia.”

Cada etapa consta de diferentes luchas para ganar o esquivar a las tentaciones y se representa con diferentes minijuegos (fig. 1.5).

Nivel 1			Nivel 2		Nivel 3			
Minijuego	Minijuego	Minijuego	Minijuego		Minijuego	Minijuego	Minijuego	Minijuego
Escenas de tentaciones			Escenas de tentaciones. Aparece el Diablo		Pelea con el Diablo			

Fig. 1.5 Composición básica de cada uno de los niveles

Los dos niveles desarrollados cuentan, en total, con seis escenarios jugables inspirados en los espacios del Santo Desierto (celda, jardín, cocina, refectorio, hospedería y patio central) con la posibilidad de agregar más a futuro. En el primer nivel, cada uno de estos espacios tiene asociados una cinemática de recuerdo, un minijuego de tentación, un minijuego de cuentas del rosario e información histórica pertinente. En el segundo nivel, sólo un escenario cuenta con cinemática de recuerdo. En el último nivel, sólo se presentan minijuegos, de forma continua, contra el Diablo. Además, estos niveles tienen un escenario que funciona como menú principal, el llamado “croquis del convento”, y un “escenario de reflexión”, en donde se

muestran diferentes pensamientos del fraile, los cuales dependen de los resultados obtenidos por el jugador en los minijuegos.

Sección II

2. Funcionamiento de *Tentación en el Desierto*

Para tener un mejor entendimiento de cómo se juega nuestra propuesta explicaremos el juego bajo los siguientes elementos: el avance, las reglas, las mecánicas, y finalmente el flujo.

2.1 Avance

El progreso del juego está dado por el valor de la obediencia que obtiene el fraile en cada nivel. Este valor aumenta o disminuye según haya sido el desempeño del jugador en los minijuegos. Inicia en cero y cuando llega a 100 unidades, Fray Gregorio entra a la ermita y el jugador gana el juego.

Para avanzar en las escenas de los dos primeros niveles, el jugador debe de escoger entre una acción prohibida y una permitida por la Regla Carmelita para que la realice el fraile. Esto lo lleva a jugar un minijuego, ya sea de tentación o de cuentas del rosario, según haya sido la acción escogida. Si gana, aumenta la obediencia del fraile; si pierde, la disminuye y lo castiga. Dependiendo del tipo de castigo, aumenta o disminuye nuevamente este valor.

En el primer nivel, la meta es obtener 30 unidades para pasar al segundo nivel y en este debe llegar a 60. Finalmente, en la batalla final del último nivel, el valor de la obediencia debe llegar a 100. En cualquier otro caso, el jugador pierde el juego. Ahora bien, al ganar cualquier minijuego o al leer el contenido de los pliegos informativos, consigue diversos premios, que lo pueden ayudar a aumentar la obediencia del fraile y pasar así al siguiente nivel.

Existe en cada escenario una barra que muestra el valor de la obediencia durante el juego y los distintos escenarios (fig. 2.1).



Fig. 2.1 Barra de obediencia.

2.2 Reglas

El juego inicia y se desarrolla en el convento carmelita. Primero se le muestra al jugador la escena del croquis del convento. Una vez ahí, sólo puede entrar a la celda, ya que funciona como una introducción al ambiente del Santo Desierto. Al salir de allí, regresa al croquis y el jugador decide el orden de exploración de los otros escenarios. Para el primer nivel, tenemos la cocina, el refectorio y el jardín. El segundo nivel consta del patio central, la hospedería y la celda, con otra ambientación.

Ya en el lugar escogido, el fraile aparece estático en la parte inferior derecha de la pantalla, en plano americano. El usuario pasa el cursor sobre la escena, y en forma de globos de pensamientos, se le presenta información acerca del sitio y de los objetos que ahí están. Algunos de estos objetos lo llevan a decidir, con un clic, entre las acciones permitidas o prohibidas por la Regla y que realizará el fraile. También puede acceder al ícono del pliego para tener un referente histórico más amplio acerca de lo que se le muestra y, en algunos casos, le puede dar una orientación para tomar mejores decisiones.

2.2.1 Objetos de la plataforma del videojuego

En las escenas hay dos tipos de objetos con los cuales el jugador interactúa. Los del primer tipo llevan al jugador a modificar el valor de la obediencia. Los del segundo dan

retroalimentación acerca del juego, o indica qué hacer en la escena. Se describen a continuación.

2.1.2 Objetos interactivos que modifican la obediencia

Como objetos que modifican la obediencia se encuentra el pergamino; aquellos que llevan a un recuerdo de Fray Gregorio y, por ende, a un minijuego de tentación; y los objetos con los que el fraile evita el recuerdo y lo llevan al minijuego de cuentas de rosario.

El pergamino le permite al jugador conocer diferentes aspectos de la vida carmelita y se encuentra en la interfaz en la escena de exploración.

Los objetos que llevan al protagonista a la tentación en el nivel 1 son el chocolate, la flor, y el durazno. Para el nivel 2 son el visitador y la fuente. Hay sólo uno por escena.

Los objetos que conducen a un minijuego de cuentas del rosario son, para el nivel 1, la leche, el canutillo, y la ruda. Para el nivel 2, los objetos son: la puertas, la fuente y el rosario.

Para avanzar en el juego, el jugador debe escoger entre el objeto que evita la tentación y el que la provoca. En la fig. 2.2 se dan algunos ejemplos de ellos.



Fig. 2.2 Ejemplos de objetos que modifican la obediencia

2.1.3 Objetos interactivos que no modifican la obediencia

	Con el “ícono de engranaje” se establecen los ajustes del <i>juego serio</i>.
	En el “ícono del baúl” se guardan los premios. El jugador siempre puede observar su contenido al dar clic en él, y al final de los niveles 1 y 2, si es necesario y cuenta con los premios suficientes, puede intercambiar premios por puntos de obediencia.
	Regresa a la pantalla del logo. Se pensó para darle una salida al jugador que no quiere continuar en el juego.
	Despliega el tutorial de la escena que se observa.

	Ícono con los nombres de los diferentes espacios del convento que se pueden acceder: en azul, si están habilitados o en gris, si no lo están.
---	--

Tabla 2.1 Objetos interactivos que no modifican la obediencia

2.1.4 Poner objetos que dan información

Los objetos que dan información son aquellos que no modifican la obediencia del fraile y contextualizan al jugador. Están fuertemente relacionados con la escena en la que se encuentran localizados y con el tema a contar. Por ejemplo, en la cocina el tema es la comida, por lo que los objetos que se encuentran en esta escena son alimentos y la información que despliega está relacionado a los hábitos de consumo de los carmelitas. En la figura 2.3 se dan algunos ejemplos de objetos que dan información.



Fig. 2.3 Ejemplos de objetos que muestran información

2.1.5 Cómo ganar premios y aumentar la obediencia

Como lo mencionamos en la sección anterior, en cada escenario, el jugador elige entre un

minijuego para vencer la tentación y un minijuego de cuentas del rosario, para esquivar la tentación. Si gana el primero, obtiene una Espada Flamígera de San Elías, mientras que al vencer en el segundo, consigue una cuenta del rosario. En ambos casos, aumenta la obediencia del fraile. Aunado a estos premios, si el usuario lee los pliegos de información en cualquiera de los escenarios, recibe un escapulario.

En los dos primeros niveles, cuando gana en todos los minijuegos que se le presentan, obtiene una estrella marrón. En la batalla final contra el diablo, en el tercer nivel, si consigue la corona carmelita, —la cual representa el Reino de Dios—, Fray Gregorio logra su acceso a la ermita y con ello, el jugador gana el juego.

Todos los premios ganados se pueden intercambiar por unidades de obediencia al final de los dos primeros niveles, en caso de ser necesario. En el tercer nivel, si el jugador todavía tiene premios, le servirán al fraile en su lucha contra el diablo.

2.1.6 Castigos

Cuando el jugador pierde el minijuego de las cuentas del rosario, significa que el fraile no pudo suprimir sus deseos, y lo lleva a jugar el minijuego de tentación correspondiente. Si lo pierde, se disminuye la obediencia de Fray Gregorio, pues significa que sucumbió a sus instintos o recuerdos. Además, debe castigarlo, ya sea con ayuno, mortificación con cilicio o con flagelación. Los dos primeros se representan con *gifs* y el último con un minijuego. Los castigos aumentan el valor de la obediencia. Un caso aparte es la flagelación, ya que si se lo hace de forma ligera o muy fuerte, pierde obediencia.

	Después de jugar un minijuego, el fraile aparece en su celda en actitud de pensativa. El globo de pensamiento expresa la reflexión a la que llega después de ganar o perder los minijuegos.
	El castigo con ayuno hace que el fraile avance 10 unidades si el valor de la obediencia es mayor que 0. Cuando la obediencia es igual a 0, solo avanza 5 unidades.
	El castigo con cilicio hace que el fraile avance 10 unidades si el valor de la obediencia es mayor que 0. Cuando obediencia es igual a 0, solo avanza 5 unidades.
	El castigo con flagelación puede ser débil, fuerte y óptimo. Si el jugador elige los dos primeros, entonces la obediencia disminuye en 5 y para el último caso, la obediencia aumenta en 15 unidades. Si ocurre que la obediencia es 0 y el usuario escoge débil o fuerte, no incrementa su valor y si elige óptima, el valor alcanzado es 10.

Tabla 2.2 Castigos

2.3 Mecánicas

2.3.1 Mecánica general

Como se comentó anteriormente, *Tentación en el Desierto* en general tiene una mecánica simple, la cual corresponde al género de *click and point*.

2.3.2 Mecánica de los minijuegos

Cada uno de los minijuegos tiene un objetivo y una mecánica particular y los diseñamos como una metáfora de la tentación a la que se asocian. De esta forma, cada uno de los once minijuegos son diferentes entre sí. En la sección de “tablas de contenido” se explican las características de cada uno.

2.3.3 Flujo del Juego

Los siguientes diagramas muestran el funcionamiento del juego y condensan tanto las mecánicas, el avance, así como las reglas del juego descritas en las secciones anteriores.

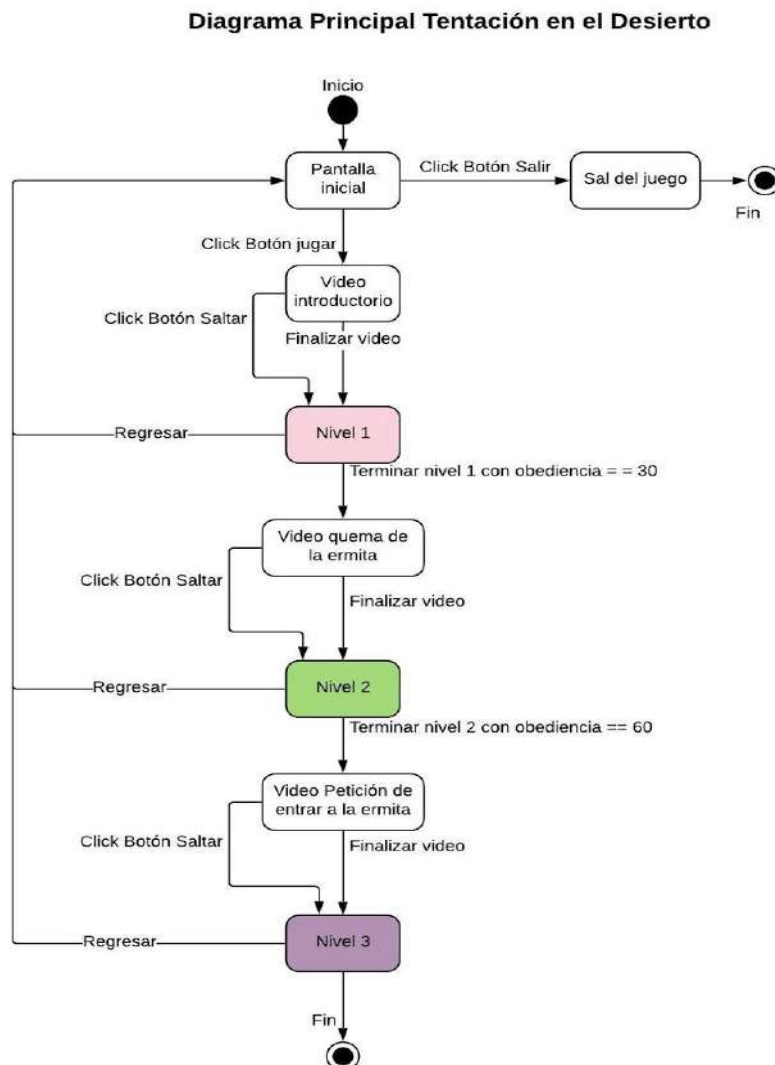


Figura 2.4 Diagrama Principal

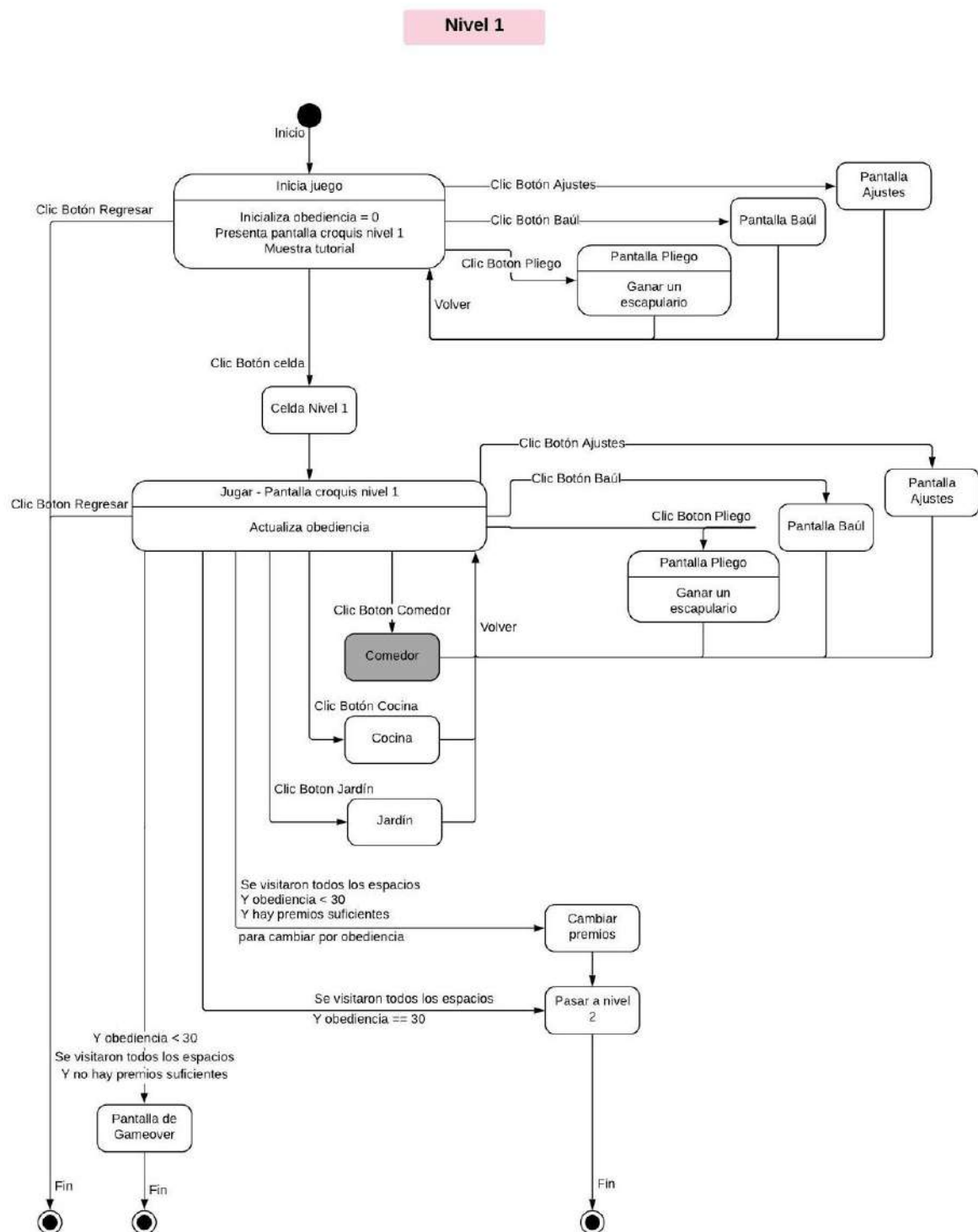
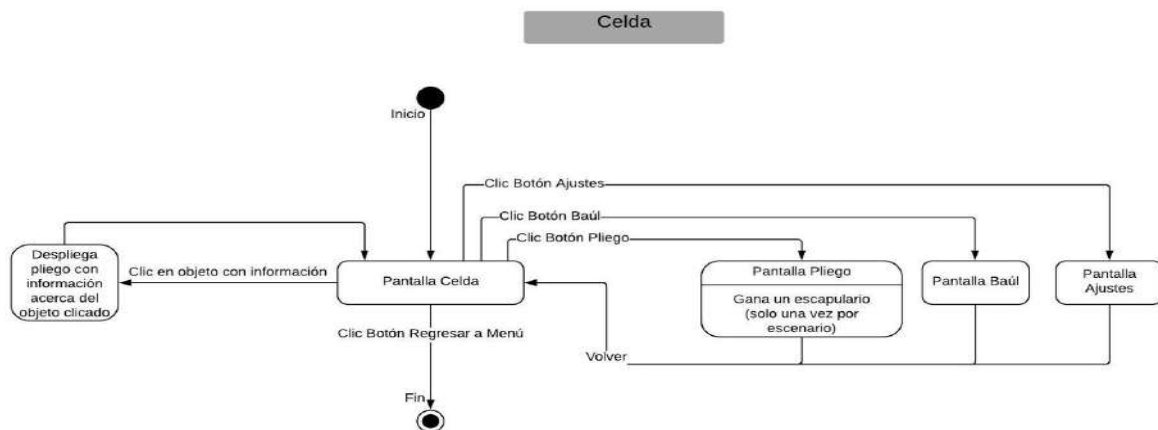


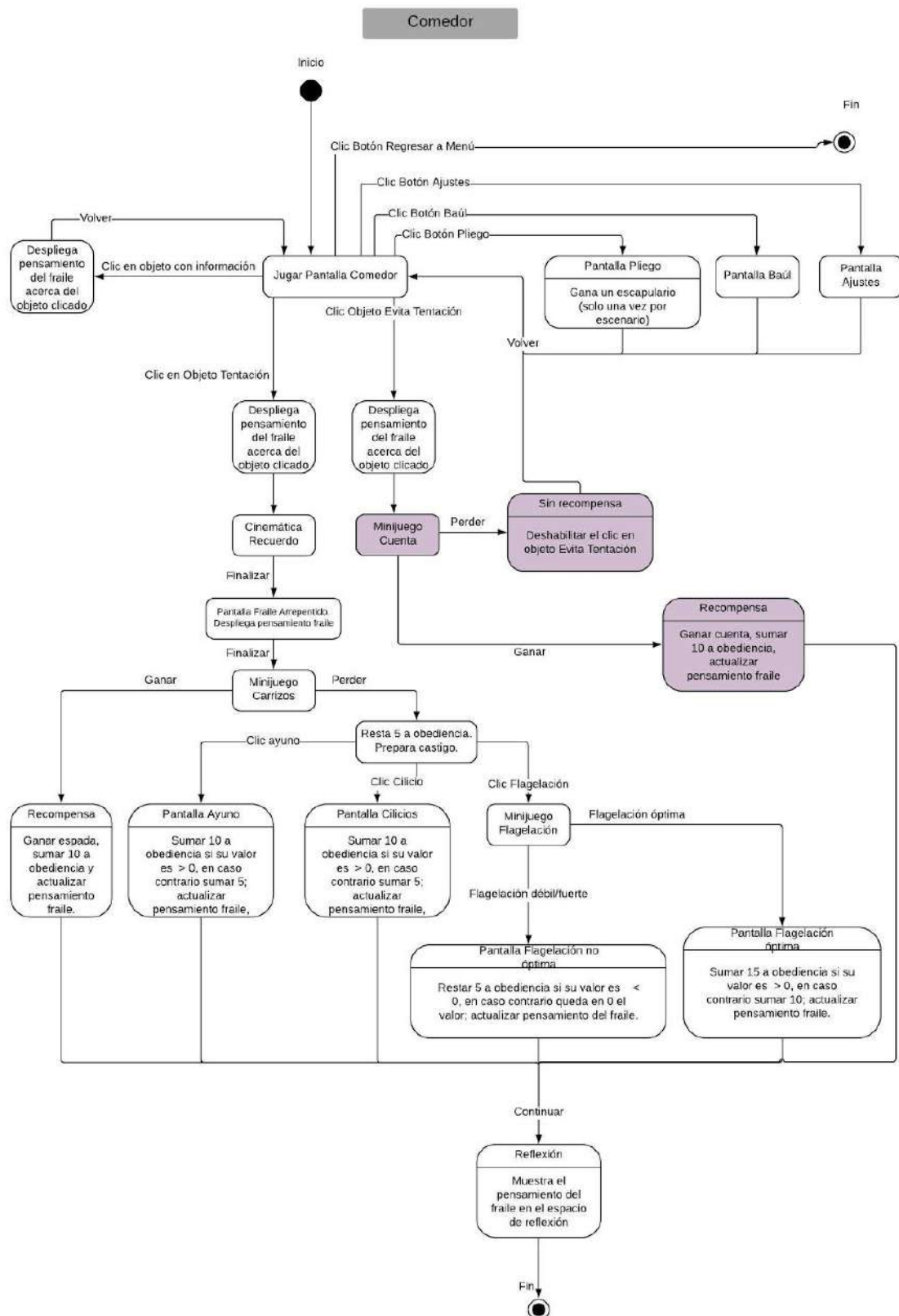
Figura 2.5 Diagrama Nivel 1



3

Figura 2.6 Diagrama Celda del Nivel 1

El siguiente diagrama describe las interacciones que pueden ocurrir en la escena del comedor. Este comportamiento se repite para las escenas de cocina y jardín en el nivel 1, así como en las escenas de hospedería y patio central del nivel 2. Lo que cambian son los objetos que se muestran en cada una de esas escenas, así como los minijuegos y recuerdo (si lo hay) asociados a cada escena, así como los pensamientos del fraile.



4

Figura 2.7 Diagrama Comedor Nivel 1

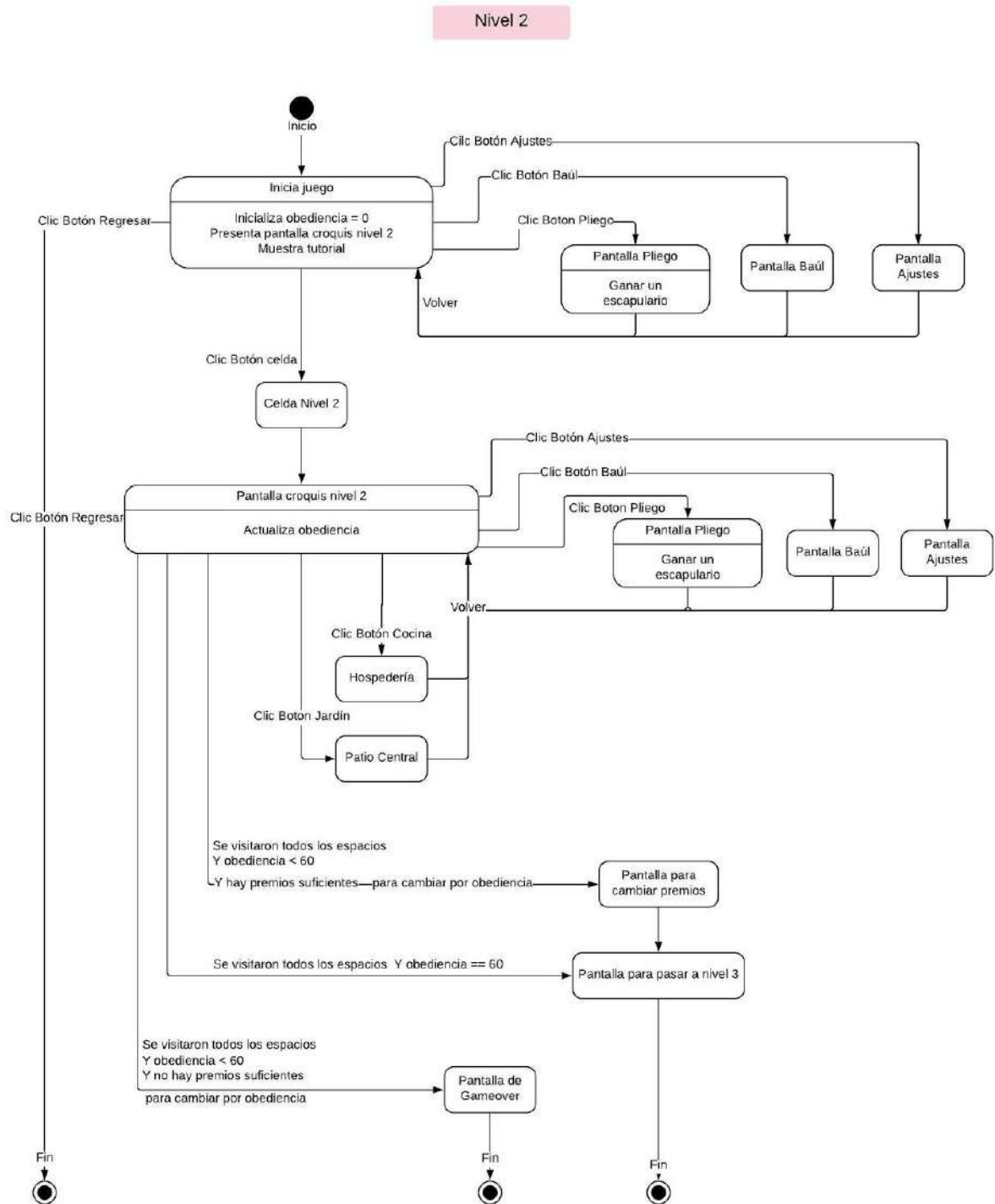


Figura 2.8 Diagrama del Nivel 2

El diagrama que corresponde a la celda del nivel 2 sí varía con respecto al del nivel 1 (Fig. 2.9).

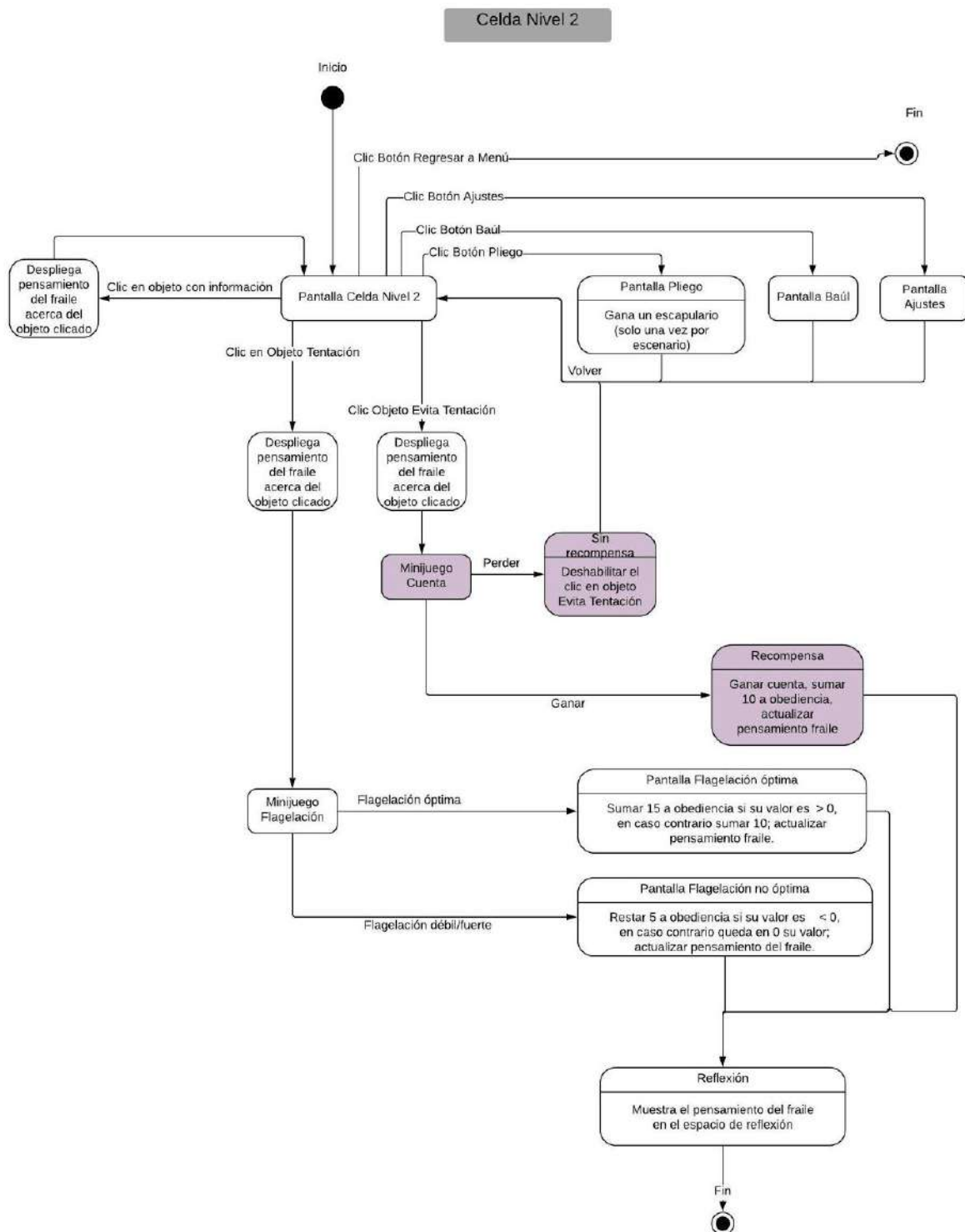
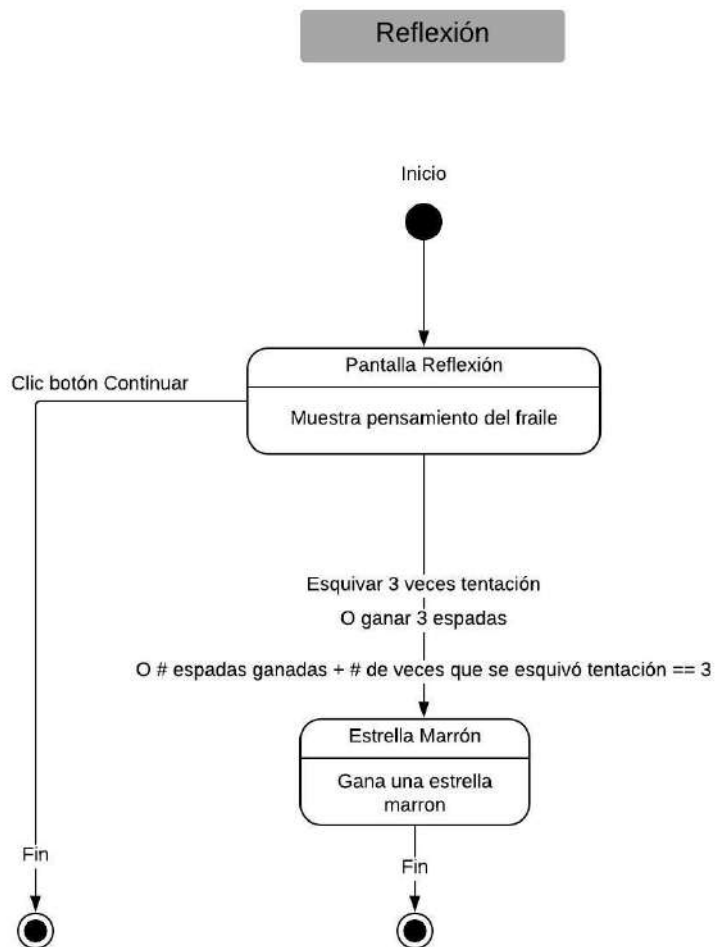


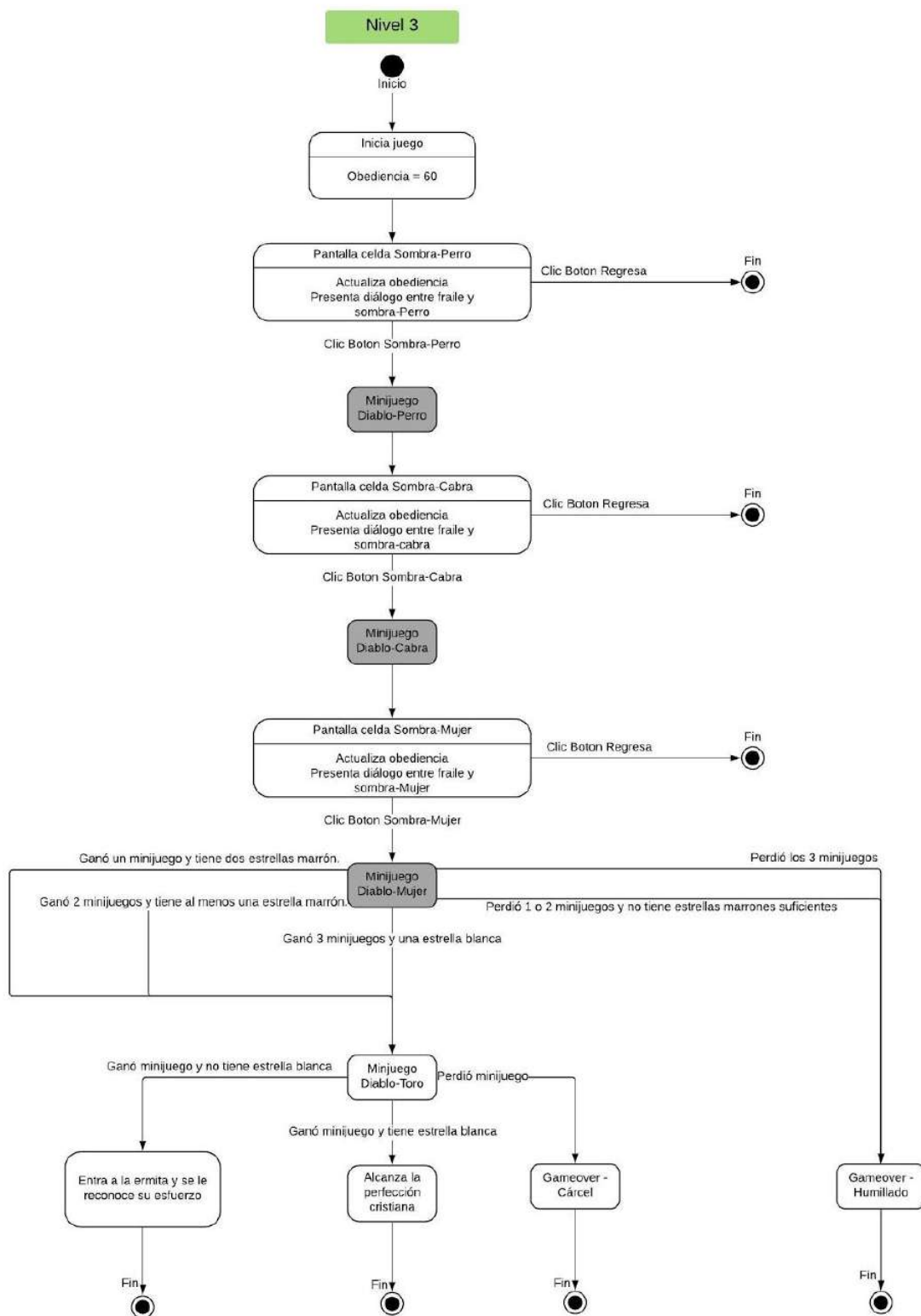
Fig. 2.9 Diagrama de la celda en el Nivel 2

En la escena de “reflexión” se muestran los pensamientos del fraile que se generan cuando gana o pierde algún minijuego. Además, se obtienen las estrellas marrón. (Fig. 2.10)



11

Fig. 2.10 Diagrama de la escena de Reflexión



13

Figura 2.11 Diagrama Nivel 3

Sección III

3 Diseño de la Historia

3.1 Contexto Histórico

La historia toma lugar en el siglo XVII, en lo que fue el Santo Desierto de Santa Fe, actual Desierto de los Leones en la Ciudad de México, aquí se desarrolla la historia y los recuerdos del personaje.

3.2 Biografía del Personaje

Fray Gregorio nació en España, tiene 29 años, y es un fraile carmelita descalzo. Es de origen humilde. Sus padres salieron de España cuando él sólo tenía cinco años, y llegaron a la Villa Rica de Veracruz y, posteriormente, a la Ciudad de Puebla. Finalmente se establecieron en la capital de la Nueva España. Ahí, su padre fue asesinado, y su madre murió de viruela. Ante esta desgracia, Gregorio se sintió solo, y se cuestionó sobre su porvenir, de manera que tuvo la necesidad de encontrar una forma de encaminar su vida. Un día vio pasar a los Carmelitas Descalzos, frailes muy admirados, y quiso ser como ellos. Gracias a su esfuerzo y perseverancia, entró en esta orden como donado. Un sueño que tuvo, lo interpretó como una señal para entrar al Santo Desierto de Santa Fe. Fue así que se propuso como objetivo el estar allí para ser un mejor cristiano, aunque él tenía fe en Dios, a veces sentía que no estaba lo suficientemente preparado para seguir la Regla Carmelita.

3.3. Tratamiento de la historia

Fray Gregorio, junto con otros carmelitas, se dirigen hacia el Desierto a las afueras de la ciudad. En el camino, va reflexionando sobre sus deseos de alcanzar la perfección cristiana, los pecados del mundo y su temor al diablo.

Es asignado a una celda y así inicia una nueva etapa de búsqueda de la perfección cristiana.

Al principio se le hace difícil estar en ese lugar porque no puede controlar del todo sus recuerdos y sus deseos. En los primeros días lucha contra los deseos de sentir placer al comer, ingerir alimentos prohibidos y pecar con el sentido del olfato, en algunas ocasiones se castiga por la culpa de faltar a la Regla.

Una tarde escucha un ruido extraño, son los frailes que salen corriendo hacia al bosque, porque se incendia una ermita. En ese momento fray Gregorio se asusta y alerta a todos sobre la presencia del diablo y la necesidad de acercarse más a Dios.

Después de ese evento aumenta su miedo porque siente la presencia del diablo en todos lados. Los siguientes días lucha contra la tentación de hablar y

pecar con la vista, de igual manera se castiga cuando no logra vencer las pruebas.

Hasta que un día habla con el prior sobre todo lo malo que le sucede y le pide ir a la ermita para aumentar su ascetismo y lograr la comunión con Dios, su petición es aprobada. Esa misma noche el diablo se hace presente nuevamente en su celda en formas aterradoras y con todos sus medios busca infundirle temor y hacerlo caer en tentación. El fraile tiene que demostrar valentía para vencerlo si quiere llegar a la ermita y no ser expulsado del Santo Desierto.

3.4. Descripción de las Escenas

Nivel	Escena	Descripción de la escena	Escena
1	1. Celda. primer día en el Desierto	Es de día el fraile está en la celda que le asignó el prior, ahí describe los objetos de la celda.	
	1. Comedor. Castigo del sentido del gusto	Es de día y el fraile está en el refectorio, ahí hay otros frailes, frutos y plantas para amargar comida. El jugador tiene la opción de elegir entre el "melocotón" y el "canutillo". Al darle clic a un "durazno" lleva al fraile a un recuerdo: cuando era niño e iba a los campos a comer muchos melocotones. Después el	

		personaje siente culpa y entra a un minijuego.	
	2. Cocina. Alimentos prohibidos	El fraile está en la cocina y frente a él hay una mesa con regalos que provienen del exterior. El jugador tiene la opción de elegir entre el “chocolate” y la leche”. Al darle click a un “chocolate” lleva al fraile a un recuerdo: cuando tomaba chocolate de niño. Después el personaje siente culpa y entra a un minijuego.	
	3. Jardín. Castigo al sentido del olfato.	El fraile está en el jardín. El jugador tiene la opción de elegir entre “ruda” y flor de azahar. Al darle clic a la “flor de azahar”, el fraile tiene un recuerdo de cuando estaba en el campo oliendo flores junto a su padre. Después el personaje se atribuye una culpa y entra a un minijuego.	
2	4. Celda. Temor y dudas	Es de noche y después del incendio de una las ermitas, el fraile tiene miedo y muchas dudas. Él está de pie y en la pared se ve una sombra con la figura del diablo. Después el fraile siente miedo y se flagela.	

	5. Patio de la iglesia. Pecado de la vista.	Es de mañana y el fraile va rumbo al coro de la iglesia, en su camino se topa con una fuente. El jugador tiene la opción de elegir entre “la fuente” o “la puerta de la iglesia”. Al darle clic a la fuente, el fraile tiene un recuerdo de cuando se encontró a una mujer que le cautivo frente a una fuente de la ciudad. Después el personaje siente culpa y entra a un minijuego.	
	6. Hospedería. Estar en silencio.	El fraile está afuera de la hospedería y se encuentra con un visitante del exterior. El jugador tiene la opción de elegir entre “el visitante” y “la puerta al Desierto”. Al darle clic al visitante lo tienta para que hable, él se resiste y entra directo al minijuego.	
3	7. Celda. Primera conversión del diablo: un perro	El fraile está en su celda y en pared se ve una silueta de perro. El fraile tiene miedo y escucha la voz del diablo quien lo reta y despues entra a un minijuego.	
	9. Celda. Segunda conversión del diablo: una cabra	El fraile está en su celda y en pared se ve una silueta de una cabra, lo reta y entra al minijuego.	
	10. Celda. Tercera conversión del diablo: una mujer	El fraile está en su celda y en pared se ve una silueta de una mujer, lo reta y entra al minijuego	
	11. Celda. Cuarta conversión	El fraile está en su celda y en pared se ve una silueta de toro, lo reta y entra al	

	del diablo: un toro.	minijuego	
--	----------------------	-----------	--

Tabla 3.1. Descripción de escenas del videojuego.

3.5 Guión del Juego Serio

NIVEL 1

1/ CINEMÁTICA DE INICIO

2/ EXT. - CROQUIS 1 - DÍA

PLIEGOS DE INFORMACIÓN 1.

3/ INT. - CELDA - DÍA

EL FRAILE ESTÁ PARADO, HAY UNA MESA Y UNA CAMA.

PLIEGOS DE INFORMACIÓN 2.

PENSAMIENTO INICIAL: Ha sido larga la jornada hasta el Santo Desierto, primero a pie y para subir al monte, en burro.

¡Pero al fin he llegado! Ahora rezaré. Después puedo descansar en mi celda.

CARTA (PLIEGO): Se informa al Fraile Gregorio, su designación al ser aceptado en el Santo Desierto. Desde ahora tendrá que cumplir con obediencia a las reglas, para lograr su objetivo, habitar la ermita para vivir en contemplación y estar con Dios.

CRÁNEO (PLIEGO): Aquí siempre está presente el cráneo. Nos recuerda que polvo somos y al polvo volvemos, no hay nada de que apropiarnos pues nada nos llevaremos. El cráneo también está en el refectorio en donde nos recuerda lo efímero de los placeres mundanos, por lo que la comida al ser temporal, no vale la pena que sea tan elaborada.

CILICIOS (PLIEGO): " Los cilicios eran instrumentos usados para la flagelación, ésta debía ser adecuada. Los golpes no deberían ser excesivos pues pecaría de soberbia ni muy menguados pues pecaría de sumisión".

ROSARIO (PLIEGO): " Los carmelitas descalzos se guiaban por las horas canónicas, éstas son el conjunto de oraciones. Según el Breviario del Concilio de Trento, el orden del día era el siguiente: Maitines (antes del amanecer), Laudes (al amanecer), Prima (sobre las 6:00 de la mañana), Tercia (9:00 horas), Sexta (mediodía justo después del Angelús), Nona (sobre las 15:00 horas), Vísperas (sobre las 18:00 horas) y Completas (antes del descanso nocturno, 21:00 horas)".

4/ INT. - REFECTORIO - DÍA

EL FRAILE ESTÁ PARADO EN EL REFECTORIO. HAY MESAS, SILLAS, VENTANA, CRUZ, CUADROS Y UNA PUERTA.

PLIEGOS DE INFORMACIÓN 3.

PENSAMIENTO INICIAL: Comemos en comunidad mientras escuchamos un fragmento de las Sagradas Escrituras. Los alimentos son muy insípidos. No podemos disfrutar la comida.

ACIBAR: ¡Acíbar! Evitamos sentir placer al comer, por eso amargamos los alimentos con acíbar, también llamada sábila.

NUECES: En nuestra dieta hay frutos secos como nueces, almendras y aceitunas.

SOPA: Conservamos nuestras tradiciones españolas. No comemos los platillos de estas tierras. Ni maíz, ni tortilla, ni chile van a nuestra mesa, pero si, caldo de garbanzos, pan con matequilla, aceite de oliva. De vez en cuando, un vaso con vino.

CANUTILLO: ¿Canutillo o durazno? El canutillo lo usamos para guardar cosas que amargan los alimentos, como polvos o jugo de acíbar o de ajeno. ¿Amargaré con esto el durazno? (MINIJUEGO DE CUENTAS)

DURAZNO: ¡Un durazno! ¿Lo comeré sin amargarlo con el acíbar del canutillo? De niño, los melocotones eran mi fruta favorita. ¡Quiero sentir otra vez su dulce sabor! ¿Durazno o canutillo? (CINEMÁTICA 1, MINIJUEGO 1)

PENSAMIENTO MINIJUEGO DE CUENTA: En el refectorio escogí amargar el durazno, para así vencer la tentación. Seguir la Regla Carmelita requiere de mucha fortaleza.

PENSAMIENTO REGRESO DEL RECUERDO: ¡Cuando era niño como disfrutaba comer los melocotones! Quise sentir su dulce sabor y añoré mi infancia. ¡Dios mío, ayúdame a vencer la tentación de saborear el jugoso durazno!

PENSAMIENTO GANAR MINIJUEGO DE TENTACIÓN: Sucumbí al sabor dulce de mi infancia, pero al final conseguí curar mi lengua con lo amargo del acíbar. Olvidar los deseos de mi cuerpo me llevará tiempo, mas creo que voy por buen camino.

PENSAMIENTO GIF AYUNO: He pecado y escogí el ayuno como penitencia. Seguiré la Regla más rigurosamente.

PENSAMIENTO GIF DE CILICIO: He pecado y me he mortificado con cilicios. Seguiré la Regla y, además, amargaré mis alimentos con ajeno.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN FUERTE: Castigué mi cuerpo con dureza pero me han reprendido pues he abusado. Confieso

que he gozado más de una vez de los dulces sabores y quise remediarlo.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN LIGERA: ¡Oh! He sido reprendido por mi ligereza en los castigos. Confieso que he disfrutado el sabor del durazno. Ayúdame Señor a no disminuir mi templanza.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN ÓPTIMA: He saboreado el durazno y no nos es permitido disfrutar del alimento. He cumplido mi castigo. Dios, siento en mi corazón haberte ofendido.

5/ INT. - COCINA - DÍA

EL FRAILE ESTÁ PARADO EN LA COCINA. HAY UNA MESA, UNA PUERTA, CRUZ Y RECIPIENTES.

PLIEGOS DE INFORMACIÓN 4

PENSAMIENTO INICIAL: Nuestra dieta la rige el calendario religioso. No comemos carne, solo los hermanos enfermos. Algunos visitantes nos quieren provocar y nos obsequian alimentos prohibidos.

ESPINACA: Preferimos alimentos muy simples, como la espinaca.

HUEVO: Vienen huéspedes externos y sólo se les da una ración de pescado o huevo. Reciben poco para que se marchen pronto.

PESCADO: Comemos pescado fresco del río, y a veces salado. Ese lo traen desde Campeche.

ZANAHORIA: Hay una huerta donde cosechamos las verduras.

LECHE: ¿Qué beberé, leche o chocolate? Desde el llano de Salazar, allá por la Marquesa, llegan los lugareños a vendernos leche. ¡Y el chocolate está prohibido! (MINIJUEGO DE CUENTAS)

CHOCOLATE: ¡Chocolate! ¿Qué beberé? ¿Chocolate o leche? Estoy tentado a beber este rico chocolate. ¡Es tan delicioso! Pero es un alimento prohibido. (CINEMÁTICA 2) (MINIJUEGO 2)

PENSAMIENTO MINIJUEGO DE CUENTA: En la cocina, vencí la tentación del dulce sabor del chocolate. Opté por el sencillo sabor de la leche.

PENSAMIENTO REGRESO DEL RECUERDO: Entre los regalos había chocolate, su dulce sabor me hizo recordar la cocina de mi madre. ¡Dios mío, ayúdame a vencer la tentación de beber el chocolate!

PENSAMIENTO GANÓ MINIJUEGO DE TENTACIÓN: No pude resistir mis añoranzas, pero vencí la tentación de beber el chocolate. Es mejor alimentar el espíritu que satisfacer a este cuerpo terrenal.

PENSAMIENTO GIF AYUNO: No pude controlar el deseo de poder saborear el chocolate, que tenemos prohibido. He ayunado por 4 días. Cumpliré mejor la Regla.

PENSAMIENTO GIF DE CILICIO: No pude controlar el deseo de poder saborear el chocolate, que tenemos prohibido. Me he mortificado con cilicios. Cumpliré mejor la Regla.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN FUERTE: El santo prior me reprendió. Ha dicho que he exagerado en mi castigo. ¡Señor, ayúdame a cultivar el hábito de la medida!

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN LIGERA: ¡Dios, no quiero fallarte, dame fuerza!. El prior me ha dicho que mi castigo fue muy ligero por la falta de comer alimentos prohibidos. No aligeres mi templanza. Haz de mí un carmelita ejemplar.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN ÓPTIMA: Me es difícil no probar el chocolate. Es un alimento prohibido, pero a veces la gente lo trae y entonces... Lo he probado y me he castigado, ¡perdóname señor!

6/ EXT. - JARDÍN DE LA CELDA - DÍA

EL FRAILE ESTÁ PARADO EN EL JARDÍN DE SU CELDA, HAY ARBUSTOS, ÁRBOLES, MUCHAS FLORES, FUENTE, PAREDES Y VENTANAS, HAY UNA ROCA EN LA ESQUINA INFERIOR DE LADO IZQUIERDO.

PLIEGOS DE INFORMACIÓN 5.

PENSAMIENTO INICIAL: El jardín es nuestro espacio central. Vengo aquí para reflexionar. El contacto con la naturaleza y contemplar su belleza nos acerca más a Dios.

AJENJOS: El ajenjo es una planta muy amarga.

FUENTE: Un Desierto carmelita siempre está cerca de los cuerpos de agua, y con ella surtimos las fuentes, el oficio humilde, cocinamos y nos lavamos.

ACÍBAR: El acíbar o sábila también nos ayuda a mortificar el olfato, para no distraer mis pensamientos.

RUDA: Esta es una planta de la ruda, que no es agradable al olfato. Con los olores desagradables también nos mortificamos, cuando sentimos que nos distraemos. Como ahora me pasa... ¿Me acercaré a la ruda o a la flor de azahar?

(MINIJUEGO DE CUENTAS)

FLOR DE AZAHAR: La flor de azahar debería ayudarme a concentrarme en Dios, pero en estos momentos me recuerda tiempos pasados. ¿Gozaré de la flor de azahar o de la ruda?

(CINEMÁTICA 3) (MINIJUEGO 3)

PENSAMIENTO MINIJUEGO DE CUENTA: En el jardín de nuestro Santo Desierto trabajé muy concentrado y no me distraje con los embriagadores aromas. Gracias Dios por permitirme esta comunión contigo a través de los agradables olores del jardín.

PENSAMIENTO REGRESO DEL RECUERDO: ¡Dios mío! ¡Debo vencer el gusto por los olores agradables de este cuerpo terrenal! Debo continuar con mis quehaceres religiosos y no ensimismarme en agradables recuerdos.

PENSAMIENTO GANAR MINIJUEGO DE TENTACIÓN: Me dejé llevar por mis pensamientos y casi olvido mis deberes. Continuaré con mi trabajo en el jardín con el deseo vencido.

PENSAMIENTO GIF AYUNO: No debo permitirme disfrutar de los olores, pues me llevan a recordar tiempos pasados. Olvidé por ello mis quehaceres. A tiempo lo entendí y con ayuno me he castigado.

PENSAMIENTO GIF DE CILICIOS: No debo permitirme disfrutar de los olores, pues me llevan a recordar tiempos pasados. Olvidé por ello mis quehaceres. A tiempo lo entendí y con cilicios me he mortificado.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN FUERTE: He sido reprendido pues exageraré en mi castigo. ¿No es entonces, este el camino? Evitaré el jardín y me ofreceré a trabajar en el oficio humilde.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN LIGERA: ¡Este aire tan perfumado! He interrumpido varias veces mi concentración por mis ensoñaciones y mi prior me ha reprendido por escoger leves castigos. No aligeres mi templanza, Señor, ni hagas de mí un ser ordinario.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN ÓPTIMA: Quizás deba evitar el jardín por el momento. No puedo evitar mis recuerdos. Y aunque me flagelé te he ofendido, ¡perdóname señor!

7/PO PUP: EL FRAILE ES EXPULSADO O CINEMÁTICA: DEL INCENDIO DE LA ERMITA

NIVEL 2

8/ INT. - CELDA - NOCHE

EL FRAILE ESTÁ PARADO Y A SU LADO IZQUIERDO HAY UNA SOMBRA.

INFOGRAFÍA 6

PENSAMIENTO INICIAL: Las llamas de la ermita eran tan grandes como el fuego del infierno ¡Tengo mucho miedo, el Diablo ronda en el Santo Desierto!

VELA: Me causa terror la oscuridad del bosque, siento la presencia del mal en todas partes.

PARED-SOMBRA DEL DIABLO: ¿Está aquí el diablo? ¡Siento que las paredes me hablan!

FLAGELO: El dolor calma todo miedo... ¿me flagelo o hago una oración? (MINIJUEGO DE FLAGELACIÓN)

ROSARIO: Tener la mente en Dios calma todo temor... ¿hago una oración o me flagelo? (MINIJUEGO DE CUENTA)

PENSAMIENTO MINIJUEGO DE CUENTAS: Me sentí más tranquilo después de orar, no cabe duda que Dios me da valor para vencer todo mal.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN ÓPTIMA: ¡Gracias a Dios cure el miedo con penitencia! ¿Será el diablo que nos ronda? ¿Querrá acaso que sintamos esa soledad, que hace que hasta las paredes hablen?

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN LIGERA. Sentí esa presencia maligna y me dio mucho miedo. No me pude castigar como es debido. Soy tan débil y nuestro prior lo ha notado ¡Perdóname Dios mío!

FLAGELACIÓN FUERTE: Nuevamente me reprendió el prior por exagerar mi castigo. ¡Perdóname Señor! ¡Ayúdame a cultivar la virtud de la mesura!

9/ INT. - PATIO CENTRAL- DÍA

EL FRAILE ESTÁ PARADO EN PATIO DE LA IGLESIA, HAY UNA FUENTE.

INFOGRAFÍA 7.

PENSAMIENTO INICIAL: La claridad del día aleja todo miedo, voy con ánimos vivos a la iglesia para la oración de todas la mañanas junto a mis cinco hermanos.

PUERTA A LA IGLESIA: Ya casi amanece y el reflejo de los primeros rayos de sol en el agua son hermosos, ¿qué haré? ¿apresurar mi paso hacia la iglesia o esperar el alba?(MINIJUEGO DE CUENTAS)

FUENTE DE AGUA:La grandeza de Dios se manifiesta en todo momento y lugar. ¿Deleitaré mi vista con esta agua cristalina o apresuro el paso hacia la iglesia?
(CINEMÁTICA 4, MINIJUEGO 4)

PENSAMIENTO MINIJUEGO DE CUENTA: Fui presuroso a orar a la iglesia junto a mis hermanos, mi vista estuvo firme en el suelo sin mirar a mi alrededor. Eso nos dice la regla, para alejarnos de todo mal.

PENSAMIENTO PERDER MINIJUEGO DE CUENTAS: Me detuve a contemplar la belleza de este lugar, antes de ir a la iglesia y no cumplí con lo debido.

PENSAMIENTO REGRESO DEL RECUERDO: ¡Dios mío! He cometido una falta, esa fuente me hizo recordarla. Ella era... tan pura como esta agua cristalina!

PENSAMIENTO GANAR MINIJUEGO DE TENTACIÓN: No pude resistir añorar mi pasado, pero vencí estos malos

pensamientos. Los ojos son fuentes de pecado, preferible quedar ciego que pecar.

PENSAMIENTO GIF DE AYUNO: Mis ojos me hicieron pecar. A tiempo lo reconocí y me he confesado. El ayuno nos purifica.

PENSAMIENTO DE GIF DE CILICIOS: Mis ojos me hicieron pecar. A tiempo he corregido este mal y me he castigado con el rigor del cilicio.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN FUERTE: Pensar en ella me hizo abusar de mi castigo. Ese no es el camino. ¡El diablo siempre está al acecho para tentarnos! Mantener la vista siempre baja me ayudará.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN LIGERA: Me siento débil. Dame fuerza Señor para no dejarme tentar por lo que veo y para castigarme como es debido. ¡No quiero caer en las tentaciones del diablo!

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN ÓPTIMA: No puedo evitar mis recuerdos. ¡Ella era tan pura! Y aunque me flagelé te he ofendido. Este dolor no es nada en comparación al castigo eterno en el infierno. Gracias Señor por darme fuerza y corregir mi falta.

10/ INT. - HOSPEDERÍA - DÍA

EL FRAILE ESTÁ PARADO FUERA DE LA HOSPEDERÍA, HAY UNA VENTANA Y UNA PUERTA.

INFOGRAFÍA 8.

PENSAMIENTO INICIAL: Los visitantes que vienen al Santo Desierto sólo tienen permitido el acceso a ciertos espacios. Tenemos prohibido tener contacto con ellos, pues, en su ignorancia, algunos tratan de hacernos hablar.

PUERTA A LA HOSPEDERÍA:

Debo mantener mi mente en Dios para no caer en ninguna provocación. ¿Me retiro por esta puerta o le contesto al visitante?(MINIJUEGO DE CUENTAS)

(CLIC)VISITANTE: Estamos en el Santo Desierto. ¿Por qué no lo entiende? ¡Tenemos voto de silencio! ¿Le contesto o me retiro? (MINIJUEGO 5).

PENSAMIENTO MINIJUEGO DE CUENTA: Cumplí con el mandato de estar en silencio, porque el trato con los hombres nos vuelve débiles y estar con Dios nos hace fuertes.

PENSAMIENTO GANAR MINIJUEGO DE TENTACIÓN: Caí en la provocación del visitante, pero no logró perturbarme con su preguntas. El diablo toma muchas caras.

PENSAMIENTO GIF AYUNO: Son muchas las pruebas a vencer y el diablo siempre las pone en nuestro camino. Ese visitante buscó hacerme hablar y romper así la regla del silencio. Fueron algunas palabras que salieron de mi boca. No quise ofenderte, Señor. El ayuno estricto me purificará.

PENSAMIENTO GIF DE CILICIO: Hoy he hablado de más, no debí dejarme provocar. El dolor del cilicio en la piel me recordará ser más prudente.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN LIGERA: ¡Mi alma se está volviendo débil! Caí en la provocación y rompí mi voto de silencio. Debí castigarme con dureza. No es una falta menor. No aligeres mi templanza, Señor.

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN FUERTE: No pude evitar hablar. ¡Esto fue obra del diablo! Sabemos que la boca es fuente de pecado y causa de muchos males. ¡Y a ello he sumado mi castigo desmedido; ¡Necesito templanza y prudencia!

PENSAMIENTO FLAGELACIÓN ÓPTIMA:

He hablado y pensado cosas que no debía, pero a tiempo he corregido esta grave falta ¡perdóname señor! Este dolor me purifica.

NIVEL 3

11/ PO PUP: EL FRAILE ES EXPULSADO O CINEMÁTICA: VISITA AL PRIOR

12/ INT. - CELDA - MEDIA NOCHE

INFOGRAFÍA 9.

EL FRAILE ESTÁ PARADO FRENTE A LA PARED

FRAILE (VOZ EN OFF): Mañana es el día por fin llegaré a la ermita, busco estar cerca de Dios para alejarme del diablo.

EL FRAILE ESTÁ PARADO FRENTE A LA PARED, EN ESTA SE APARECE UNA SILUETA DE UN PERRO FURIOSO.

VOZ EN OFF (UNA VOZ MUY GRAVE SIMULANDO LA VOZ DEL DIABLO):
"¿Soy yo a quién tanto temes? vete de aquí, ¡abandona éste lugar nauseabundo y no te haré daño!

VOZ EN OFF DEL FRAILE: ¡Aléjate satanás! tu no perteneces a este lugar, esto debe ser una pesadilla.

VOZ EN OFF: "Quédate entonces, pero nunca podrás huir de mí
¡porque yo formo parte de tus sueños y de tu propio ser!
¡ja!¡ja!¡ja!".

FRAY GREGORIO: "¡Aléjate Diabloooooo!"

MINIJUEGO 7

REGRESO DEL MINIJUEGO

EL FRAILE ESTÁ PARADO FRENTE A LA PARED, EN ESTA SE APARECE UNA SILUETA DE UNA CABRA.

VOZ EN OFF: ¡esto no puede estar pasando!

EFECTO DE SONIDO: (BALIDO DE CABRA)

MINIJUEGO 8

EL FRAILE ESTÁ PARADO FRENTE A LA PARED, EN ESTA SE APARECE UNA SILUETA DE UNA MUJER.

VOZ EN OFF - DIABLO: ¿Quieres una mujer?

MINIJUEGO 9

EL FRAILE ESTÁ PARADO FRENTE A LA PARED, EN ESTA SE APARECE UNA SILUETA DE UN TORO.

VOZ EN OFF - DIABLO: ¡Me has provocado, no conseguirás tu meta!

VOZ EN OFF-FRAILE: ¡Dios está conmigo!

VOZ EN OFF DIABLO: ¡Este mundo me pertenece y tú también!

MINIJUEGO 10

13/ PO PUP: EL FRAILE ES EXPULSADO O CINEMÁTICA: DEL FINAL

(Al terminar el NIVEL 3, tras vencer al diablo en el último minijuego va a aparecer la CINEMÁTICA FINAL (entrando a la ermita)

3.6 Tablas de contenido

3.6.1 Minijuegos

MINIJUEGO	MECÁNICA	OBJETIVO
NIVEL 1		
Minijuego 1	Conectar carrizos de madera para formar caminos	
	Se pueden jugar varias partidas en 40 seg. En cada una de ellas, el jugador tiene que conectar una serie de carrizos de madera para unir los dos extremos marcados con una rueda. Dependiendo del tiempo	Obtener al menos 10 gotas de acíbar en total, al completar varios caminos en 40 segundos.

	que se tarde en unir los extremos, gana 1, 2 o 3 gotas de acíbar. El jugador debe obtener al menos 10 gotas de acíbar.	
MINIJUEGO 2	Atrapar alimentos permitidos	
	Una serie de alimentos caen desde la parte superior de la pantalla y tienen un halo de verde o rojo, dependiendo de si están o no permitidos por la Orden. El fraile gana un punto cuando atrapa un alimento con halo verde.	Atrapar al menos 25 alimentos permitidos por la Orden en 40 segundos.
MINIJUEGO 3	Evitar sentir placer en el olfato	
	El jugador debe lograr que el carmelita cruce la mayor cantidad de veces el río. Cada vez que cruza el río gana 10 puntos. Para cruzar tiene que pasar sobre unos troncos que tienen plantas con halos de dos colores: rojos y verdes. Las plantas con halo rojo son de flores con olor agradable que tentarán al carmelita y harán que se caiga. Las de halo verde tienen olores desagradables que el carmelita puede oler y pasar sobre ellas. Tiene 30 segundos para cruzar la mayor cantidad de veces el río.	Obtener 50 o más puntos en 30 segundos.

NIVEL 2		
MINIJUEGO 4	Evitar pecar con la vista	
	Una serie de imágenes, permitidas y prohibidas a la vista, entran a la pantalla, con halo rojo y verde. El jugador da clic en algún objeto y el fraile lanza un rayo hacia ese objeto. Si el objeto tiene un halo verde, el diablo tratará de evitar que el rayo toque el objeto. Se obtienen puntos cuando se atrapan objetos con halo verde.	Conseguir al menos 6 puntos en un máximo de 40 segundos.
MINIJUEGO 5	Evitar hablar	
	El diablo está en la parte superior de la pantalla y lanza una serie de flechas direccionales, en la parte inferior están las mismas flechas.	Para ganar el juego el jugador debe presionar las teclas direccionales del teclado justo en el momento en que la flecha arrojada por el diablo cae una tabla de madera para taparle la boca al fraile y evitar hable. Gana cuando tiene más de 50 puntos en un lapso de 40 segundos.
NIVEL 3		
MINIJUEGO 7	Atacar a los perros	
	Desde una perspectiva cenital, se encuentra el fraile en un campo abierto. Sobre este	El fraile tendrá que conseguir 20 puntos, en un lapso de 60

	campo se colocan de forma aleatoria los escapularios que haya acumulado el jugador en los niveles anteriores. Cada 3 segundos aparecerá un perro que persigue al carmelita para morderlo. Él puede noquearlos con un golpe de puño o aventando un escapulario. El fraile puede moverse con las teclas direccionales para escapar de los perros o para tomar un escapulario. El movimiento del cursor determina la dirección en la que "mira" el fraile. Con el clic izquierdo del mouse puede: coger un escapulario, golpear con el puño a un perro cercano o arrojar el escapulario hacia el perro que está "mirando".	segundos. Cada perro noqueado le dará al fraile 2 puntos.
MINIJUEGO 8	Salir del laberinto	
	En un laberinto, el fraile tendrá que encontrar la salida. Sobre el laberinto se colocan de forma aleatoria las espadas que haya acumulado el jugador en los niveles anteriores. El diablo, en forma de cabra lo estará persiguiendo. Si el fraile coge una de las espadas, podrá noquear a la cabra, la cual regresará a una área determinada para, de nuevo, perseguir al	El fraile tendrá que encontrar el camino para salir de laberinto en menos de 45 segundos. Si el diablo lo alcanza perderá el minijuego.

	carmelita.	
MINIJUEGO 9	Evitar los placeres carnales	
	En una cuadrícula, el jugador debe descubrir los cuadros que contienen imágenes lujuriosas. Cada vez que da clic a una de las celdas, se le informa cuántas celdas contienen estas imágenes en su entorno más cercano para que decida su próximo movimiento. Conforme avanza sin tocar una celda comprometida, se van descubriendo las que haya logrado evitar.	El jugador gana cuando descubre qué celdas contienen las imágenes lujuriosas, y sin haber tocado una celda comprometida en un tiempo determinado
MINIJUEGO 10	Cerro	
	Está el diablo, en forma de toro, en la cima del monte de Santa Fe, quien lanza fuego en forma de esferas que bajan hasta la base del monte. El carmelita, que está en la base del monte, tiene que subir, sin que el fuego lo alcance, y vencer finalmente al Diablo.	El jugador gana cuando vence por fin al diablo al llegar hasta la cima y noquearlo con las cuentas del rosario que haya acumulado en los niveles anteriores. Tiene un tiempo establecido de 60 segundos para lograr su objetivo.
EVITAR TENTACIÓN		
MINIJUEGO DE CUENTAS DEL ROSARIO	El fraile aparece en la pantalla. Unas cuentas gigantes de color oscuro y amarillo se acercan a él desde varios puntos de la pantalla y a diferentes velocidades. Si el jugador destruye cuentas oscuras gana un	Debe conseguir al menos 20 puntos en 40 segundos para ganar.

	punto. Si destruye las cuentas amarillas pierde un punto. Si una cuenta oscura alcanza al fraile, pierde un punto. Si una cuenta amarilla alcanza al fraile, gana un punto.	
---	--	--

3.6.2 Cinemáticas

NIVEL 1		
CINEMÁTICA DE INICIO	Llegada al Desierto	
	IMAGEN	AUDIO
	1.PANTALLA NEGRA	1. TEXTO 1: Año de 1613. Soy Fray Gregorio y viviré en el Santo Desierto del Monte de Santa Fe. Quiero ser un ermitaño y se me presentarán varias pruebas ¡Ayúdame a superarlas! (Este juego está basado en crónicas e investigaciones históricas, con ciertas licencias)
	9. TRANSICIÓN EN NEGRO 10. Imagen del fraile caminando por la ciudad y en el bosque.	TEXTO: Nueva España, 1613 10. NARRADOR: El mundo está lleno de pecado, es el lugar que tiene por morada el demonio. Todos los hombres somos seres impuros. La única forma de purificar nuestra alma es seguir los mandamientos de Dios. TEXTO: Antiguo camino al

	11. Imagen del rostro de fray Gregorio en el bosque. 13. Imagen de los frailes entrando al Desierto. 14. PLANO MEDIO a cara de Fray Gregorio.	Santo Desierto 11. Nosotros como Carmelitas Descalzos, seguimos los ejemplos del profeta Elía, vivimos en total pobreza y austeridad. Sólo nos debemos a Dios y nos alejamos de los placeres mundanos. 13. Vine a refugiarme del mundo del mal al Santo Desierto, tengo que lograr la comunión con Dios. TEXTO: Fray Gregorio 14. Por eso te ruego, ayudame a ser un buen fraile, a no pecar y a no caer en las tentaciones del diablo 15. FADE OUT (De 60 SEGUNDOS A 70 SEGUNDOS)
CINEMÁTICA 1	Recuerdo de abundancia de melocotones	
	IMAGEN	AUDIO
	1. PLANO GENERAL a un niño en un campo, bajo un árbol comiendo melocotones. 2. PLANO DETALLE a cara de satisfacción del niño, comiendo un melocotón. 4. TRANSICIÓN A BLANCO	1. MÚSICA (que exprese tranquilidad) 2. VOZ EN OFF: ¡Me encantan los melocotones, puedo comer todos los que yo desee! 4. FADE OUT (6 SEGUNDOS)
CINEMÁTICA 2	Recuerdo de tomar chocolate	
	IMAGEN	AUDIO

	1. PLANO GENERAL a joven sentado en una mesa, frente a él hay un recipiente en forma de taza. 2. PLANO MEDIO al joven, quien sonríe y da un sorbo de chocolate. 3. TRANSICIÓN A BLANCO	1. Música (que exprese tranquilidad) 2. VOZ EN OFF: ¡El chocolate es una bebida que disfruto tomar. 3. FADE OUT (10 SEGUNDOS)
CINEMÁTICA 3	Oler flores	
	IMAGEN	AUDIO
	1. PLANO MEDIO a un niño, detrás de él su papá (del papá sólo se ve parte del cuerpo, del estómago hacia abajo) 2. PLANO ENTERO al niño, atrás el papá le pone la mano sobre el hombro del niño. 3. ÁNGULO PICADA a niño que mira hacia arriba, su cara está feliz y sonríe. 4. TRANSICIÓN A BLANCO	1. MÚSICA QUE EXPRESE TRANQUILIDAD, FELICIDAD. 2. PAPÁ: ¡Qué bien huelen las flores hijito! 4. FADE OUT (7 SEGUNDOS)
CINEMÁTICA DE INCENDIO	Incendio de la Ermita	
	IMAGEN	AUDIO
	1. TRANSICIÓN EN NEGRO a una ermita incendiándose, 2. PLANO GENERAL a los frailes en torno a la ermita frente al incendio. 3. PLANO MEDIO al prior frente a los frailes	1. MÚSICA DE Tensión, VOCES DE GRUPO DE PERSONAS, LLANTO, REZOS. 3. Fray Gregorio: ¡Hermanos el diablo está aquí entre

	(atrás la ermita ardiendo). 4. PLANO GENERAL a Frailes. 5. TRANSICIÓN A NEGRO	nosotros! ;No caigan en sus tentaciones y que Dios nos ampare! (15 SEGUNDOS)
NIVEL 2		
CINEMÁTICA 4	Recuerdo de la fuente y la mujer	
	1. PLANO MEDIO a una hombre y a una mujer quienes se miran al caminar. Detrás de ellos hay una fuente. 3. TRANSICIÓN A BLANCO	1. MÚSICA QUE EXPRESE TRANQUILIDAD 2. VOZ EN OFF: Que bella mujer. 3. FADE OUT (7 SEGUNDOS)
CINEMÁTICA PRIOR	Visita al prior	
	IMAGEN	AUDIO
	1. PLANO GENERAL al fraile de espaldas. Enfrente de él, una mesa en donde se encuentra el prior 2. PLANO MEDIO a Fray Gregorio 3. PLANO GENERAL al prior sentado. 4. TRANSICIÓN A NEGRO	1. FRAY GREGORIO: Acudo a usted mi ejemplar padre, porque el diablo ha venido a perturbarme, quiere llevarme al mundo de oscuridad. 2. FRAY GREGORIO: Le pido su consentimiento para habitar la santa ermita, quiero estar más acerca del señor. 3. PRIOR: tu petición ha sido aprobada, en una semana puedes ir a vivir a la ermita hermano mío. 4. FADE OUT. (15 SEGUNDOS)

Cinemáticas de los finales		
CINEMÁTICA FINAL	entrando a la ermita	
	IMAGEN	AUDIO
	1. PLANO ENTERO a Fray Gregorio (de espaldas) entrando a la ermita, con una corona. 3. DESTELLO Y TRANSICIÓN EN BLANCO 4. ÁNGULO PICADA, aparece el fraile acostado en su cama, él abre los ojos lentamente con una sonrisa en los labios. 5. PLANO ENTERO (de espaldas) El fraile se para frente a una mesa que contiene su rosario y un libro. Camina hacia la puerta 6. TRANSICIÓN EN BLANCO a celda del Desierto en la actualidad. 7. GRABACIÓN DE VIDEO: a pasillo en la actualidad, se cruza un joven caminado por el pasillo, la cámara lo sigue y en el pasillo hay muchas personas. Tomas de los espacios(guías, pasillos, jardines, gente riendo, hablando, novios besándose, joven comiendo golosinas).	1. MÚSICA DE TRIUNFO. VOZ EN OFF: Me siento contento, el mundo de Dios pudo contra el mal. Al fin pude lograr mi objetivo de llegar a la ermita, mis hermanos ven en mí un ejemplo de fe y perseverancia. 4. SONIDO AMBIENTE del Desierto en la actualidad, voces de personas. 5. Mientras se acerca a la puerta el sonido ambiente se incrementa de nivel (del 30% al 100 %) 6. TEXTO: Ciudad de México, 2018. 8. TEXTO: Game over 9. CRÉDITOS (90 SEGUNDOS)

Tabla 3.3 Guión de las cinemáticas

3.6.3 Pliegos de información

NIVEL 1	
Pliegos de información 1. CROQUIS DEL CONVENTO.	Contiene algunas reglas de la comunidad en el Desierto 1.1 Reglas de la comunidad en el Santo Desierto: 1. Dediquen su tiempo a la oración y a la contemplación. 2. Vivan en pobreza y austeridad. 3. Eviten sentir placer en el sentido del gusto. 4. Conserve una dieta muy estricta 5. Eviten sentir placer en el olfato 6. Manténgase ocupados para no pecar. 7. Vivan en silencio y no hablen una sola palabra. 8. Eviten pecar con los ojos. 9. No se dejen vencer por el diablo. 1.2. La orden Carmelita Descalza en México <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Línea del tiempo con eventos importantes de la época. <u>CONTENIDO:</u> 1503. Leonardo Da Vinci comienza la Mona Lisa 1517. Inicio de la reforma protestante por Martín Lutero 1521. Conquista de México Tenochtitlán por los españoles 1562. Reforma Carmelita de Santa Teresa 1564. Nace William Shakespeare 1585. Llegada de la Orden carmelita a la Nueva España 1605. Fundación del Santo Desierto de Santa Fe 1605. Se publica el Quijote 1622. Canonización de Santa Teresa 1626. Se termina la Basílica de San Pedro en el Vaticano 1642. Nace Isaac Newton y Muere Galileo Galilei 1656. Velázquez pinta Las meninas 1715. Muere Luis XIV dejando a Francia endeudada 1722. Reconstrucción Del Santo Desierto de Santa fe 1726. Canonización de San Juan de la Cruz 1752. Benjamín Franklin descubre la electricidad 1789. Revolución Francesa. 1801. Abandono del Santo Desierto de Santa Fe. Se traslada a Tenancingo 1810. Independencia de México

**Pliegos de
información
2. CROQUIS
DEL CONVENTO**



1.3. El Santo Desierto

ELEMENTOS VISUALES: Imagen de un mapa de la Ciudad de México, hablando de la ubicación del Santo Desierto.

CONTENIDO:

El santo desierto: fue un lugar donde se establecieron los carmelitas descalzos. Todos ellos eran españoles. Hoy en día este lugar es conocido como Desierto de los Leones, está ubicado en Santa Fe, en la delegación Cuajimalpa, en la CDMX.

El parque es un bosque con 1,866 hectáreas con una gran variedad de plantas y animales. De clima semifrío y semihúmedo con lluvias en verano. Algunos de sus árboles son: oyamel, fresno y encino, entre otros.

Se eligió a este lugar debido la tranquilidad, lejanía y paz observada lo que le hizo ganar el término espiritual "Desierto", y así se erigió allí el convento de la Orden, que serviría de retiro y meditación ideales para la contemplación.

La contemplación es el estado espiritual que resulta a partir del silencio mental total.

Pliegos de información 2. CELDA.	Santo Desierto del siglo XVII INFOGRAFÍA 1.1. <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Plano del Santo Desierto. <u>CONTENIDO:</u> El Desierto, lugar para estar en oración y contemplación con Dios. Desierto del siglo XVII. Era un lugar donde los frailes conversaban con Dios e iban para alcanzar santidad. A través de la oración y la contemplación luchaban contra los deseos y necesidades humanas. Hacían los más grandes sacrificios voluntarios, viviendo en el frío, la soledad y la mortificación. En el Desierto habían varias ermitas, ahí aumentaban su austeridad para estar más cerca de la presencia de Dios. El Desierto una experiencia vital (aparece otra infografía) INFOGRAFÍA 1.2. <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> una foto del bosque en el Desierto actual. <u>CONTENIDO:</u> Según Fray Ignacio Husillos y Fray Alfonso Ruiz (2008), un desierto es diferente a un Desierto Carmelita. El primero es un lugar inhóspito y árido; el segundo es una palabra mística y se trata de lugares privilegiados en medio de la naturaleza, solitarios y silenciosos. Para los carmelitas, el Desierto es una experiencia vital íntima "tratamos de llegar a la contemplación que ilumina nuestro espíritu y nos adentra en el misterio del mismo Dios"
--	---

Pliegos de información 2. CELDA	2.1 Orígenes y características de la orden Carmelita <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Carmelitas, escudo carmelita. <u>CONTENIDO</u> 1. La Orden religiosa de los carmelitas descalzos surgió en el siglo XVI en España por las reformas de Santa Teresa de Jesús, para venerar a la Virgen del Carmen. 2. Los carmelitas llevaban una vida de oración. Los caracterizaba una vida de sencillez, penitencia, austeridad, silencio, soledad y mortificación. Creían que tener objetos en sus celdas o en los conventos era un motivo para el pecado o la distracción. Siempre buscaban la concentración, daban importancia a la contemplación en soledad para estar más cerca de Dios, de ahí que algunos vivían en ermitas. 2.2
Pliegos de información 3. COMEDOR.	3.1 Castigo al sentido del gusto. <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Planta de acíbar, ajenos, ceniza, canutillo. <u>CONTENIDO:</u> La comida era pobre y mal sazonada. De modo que evitaban dar placer al sentido del gusto, no comían alimentos dulces o de buen sabor. Si eso no bastara, desazonaban la comida con polvos de acíbar, ajeno o ceniza, los cuales guardaban en canutillos.
	3.2 Refectorio. <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> mesas del refectorio <u>CONTENIDO:</u> Refectorio: derivado del latín <i>refactus</i> "refección, alimento". Se le llamaba en las comunidades religiosas a la habitación destinada para comer. En este lugar era donde todas las noches se reprendían y castigaban las faltas más pequeñas. Se le da el nombre de culpa a cualquier palabra que cruza el claustro, sacristía, etc., o mirar otro en cualquier acto de comunidad, por ejemplo: en evitar todas estas faltas menores estaba la mayor virtud. Los frailes compartían el mismo deseo de honrar a Dios, por lo que al llegar al Santo Desierto se sentían

	complacidos. Era una comunidad compartiendo el mismo ideal.
Pliegos de información 4. COCINA.	4.1 La dieta de los frailes carmelitas. <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Mostrar algunos de los alimentos que se comían en el siglo XVII y XVIII dentro y fuera del Desierto. <u>CONTENIDO</u> Comían ciertos alimentos como el maíz, cajeta y el chocolate era permitido sólo en determinadas ocasiones. Tenían un “calendario” de lo que debían comer en ciertas fechas indicadas: día de colación, cuaresma, días S santos, días de ayuno. A Inicios del siglo XVII. Según las crónicas, se alimentaban más por el deseo de no morir que por el apetito. Los alimentos comunes eran: garbanzo, zanahoria, calabaza, espinaca, robalo, jitomate. Sin embargo hubo momentos de excesos y de relajación, donde no se cumplía con la templanza. Finales del siglo XVII Mantenían una dieta muy española, basada en alimentos locales. Comían: nueces, pasas, plátanos, peras, lechuga, azúcar, canela, requesón, huevos, leche, vino y pan. La comida Barroca del siglo XVII Contrario a lo que ocurría en el Desierto, la comida era muy elaborada y se sazonaba con varios frutos y especias como chile, almendras, pasas, nuez y piñones, comino, clavo, laurel y pimienta.
Pliegos de información 5. JARDÍN.	5.1 Jardín Carmelita, un espacio para la reflexión. <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Plantas y flores del jardín <u>CONTENIDO</u> Es la primera entrada un jardín o patio aliñado que se ve dibujado en el suelo una cruz, y bien grabada un

	Jesús y una María de tornillo florido con primacía. Descripción del convento primitivo del Desierto, de Fray Joaquín de la Natividad (1922). Para los carmelitas, los jardines eran espacios para agudizar sus sentidos, ahí meditaban para alcanzar la unión con lo divino. Para Santa Teresa, reformadora de la orden carmelita, los jardines eran cruciales para edificar los desiertos y conventos, pues permitían la contemplación y facilitaban la adquisición de nuevos conocimientos que le permitiera transmitir esa vida de soledad.
	5.2 Preferible los olores desagradables que los agradables. <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Fraile oliendo orín. <u>CONTENIDO</u> Se dice que los carmelitas castigaban duramente el olfato. Lo hacían con los olores desagradables. En sus celdas guardaban por días los orines, una vez podridos se los aplicaban en sus narices. Muchas veces se les ordenaba que metieran la cabeza en el oficio humilde (letrina) por un tiempo largo hasta que se les avisara. Otras veces lo limpiaban con su lengua.
NIVEL 2 (completar)	
Pliegos de información 6. CROQUIS DEL CONVENTO.	6.1 Desierto siglo XVII y Desierto siglo XVIII <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Dos planos del siglo XVII y XVIII. <u>CONTENIDO</u> El primer convento finalizó hasta 1611, y fue realizado por Andrés de San Miguel. Aunque no se cuenta con los planos de los yermos originales este plano da una posible idea del que pudo haber sido en el contexto del siglo XVII, ya que presenta características comunes a otros yermos.

	El yermo fue demolido a causa de a humedad y lo temblores el nuevo convento se comenzó a levantar en 1722, y se terminó en 1724. Curiosamente el segundo desierto es el que guarda mayor parecido con la planta esbozada por fray andrés de San Miguel en su tratado.
Pliegos de información 7. CELDA	7.1 ¿Qué era el diablo para los carmelitas? <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Imágenes del diablo junto a carmelitas. <u>CONTENIDO</u> El diablo podía ser el causante de las tentaciones horribles que padecían los frailes, al menos eso ellos pensaban, tanto que se formaban es su mente visiones, representaciones de bestias infernales o de mujeres que los incitaban a pecar. Es decir si aceptaban caer en la tentación infringían la Regla pero si no los "mordía" la bestia y veía resistencia del fraile esta huía y con ella la tentación. Esto es algo de la predisposición que ellos tenían, cuando trataban de evitar la tentación el diablo causaba temor para apartarlos del ayuno o penitencia.
Pliegos de información 8. PATIO CENTRAL.	8.1 Eviten pecar con los ojos. <u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Fraile caminando con la mirada gacha. <u>CONTENIDO</u> La Regla indicaba los lugares y momentos para mirar o hablar con otros frailes y así no cometer pecado, para ello: en el comedor comían agachados, en el coro (capilla donde los frailes rezaban) tenían prohibido mirarse a la cara. Evitaban encontrarse en los espacios del convento, y los frailes que vivían en las ermitas no se podían encontrar en el bosque. "No hay sentido en todo el cuerpo por donde mayores daños vengan al alma que por la travesura en el mirar". Por eso evitaban salir del convento, para prevenir las envidias y deseos que entran por los ojos.
Pliegos de	9.1 Vivan en silencio y no hablen una sola palabra

información 9. HOSPEDERÍA.	<u>ELEMENTOS VISUALES:</u> Carmelitas guardando silencio. <u>CONTENIDO</u> El Santo Desierto era un lugar de silencio. Los frailes tenían la creencia que las palabras pueden ser fuentes de pecado y que la lengua es causa de muchos vicios faltas. Algunas veces se pedía licencia al prior si existía la necesidad de hablar. Una falta a esta virtud es castigada de manera muy severa. Afirmaban que: "El contacto con hombres nos hace humanos, el trato con Dios nos hace divinos". Callar era estar con Dios.
NIVEL 3	
En este nivel no se usan pliegos de información.	

Tabla 3.4 Información de los pliegos



Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 2

Acercamiento al Desierto de los Leones

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés María de los Ángeles Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

1. Datos Estadísticos Descriptivos

Datos de las encuestas realizadas a 180 visitantes, y que sirvió para tener un mejor acercamiento al problema.

En la fig. 1 se observa la edad de las personas que más visitan el exconvento del Desierto de los Leones.

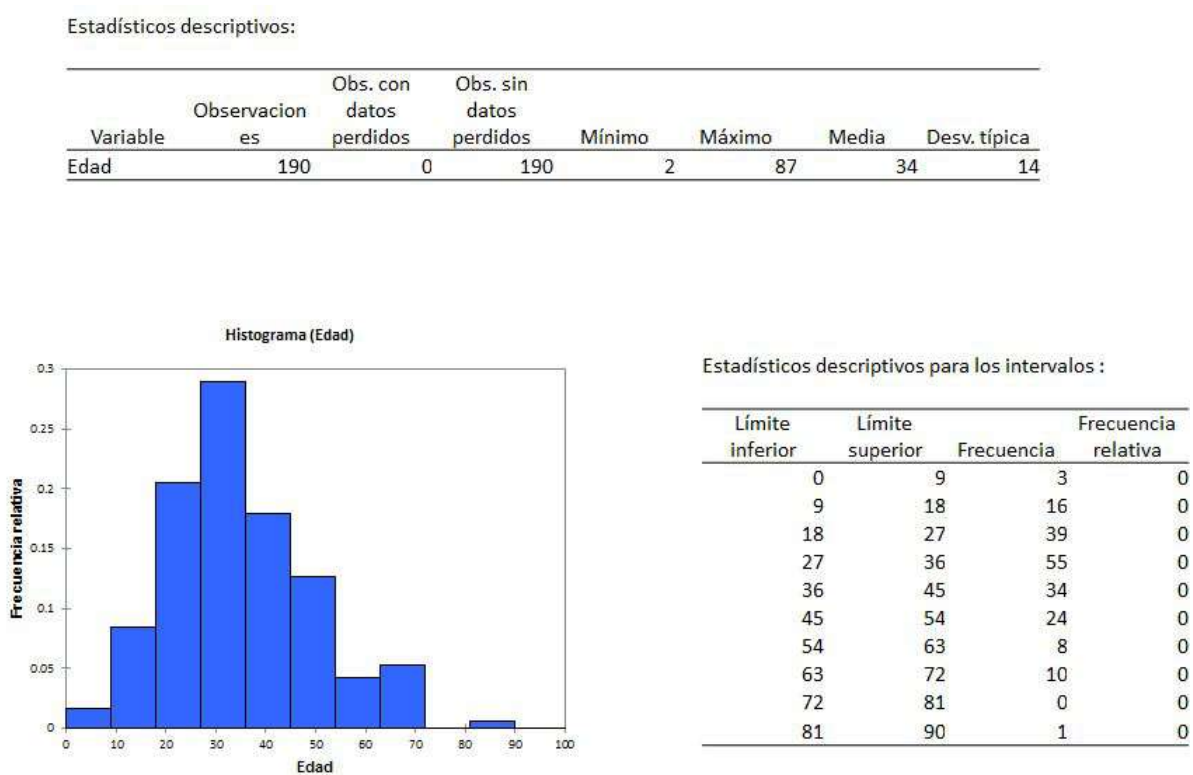


Fig. 1

Fig. 2. Cantidad de personas, agrupadas según su ocupación, que más visitaban el exconvento del Desierto de los Leones

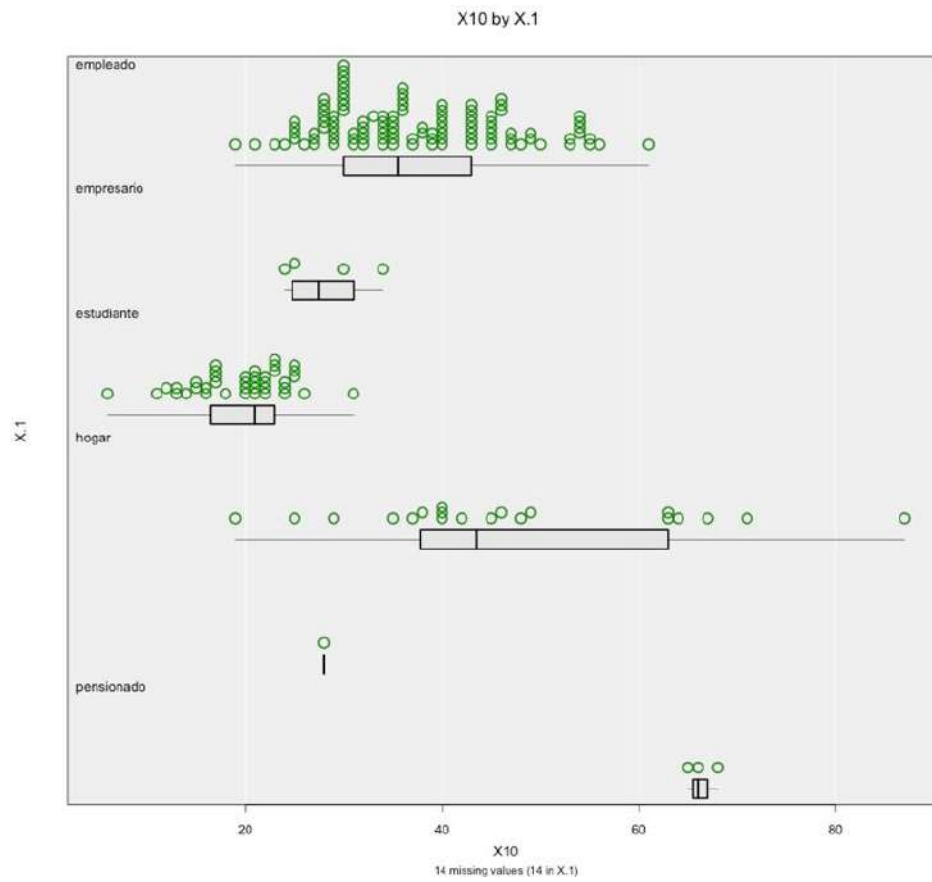


Fig. 2

Fig. 3. Cantidad de personas, agrupadas según su escolaridad, que más visitaban el exconvento del Desierto de los Leones

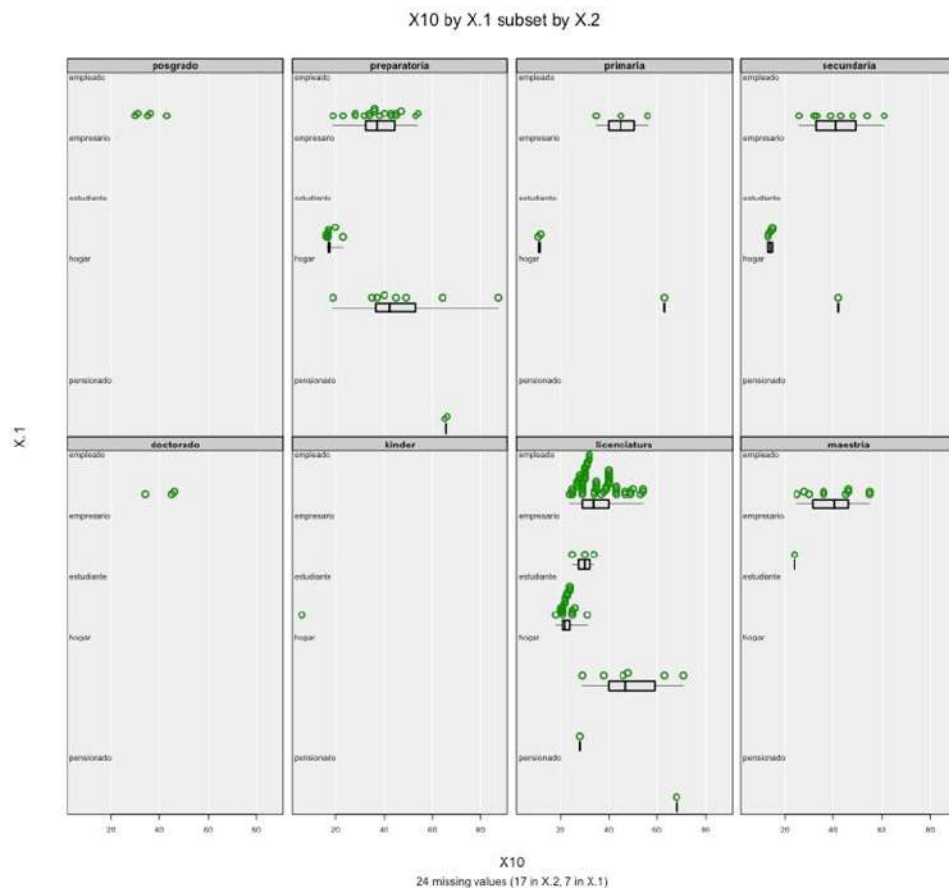
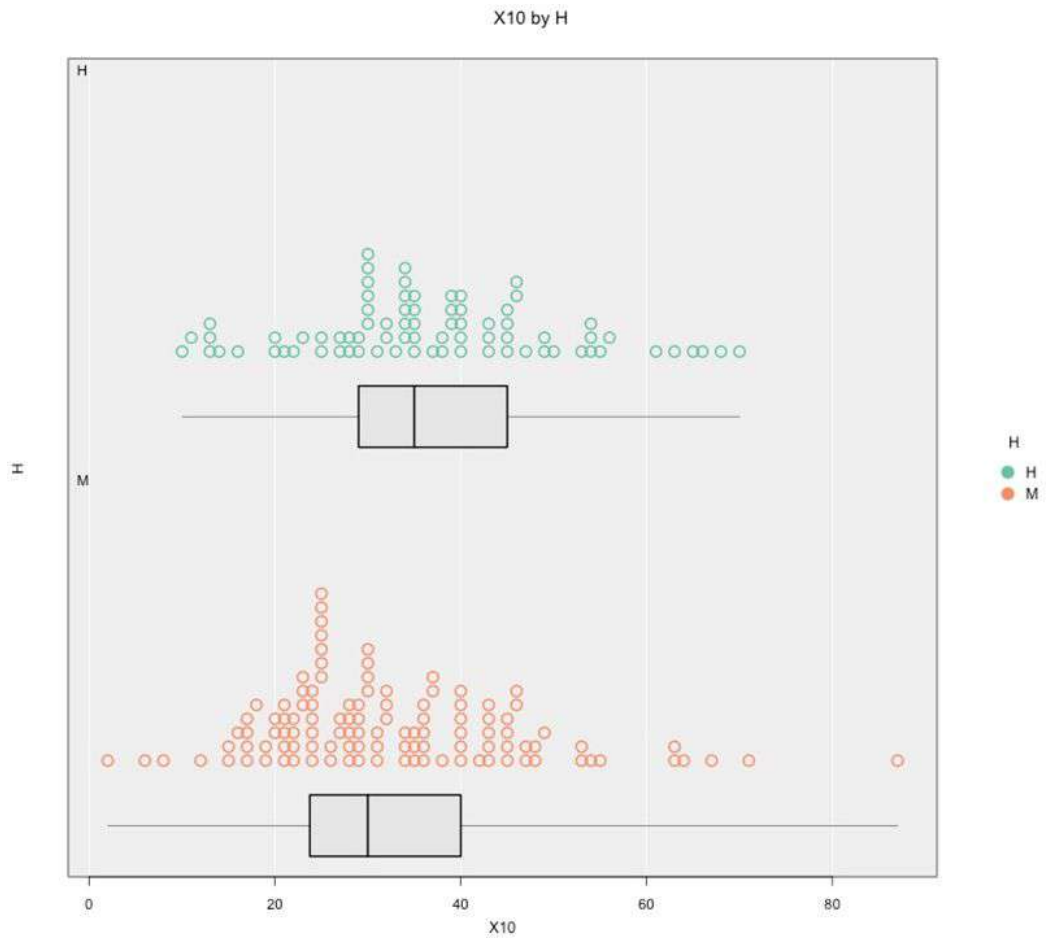


Fig. 3

Fig. 4. Cantidad de personas, agrupadas según su género, que más visitaban el exconvento del Desierto de los Leones





Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 3

Acercamiento al Desierto de los Leones

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano

Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés María de los Ángeles Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez

Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

1. Usuario 1	3
2. Usuario 2	4
3. Usuario 3	5
4. Usuario 4	7
5. Usuario 5	9
6. Usuario 6	10
7. Usuario 7	11
8. Usuario 8	14
9. Usuario 9	16
10. Usuario 10	17

1. Usuario 1

Aurora Marín. Estudiante de ciencias de la comunicación.

Comentarios:

- Me parece bien que pongan créditos al inicio del juego, para decir que lo que voy a jugar está basado en hechos históricos.
- Creo que es bueno que manejen la misma música en los minijuegos de tentaciones
Los recuerdos o cinemáticas pueden llevar voz en off para que me cuenten lo que está recordando.
- No entendía algunas frases, podrían reescribir los textos de español antiguo a algo más entendible, sin mucho texto.
- Creo que deberían motivar al jugador para explorar escenarios.
- Sería bueno que pueda bajar el volumen de todo el juego en la ventana de ajustes.
- La música de ambientación podría ir en todas las escenas, para que sea más uniforme y podría cambiar de nivel en nivel.
- Podrían repensar el diseño de escenas, para que el personaje se pueda mover libremente.
- Puede ser que cada vez que entro a la cocina y veo a un fraile enfermo, él cambie de posición de manera aleatoria.
- En la celda puede haber un escapulario dibujado.
- El resultado del minijuego se puede presentar de alguna manera: ganaste : -/50
- Entendí que cuando entro al recuerdo ya no puedo volver a entrar a él.
- Los minijuegos deben tener una música presurosa.
- En el diario: cada vez que me tenga algo nuevo que contar, sería bueno que aparezcan notificaciones como las de Facebook.
- Creo pertinente que los minijuegos duren poco, que sean cortos, más o menos 30 segundos.

- Si llegaran a realizar una encuesta online, sería que expliquen los derechos de privacidad y para qué se usarán esos. Este formulario puede estar al inicio o al final del juego, pero recomiendo que esté al inicio, pero que haya algo que los motive para que no abandonen el juego.
- El botón “salir del juego” cuando estoy haciendo el registro o está iniciando el juego, no lo veo nada bien. Dejen que el jugador explore y después le dan la opción de abandonar su juego.
- En el baúl: puede haber una nota que me diga para qué sirven las espadas y las estrellas.
- Diario: veo que tiene puro texto, podrían meterle dibujos igual.
- Video de recuerdo: puede tener un contorno opaco para darme cuenta de que es un video de recuerdo.
- El primer recuerdo: pueden contar algo sobre cuando era niño.
- Escena del comedor: pueden poner una sábila que me diga para qué se utilizaba.
- Diario del refectorio: aquí se puede poner algo así: nos reunimos una vez a la semana.
- Está raro que te obliguen a entrar un recuerdo y que por ello te penalicen. Más bien te pueden penalizar si pierdes el minijuego, pero si lo ganas no tienen por qué quitarte energía.
- Minijuego de alimentos prohibidos: hay alimentos prohibidos y permitidos, cada uno puede tener diferentes matices y sonidos para reconocerlos.
- Creo que es buena idea que la estética cambie, después del incendio de la ermita.
- En su logo pueden meter las tres estrellas.
- Lucha contra el diablo: en esta parte me confunde un poco, creo que pueden poner un elemento que caracterice al diablo en todas sus transformaciones, por ejemplo un arete.
- minijuego de laberinto: puede haber un crucifijo para que el diablo no pase, también puertas que se abren y cierran.

- El final de escupirle al fraile, es muy drástico es mejor que termine, es menos drástico que el diablo lo abraze u otros finales.
- Puede ser que igual haya puntos donde el usuario pueda pecar de soberbia.
- Veo bien que usen elementos transmedia con: comics, infografías.
- Pueden poner más minijuegos, algunos de los problemas con el agua, el frío o la gente que invade.
- A mi gustan los juegos que no sean ni muy fácil ni muy difícil.
- Me gustó su juego, me encanta ver a gente comprometida trabajando en algo tan bonito y tan padre. Les agradezco por compartirme su proyecto y por darme la oportunidad de ayudarles. Su juego me parece muy divertido.

2. Usuario 2

Gilberto Mondragón. Profesor de Diseño de la Información y Comunicación.

Comentarios:

- Hay partes como en el video, en la escena o el diario donde hay flechas, creo que deben ser distintas para no confundir.
- en los videos: cambiar “Skip” por “saltar”:
- Diario: debe tener número de paginación las flechas deben estar a los costados para dar a siguiente.
- Ustedes hablan de meter la imagen de un poster como ícono, podría ser podría ser un pergamino.
- Minijuego: para entender mejor de qué tratan los minijuegos, pueden meter un demo para explicarlo: “esto puedes hacer, esto no”
- La flecha de ir a otra escena creo que deberían quitarla.

- En el minijuego de tentación carnal deben meter arte de la época, para que no parezca Kamasutra.
- Estrellas: su significado puede en función dependiendo de cómo las obtienen. Por ejemplo fuiste humilde por eso ganaste una estrella marrón.
- Espadas: puede representar armas para defenderse de la tentación en la lucha contra el diablo. Y en la lucha final, es coherente porque te hacer de armas en todo el juego para lucha al final.
- Es un juego de un contexto religioso, por eso es válido que utilicen elementos religiosos, no pueden evadirlos. Sólo no abusen de esos elementos.
- Tipografía: deben ser auténticas.
- las representaciones del diablo deben estar respaldadas en el arte de la época, no tienes que apegarse a las estéticas modernas para evitar cuestionamientos en relación a la historia.
- Las infografías: deben aparecer constantemente y ven bien que muestren contrastes del antes y después “antes era así, ahora es así”
- En su juego puede haber un grado de realismo, por ejemplo si ayunas mucho, podrás perder peso o enfermarte.
- Me parece una buena historia. Me gustó mucho su prototipo así deberían todos los prototipos, primero en papel para ahorrarte procesos y tener más opciones de hacer modificaciones de manera fácil.

3. Usuario 3

Jocelyn Muñoz. Estudiante de música.

Comentarios:

- El videojuego explica cómo ser obediente, seguir las reglas y así llegar a la ermita.

- Pueden meter una ventana para ajustar el nivel de dificultad.
- El lenguaje de “hiciste pecar al fraile”, es demasiado culposo.
- Me causa conflicto el botón de volver a escena después del recuerdo.
- Puede haber notificaciones para el baúl.
- Me gusta la idea de que si hay una escena del huerto, salga información de lo que sembraban.
- Pueden diferenciar el nivel de pecado, por ejemplo, el hablar es más fuerte que el pecado de la gula, entonces el castigo debe ser más fuerte.
- Por ejemplo si has perdido el juego de ayuno, esto puede influir a que pierdas más fácilmente.
- Puede ser que en la escena de la cocina, se activen los dos recuerdos de manera simultánea para no regresar dos veces a la misma escena.
- Minijuego de jamones: pueden poner voz en off “no te has olvidado de lo rico que se come fuera”
- Creo que deben pensar en el orden las escenas finales, ¿primero pasa el minijuego de la mujer o la del perro? Qué es más fuerte según la historia para darle más protagonismo.
- Pueden quitar las instrucciones, no me parece, prefiero ir descubriendo en el transcurso del videojuego.
- Busquen que su juego sea expresivo, sin llegar a ser violento.
- Veo que las mecánicas de los minijuegos ya son conocidas y eso es positivo.
- Recomendando que la música se vea hasta el final del proceso para para ver tiempos. La música y los colores llegan a una parte del cerebro y deben ser pensados cuidadosamente.

4. Usuario 4

Ricardo Moreno. Estudiante de historia.

Comentarios:

- No se interesó en conocer la información del baúl, ni del diario. Porque no había algo que le alertará.
- Es importante que cada minijuego sea intuitivo.
- Parece que dan la libertad al jugador de que su fraile sea bueno o malo. ¿Algún jugador podría optar porque su fraile peque y pierda?.
- Minijuego: si pierdo, qué tan bueno sería volver a repetir un minijuego porque a lo mejor quiero ser un buen fraile.
- Diario: no entendí su función real, en ese caso podría ser que me de pistas para avanzar.
- Más o menos entiendo que los recuerdos me hacen avanzar.
- Me queda la duda de si después del minijuego de lucha de fuerzas contra el diablo, habrá flagelación, puesto que esto es algo duro.
- Me inquieta saber si la aparición del diablo es real o sólo es simbólico.
- Qué pasa si gano todos los minijuegos ¿no conocería los minijuegos de castigo?
- A mí no me escandaliza la aparición del diablo en forma de mujer, no se me hacen fuerte las imágenes del diablo.
- Creo que las consecuencias de los minijuegos deben ser muy tangibles, si gana o pierde que haya efectos en el personaje.
- No pongan cosas en el juego que no me sirvan para jugar.
- Minijuegos: antes de jugarlos puede haber una pantalla de instrucciones.
- Veo bien que haya razones para volver a jugar el videojuego, como nuevos finales.

- Algunos juegos optan por no ser obvios y tienes que describir de qué trata. Como jugador, yo aprieto todos los botones para que vea que se puede hacer en el juego.
- Creo que sí pueden poner la pantalla de instrucciones.
- Puede haber un pequeño entrenamiento antes del minijuego.
- A mí no me gusta que me cuenten ni que me muestren, yo quiero descubrir por mi cuenta el potencial del videojuego.
- Veo que quieren divulgar hábitos, rutinas y reglas dentro del convento. Yo lo veo como un riel, que te cuenta sobre la vida conventual, nada más recibes lo que te dan los que diseñaron el juego. Si exploras descubres los aspectos de la vida conventual.
- No nos gusta que nos cuenten, buscamos ver por nosotros mismos.
- Hay que responderse cómo enriquecer la divulgación con mecánicas, ambientación, jugabilidad.
- Las actitudes cambian de acuerdo del rango del personaje. En los otros personajes no debe haber la misma linealidad de la historia, por ejemplo un fraile de un rango mayor no es tan comelón a diferencia de otro de menor jerarquía.
- Justificar por qué ya no se recurrió a mostrar información histórica en la parte final de la lucha contra el diablo.
- Entiendo que se hace divulgación cuando el espectador se le queda algo, pequeñas cosas, datos, una idea de cómo vivían. Y Así para los que no les interesa la historia, hay que pensar en un gancho para atraerlo .
- Sería bueno contraponer y hacer comparaciones del pasado con el presente, afuera del convento y dentro del convento.
- Cuando se elige un punto del croquis a donde ir, sería bueno mostrar al fraile caminando sobre él.

- El concepto de interpretación temática debe ser algo revelador.
- Creo que es importante de la empatía entre el fraile y el jugador.
- Deben pensar en cómo vincular el videojuego y la divulgación. La diversión en el régimen carmelita.
- Veo una lógica lúdico independientemente del objeto de conocimiento, eso me agrada.
- Yo lo veo un videojuego donde te informas de la historia de manera divertida sin que te descuenta. Sería bueno que describan los valores universales de su juego.
- Aprendí de historia sólo en la primera parte, porque en lo último ya es más rápido, ahí no aprendí mucho, No todos los minijuegos me dieron información de la historia, deben crear minijuegos más relacionados con la historia.
- Creo que tendrían que dar más libertad al jugador para explorar. También recomiendo distribuir la divulgación dentro del juego y enriquecer más la jugabilidad.
- Me pareció entretenido pero muy corto.

5. Usuario 5

Jocelyn Alejandra Hernández. Estudiante de maestría en Diseño, Información y Comunicación.

Comentarios:

- Mi recomendación es presentarles la ventana de los premios que se llevan antes de entrar con el toro para, para ver si lo puedo vencer.
- Su videojuego me dio curiosidad, me preguntó por qué vivían así.
- Pero, me perturbó, me dio miedo, es muy intenso, me causó emociones. Yo Buscaría a quién hizo el juego.
- Me sorprende la religión católica, yo si iría al desierto después de jugarlo.

- Están buenas las ideas del diablo, es muy interesante, me dejó pensando y hay un cambio en mí, un aprendizaje.

6. Usuario 6

Dra. Blanca Estela López. Diseñadora, especialista en comunicación y narrativa visual.

UAM-Azcapotzalco.

Comentarios

- Ustedes no son diseñadores de videojuegos, sólo son amateurs, por eso sólo deben pensar en hacer un nivel. Cuando trabajas en videojuegos, sólo presentas pequeñas partes del total del proyecto desarrollado o programado. Lo demás se deja como DLC o expansiones y se hacen con más recurso y tiempo.
- Pero no se vale es que no tengan diseñado todo el juego, deben dejar escritas las cosas que se tendrían que hacer.
- En cuanto al público, muchas veces son los adultos los que más quieren jugar, después de su rutina de trabajo.
- Muchos jóvenes crecieron con la tecnología, pero el dinero no les da para comprar videojuegos. También muchos de los jóvenes no llevan materias de historias, por eso no conocer sobre eso.
- Deben dar integración gráfica a todos los íconos.
- Al inicio, pongan la opción de “Nuevo juego” y “Continuar Juego”
- Es difícil hacer animaciones, lleva mucho tiempo y se cobra caro por segundos de duración.
- Pergamino: Puede haber gente que le guste el chisme histórico, por eso lo veo pertinente.
- El chocolate como tentación, es afrodisíaco, sabe bien y engorda.

- Justificar el uso de cada elemento del videojuego.
 - Croquis: es mejor no poner un fraile que lo recorra, ahorrar tiempo al jugador, además no hay nada jugable en él . Como el croquis no se explora nada, no hay problema si usan el croquis antiguo, que es más aburrido que el actual.
 - Dividan su juego en niveles. Después del incendio de la ermita, sería otro nivel, y la estética y la dificultad tiene que cambiar. Ustedes lo dividieron en tres fases, pero son tres niveles.
 - Deben cuidar la escena de tentación carnal, no muestren tanto, más bien cuiden que se apegue a lo que en aquella época era deseo.
 - Espadas: pueden usarlas en el último minijuego de la lucha final.
 - El Game Design document avala el diseño.
 - Deben responder en cómo se está plasmando la interpretación temática en cada parte del juego (recuerdo, minijuegos, escenas)
 - Describan en sus tesis los tres tipos de usuario según Ham.
 - Ya tienen todo un diseño de juego, tienen las mecánicas, las reglas.
- Lo veo entero, lo veo entretenido, simpático.

7. Usuario 7

Dr. Marta Martín. Profesora en la Universitat Jaume I. Directora del Laboratorio de Ciencias de la Comunicación. (LABCOM). Coordinadora de curso del grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

Comentarios

- Su juego es bueno ya tienen el diseño conceptual. Pero les falta explotar elementos narrativos en las escenas o espacio del convento en relación a la historia.

- La historia que buscan contar está contenida en los minijuegos y en las cinemáticas pero todo lo demás (la parte de exploración de las escenas) parece una visita virtual y no representa un reto, además hacer que el jugador tenga que caer en tentación y luego tenga que jugar minijuegos es algo tramposo.
- La idea de dar al jugador la posibilidad de elegir entre distintos frailes es bueno, porque le pueden crear una personalidad particular (dormilón, glotón, desobediente) y así generar empatía con el jugador, pero ello puede implicar hacer un juego por cada uno.
- Las cinemáticas en los videojuegos son una salida fácil, porque ya son fórmulas probada, sabemos cómo crear conflictos de manera narrativa visual, pero hacerlo en un videojuego es otra cosa.
- La barra de obediencia cumple su función pero pueden poner otra barra que sea por ejemplo salud o que también represente alguna necesidad humana como respirar. También puede ser en vez de una barra el cuerpo de humano y sus sentidos que se ven alterados con la interacción con elementos. Por ejemplo si desobedeces y comes algo prohibido te baja la obediencia pero te aumenta la salud, y en ese caso el jugador debe buscar un equilibrio entre obedecer y tener salud. En otras palabras “tienes que ser obediente pero también tienes que satisfacer tus necesidades”. Si no lo alimentas se hace más delgado o enfermizo. Si no huele se le atrofia el sentido del olfato.
- Lo importante y entretenido de un juego es poner dilemas y verdaderos retos al jugador, hacerlo pensar para que resuelva las cosas estratégicamente.
- La idea de su juego es que la gente aprenda de historia a partir de la experiencia de juego, por ejemplo la experiencia de elegir ciertos alimentos te está contando algo sobre la historia. Se hace narrativa haciendo jugar, con retos de los cuales aprender las causas o consecuencias de tus acciones. Y para ello el videojuego tiene su propio lenguaje: implementas mecánicas

para generar aspectos narrativos. Todo juego premia, penaliza, permite (hacer), prohíbe (no hacer) y en función de ello cuenta cosas.

- Su tema es potente porque es un convento que de entrada te prohíbe hacer cosas. Su juego al contar algo histórico, todo elemento, acto y acción debe tener una intención.

- Sería bueno que metan más conflictos y dilemas. Qué pasa si le das libertad al jugador de tomar decisiones, y en función de ello vaya aprendiendo de errores y aciertos. En conclusión piensen en cómo el recorrido por el espacio también sea un juego y no sólo una exploración.

- Su prototipo puede servir para buscar y financiar el desarrollo completo del videojuego. Tienen una dificultad muy grande: están divulgando conocimiento histórico, utilizando un medio lúdico que además genere experiencia. Tienen un concepto muy potente como lo es el de la obediencia y de las cosas que estaban permitidas y las que estaban prohibidas. Y ahí se entra en la potencia de los juegos, como medio de decisión, lo que se permite hacer y lo que se prohíbe hacer.

- Veo que la narrativa está concentrada en las cinemáticas, lo lúdico en los videojuegos, pero en la exploración no hay una interacción real entre lo que es la historia. Es decir en la parte técnica del Point and Click no hay un reto. La exploración no se está aprovechando para contar una historia, en otras palabras, no está vinculada con la experiencia lúdica.

- Cómo puede funcionar la narrativa junto con jugabilidad, eso es el hilo conductor de los videojuegos.

- No es un reto obligar al jugador que elija un elemento que lo va llevar a un recuerdo. ¿Tu me estás obligando y me bajas la obediencia? ¿Dónde está el reto ahí?

- Al final lo que se busca es generar dilemas y conflictos, dejas de hacer una cosa por otra cosa. Dejas de comer y te enfermas pero eres obediente. Esos conflictos de los frailes debes llevarlos hacia el jugador, para que comprenda la dificultad.

- Me gustaron los minijuegos, tienen la parte lúdica o experiencia jugable en relación a lo que quieres contar.
- No son tan grandes las tentaciones que muestran, por ejemplo puede haber algo que te suba la barra de salud hasta arriba o te da una espada y que por ello te sacrifiques y desobedezcas. Que haya un motivo para caer en tentación. Por ejemplo carne a diferencia de chocolate.
- El juego está enfocado en mostrar un valor de divulgación de lo que ocurría.
- La fórmula es que coincidan las mecánicas con lo que se quiere contar. Esa va a generar que la historia que quieres contar se comunique a través de la propia experiencia del jugador.
- Puede ser que entré más obediencia tengas, no signifique que te has aislado más, si no que veas menos la realidad. Ahí hay una crítica implícita a este estilo de vida, que busca aislar al individuo de la sociedad, entonces pierda el sentido de la realidad.

8. Usuario 8

Dr. Fray Ignacio Husillos Tamarit. Carmelita del Santo Desierto de las Palmas, provincia de Castellón, Comunidad Valenciana, España.

Comentarios:

- No contento con la pobreza, se buscaban más pobreza y penitencias, recientemente ya no se buscan más pobreza que ya se tiene.
- La decoración de los carmelitas es austera y más en el desierto. No se buscaba la distracción se buscaba la concentración.
- la ermita es blanca o de un solo color para no distraernos.
- El oscuro: absorbe las ideas. el blanco: refleja y no absorbe. se hace para pensar. al muro blanco le lanzas una pregunta: cómo será mi vocación. Blanco es el color más reflectante. Eso

es hablar contigo mismo. Te devuelve las preguntas las preguntas trascendentales y te las respondas tu mismo.

- la ermita es peligrosa porque te hace meterte en esas preguntas que son difíciles, por eso es difícil es que no sabe cómo responder, y no sabe qué consecuencias traerá.

- Centro- periferia: Conventos-Desierto. El Desierto- la ermita. ermita -antro. El convento del santo desierto no está en el centro de la provincia más bien es la periferia: un lugar lejos de todo lugar: significa que estás lejos del poder.

- Cosas humanas influye igual, muchas veces se busca ser en el centro de atención. El mundo estando tú funciona si no estas funciona. Don prescindible

- En el yermo la ermita sería la periferia no te vas en el centro de toma decisiones y geográficamente.

- Ascetas: sería el que busca o soporta con gran paciencia las penitencias, los sinsabores.

La ermita es el lugar donde el fraile va a tener más pruebas y más tentaciones. La ermita es la prueba. Es la super prueba.

- Decides ir al desierto porque sientes el espíritu santo que este está pinchando y te pide subir de nivel no es que aspire a más, es algo personal y no compararse con uno no con otros, Pierdes el centro en los centro de mando, me descentre, te veo un poco descentrado. Y tu dices padre voy al santo desierto, en los antiguos insistias un poco.

- Aunque su juego puede ser problemático, describir cómo era la vida de los Carmelitas es difícil, aun en tesis, y es más difícil aún hacerlo en un videojuego, que se entienda y sea divertido.

9. Usuario 9

Dra. Jéssica Ramírez Méndez. Investigadora del INAH, especialistas en carmelitas descalzos en México y en divulgación de la historia.

Comentarios:

- Está bien elegir el convento del siglo XVII.
- Para generar un enlace y transmitir esa historia: busca un el enlace con el presente.
- Conocer el pasado y ver cómo hemos cambiado. Edificios cuentan una identidad social y dan también formas de pensar.
- Es posible que la celda del fraile no esté cerrada.
- Hay dos interpretacion del Desierto.
- Las pinturas en los conventos es una forma de enseñanza para novicios.
- En la cocina, no hay cajeta, pero si chocolate. La cajeta es posterior, y el chocolate se tiene mucha tentación, además por ser afrodisíaco.
- En el recuerdo, si le decían frailes y él salía todo cubierto, para no ser demasiado vistoso.
- Para ponerlo en palabras de la época, “tonto” no estaría bien. Cambiar la frase, porque no se entiende muy bien.
- En la escena del pasillo, hay un rico que quiere hacer hablar al fraile, deben mostrarlo como una persona más insistente.
- en el juego de las dagas, está un poco mal. Ya que lo de los cuchillos es retórica. Hay que quitar lo de las dagas. El fraile no hablaría, serían quejidos o sonidos sin sentido.
- Pueden poner una escena de cuando salen de misa
- Cambien la redacción de cada cuadro de texto que presentan.
- Minijuego de olores: los carmelitas cultivaban, naranjo, azahares, flores para té.
- El Desnudo no es una buena forma de representar la tentación en el siglo XVII. Habría que

ver el de perfil, pantorrillas, cuello , esas escenas debe ser más sutiles.

- El mejor final, tendría que decir: te ganas el cielo, y la gloria eterna. El cuerpo, la vida, es solo un tránsito.

- Ellos eligen estar en el desierto, es entonces saben lo que significa estar allá.

10. Usuario 10

Alumnos de Diseño y desarrollo de videojuegos, de la Universitat Jaume I.

Comentarios:

- El juego de Assassin Creed tiene elementos de fantasía, pero no me molesta y tu juego sí me salta. Por el punto religioso, puede haber gente que no se identifique en nada con tu juego, porque es de otra religión, necesitaría ver el Gameplay para comprobarlo esa es mi impresión.

- Lo que conquista a las personas es algo jugable, el hecho de que te pongan una primera pantalla que te diga “hace 500 años “, al amante de la historia o el jugador va a decir que ¡wo!, voy a meterme en el mundo de hace 500 años, eso te conquista. Pero si primero te metes con la teoría es algo difícil de masticar, es como los videojuegos que te hacen un tutorial larguísimo y a final lo terminas abandonando, porque quieres jugar, quieres acción, creo que el 90% somos así.

- Hasta donde vi, no hay una trama, una historia, es decir algo que me identifique, algo que me haga querer ver qué es lo que pasa con este personaje. “No hay algo que diga este es tal y es un...”, Deben crear una historia del fraile. ¿Es un prófugo? o quién es.

- y no sé, si han investigado sobre los frailes ¿no llega un punto de locura? por ejemplo si dejas de producir hormonas al no sentir placer en tu cuerpo. Entonces a qué lleva seguir esas creencias.

- A mi me viene la mente Assassin Creed a la conclusión que te lleva es que el gremio de los asesinos, buscaba el bien y los templarios eran los malos, y si ustedes acaban con la

conclusión de que a lo mejor por tener tanta culpabilidad, esa innata que ellos tenían. Era en realidad ficticia y los llevaba a ser peores de lo que en realidad eran, entonces sí te lo compro, porque me gusta, es una crítica a la religiosidad que muchos casos es mala, eso que te flageles sólo porque tienes un concepto bíblico de que te dice que somos culpables.

- Y por otro lado, estamos igual en el tema académico, no tenemos a nadie, ni un profesor que sea licenciado en videojuegos, tenemos a filósofos, de artes, audiovisuales o informática.

Creo que mucho es cuestión de ser autodidacta debemos aprender por nuestra cuenta.

- Me pregunto cómo sería el arte de su juego porque implica justificar desde la historia.

- Veo que en el juego hay un tema de violencia y sexual, me pregunto cómo se va a presentar para no escandalizar a menores de edad . Creo que deben cuidar que no sea tan exagerada.

- Mencionan que descartaron la diversión social, podría ser que en sus minijuegos haya puntos de quién tarda menos o quién gana puntos

- ¿Los frailes tenían un momento de oración? donde reflexionen lo que han hecho a lo largo del día. Eso podría servir para contar lo que el fraile piensa de su desempeño en el juego a lo largo del día.

- Me deja la impresión de que cualquier cosa que pueda encontrar en el espacio me va a hacer pecar, porque eran muy estrictos, cada cosa de mi día a día es malo.

- Por ejemplo, tengo tanta salud ahora porque he pecado tantas veces.

- En cuanto a la interacción con el diablo, como la planteaste, porque. Yo me lo imagino que aparece representado, como el ejemplo de la serpiente en Adán y Eva.

- Puede ser que haya estadísticas, de cuantos jugadores cayeron en o tal tentación.

- Veo bien la parte de estás esquivando al diablo, porque estás esquivando la tentación.

(puede aplicar al minijuego de alimentos prohibidos)

- Puedes jugar a pensarlo de otra manera. Por ejemplo que el fraile esté insistente en hacer algo, y tu como jugador, sabes que realmente no debes caer en esa tentación.
- También no veo bien que muestren las cosas que te hacen pecar de antemano. El conflicto lo podemos llevar al propio nivel de mecánica. Entonces si tenemos un juego de Point and Click , tenemos objetos que sirven para una cosa y objetos que sirven para otra. No sabes cuáles son recuerdos o cuáles son cosas buenas. Si te mueves en ese abanico amplio. Si no hay un conflicto a nadie le interesa explorar. Es un engaño es un truco para que la gente se comprometa con el juego.
- Aunque ustedes tienen la parte muy interdisciplinar y dicen nos juntamos y hacemos tal cosa, Pero el videojuego no es como cualquier otro producto de comunicación, tiene sus propias medios y formas.
- Es un convento religioso, tengan cuidado con el mensaje que están dando. Hay que tener cuidado en cómo se tratan los temas, más que los temas que se tratan. Lo que puede pasar es que haya gente que piense porqué quieren estar en un convento, cuando estaba así de difícil.
- Su proyecto me parece muy bueno, la dimensión la interdisciplina, la idea del juego me parece muy buena. Su juego puede ser aplicado a sitios históricos, puede ser aplicado en turismo. Su idea de hacer el recuento histórico y después plasmarlo me parece muy atinado. Muchas veces se comienza al revés.



Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 5

Vida Conventual

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés María de los Ángeles Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

1. Fray Agustín de la Madre de Dios	2
2. Fray Joaquín de la Natividad	4
3. P. Juan de Jesús María	6
4. Fray Buenaventura de la Madre de Dios	18
5. Fray Damian de San Basilio	21
6. Fray Cosme de Buenaventura	24
7. Fray Alonso de San José	27
8. Fray Juan de la Madre de Dios	28
9. Fray Juan de Jesús	29
11.Fray Pedro de la Madre de Dios	32
12. Fray Antonio de Santa Maria	33
13. Matías de la Santísima Trinidad	34
14. Fray Prudencio de la Madre de Dios	36
15. Fray Juan de San Anastasio	38
16. Fray Pedro de San Alberto Vicario de este Santo Desierto	39
17. Visualización de Datos	40
18. Conclusiones	41
Bibliografía	43

1. Fray Agustín de la Madre de Dios

Cronista de los carmelitas de la Nueva España

García H., M. R. (1992). Vida cotidiana, organización y gobierno de la provincia de San Alberto de Carmelitas Descalzos. México: ENAH				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
A la entrada " se ve una imagen de lo que allá dentro se afecta y se practica. Está crucificado en un madero, tiene un candado en la boca, un cilicio en los ojos, y en el pecho se ve el coraz'øn partido, con un niño Jesús que en él descansa y tierno se adormece. En la mano derecha tiene el fraile una cruda disciplina, y en la izquierda una vela, porque vele y mire que se acaba. Dos trompetas le tocan al oído, dos desangrados forzosos, una la muerte que le está diciendo que ha de acabar la vida y la otra un ángel que está llamando a juicio con más espantosa voz. El candado en la boca significa aquel eterno silencio con que se vive allí, La disciplina la continua penitencia y la venada en los ojos los sentidos en todo mortificados, pero el mundo a los pies la desestima de todos sus deleites. Solo el niño Jesús está en el alma; el solo vive en el pecho y para el solo viven los que muertos están a cualquier gusto en aquella soledad". (41)	p. 102 (imagen 119).			
Las ermitas se construyeron separadas y ninguna puede alcanzar con la vista a las vecinas, para favorecer la soledad.	103			
A veces cruzaban mujeres indígenas el Desierto (por sus huertos) y "Que riesgo tan manifiesto el de un religioso que va solo si halla una	103			

mujer sola y en un lugar tan retirado.				
Jardín reservado solamente a aquellos que vivían en santidad.	104			
Los frailes intentan constantemente una reconciliación de la naturaleza como medio de alcanzar a Dios.	104			
Consideraban la naturaleza un reflejo del Creador.	104			
frailes que practicaban una estricta vida contemplativa.	107			

2. Fray Joaquín de la Natividad

Tornel O., A. (1950). Desierto de los Leones. México: Anguiano				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
"En aquella casa se imponía el silencio absoluto".	30			
Se destacaba el "secreto", construcción en forma de capilla con su bóveda elíptica indispensable para producir el curioso fenómeno acústico, de transmitir de un extremo a otro de la pieza, la palabra dicha en voz muy baja, con tal claridad, que se puede sostener una conversación".	35			
Como si la soledad y aislamiento del sitio no fuese bastante al propósito de los que huían del mundano ruido, nueve ermitas esparcidas por diversas partes del monte ofrecían un relativo abrigo a los que apartados de toda atención terrenal acariciaban el más elevado ideal a que puede llegar el hombre creyente, a vivir para el espíritu en medio de la contemplación de la naturaleza;	35			
La vida eremítica estaba en consonancia con la aspereza del lugar.	36			
Cada fraile ocupado en su propio negocio, poco o nada se ocupaba de sus semejantes.	36			
La regla mandaba esto.	36			
El silencio estaba prescrito, toda comunicación prohibida, supliendo a la palabra una mímica por demás curiosa, ya se comprenderá una vida de mortificación continua, la alimentación era mala, legumbres	36			

cocidas con sal, ciertos días del año un poco de pescado, pan y agua las más veces, carne únicamente por enfermedad grave y si el enfermo lo quería, lo que no era con frecuencia.				
Cada 15 días el prelado congregaba a su comunidad para disertar acerca de un punto espiritual o teológico. Allí si hablaban los frailes.	36			

3. P. Juan de Jesús María

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
El principal fin de los desiertos es "que los religiosos que moren en ellas sirvan a todos los fieles,.. ocupados continuamente en oración súplicas y vigiliass, con la asidua mortificación del cuerpo y con otras obras piadosas".	16			
Entre los sacerdotes habrá 4 que serán perpetuos porque morarán en el Desierto toda su vida, mantendrán con su ejemplo la observancia de la comunidad y serán custodios de las tradiciones y costumbres santas.	16			
No van los profesos jóvenes, los que aún no terminan sus estudios, los enfermos, débiles, melancólicos, poco inclinados a ejercicios espirituales.	16			
Permanecerán máximo un año.	17			
Para ingresar necesitan permiso del provincial.	18			
La correspondencia epistolar solo es con sus superiores	18			
Nació pues nuestro venerable padre en Sevilla el año de 1560 para gloria de aquella insigne ciudad que edificó con su vida, con su doctrina y ejemplo para fundamente de la vida penitente y anacorética que en este yermo se profesa..	123			
Pero se le iba el corazón cuando	125-12	La piedad que	Renuncia,	

miraba algún religioso descalzo y pobre y se abrazaba en deseos de renunciar y seguir su imitación. Renunciar al don y ponerle debajo de sus pies, aún antes de haber experimentado sus peligros; con este intento siendo ya de quince años llevando fervores recibió re religioso en el convento de la Santísima Trinidad de la ciudad de Sevilla donde vivió 10 meses en estado de novicio [...]	6	tenía al observar a los que dedicaban su vida a Dios.	imitación	
"Siempre desee mucho ser carmelita descalzo e inclinaba a esta sagrada Religión, porque desde muy niño viendo algún fraile descalzo y pobre me llevaba el corazón y siempre deseaba mucho ser religioso, muy pobre, roto y remendado [...]	126	Los deseos de ser carmelita al ver su austeridad	Austeridad, roto	
[...] tardó en venir el padre fray Antonio dos meses yendo yo cada día allá y cuando vino le pedí el hábito, él me despidió diciéndome que era muy niño para vida tan áspera que en casa de mis padres estaba, que prosiguiese mis estudios y que él no era amigo de que hubiese muchos frailes sino pocos y esos buenos y otras cosas a este tono.	127	El deseo de ser carmelita y lo duro que es. El padre Fray Antonio creía que era mejor calidad que cantidad	Constancia, paciencia	
[...] Dios nuestro señor le reveló a nuestra seráfica madre Santa Teresa de Jesús en orden a la conservación y dirección de nuestra sagrada Religión le dijo que aunque hubiese muchos conventos, en cada uno que hubieses pocos frailes [...]	128	Igual que el anterior. Calidad en vez de cantidad.	Calidad. Perfeccionamiento	
[...] a que ayudaría por una parte la humildad que le hacía tenerse or indigno de ser hijo de la Virgen , y por otra, le animaba con presentaciones el Demonio	129	El demonio no es más que imaginaciones inoportunas.	Demonio, inoportuno, humildad	
Con la profesión se halló en la	130	Las	Debilidad,	

Religión nuestro novicio y se dio con más fervor al ejercicio de la oración y el Señor comenzó a hacerle muchas mercedes y a darle deseos de comulgar a menudo y así lo hacía por mucho tiempo cada día dióle tanta fortaleza para hacer mortificaciones y penitencia que ayunaba muchos días a pan y agua , los silicios eran cotidianos y juntamente las disciplinas que era la cosa que tenía en el siglo		mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	mortificación, penitencia, conflicto.	
Pasó tan adelante en su abstracción y desapego de criaturas y especialmente de parientes que habiendo pasado de España un hermano suyo a México y hallándose desacomodado se hubo con él con tanto despego como si fuera el más extraño del mundo [...]	133	Desapego no sólo a lo material, sino también a las relaciones sociales, cualesquiera que sean estas.	Desapego, renuncia, soledad.	
[...] diciendo las conveniencia que hay de comunicar las cosas espirituales, los religiosos con personas que sean de su propio Instituto y profesión porque los de otras religiones discurren conforme a sus estados y los seglares aunque sean tan santos como el referido, se gobiernan por reglas distintas, universales y comunes y los religiosos debemos gobernarnos por nuestras propias reglas y por la obediencia de nuestros superiores, en todo aquello que no fuere ofensa del Señor.	134	La convivencia con otras órdenes o religiosos, y la importancia de la regla para la comunicación.	Obediencia a la regla propia.	
Era luz que ardía para ilustrar a los otros con su austeridad, mortificación y penitencia, los hacía mortificados, austeros y penitentes; con el ejemplo de la humildad los exhortaba a humillarse, con su oración continua los convidaba a que orases, sus palabras eran obras y continuamente se abrazaba.	136	Enseñar con el ejemplo vivo que el camino a la perfección cristiana era difícil.	Imitar, perfección cristiana, camino difícil.	

Trataba su cuerpo con mucho rigor, quitándole del sueño todo lo que era posible y estando dormido vestido las más de sus noches sobre dos frazaditas roídas, teniendo entre ellas a trechos unos 6 u 8 palos tan gruesos como el brazo. Tomaba cada noche disciplina y andaba algunos días cada semana vestido de un saco de cerdas tan grandes como un hábito a raíz de las carnes. Estábase a las puertas del noviciado de rodillas, algunos ratos entre días, recibiendo bofetadas de los hermanos que entraban y salían a los que les obligaba con obediencia.	136	El camino a la perfección cristiana es difícil.	perfección cristiana, camino difícil, fortaleciend o un espíritu débil.	
Fuera de los ejercicios referidos establece este gran Varón otros muchos tan austeros de tanta penalidad , que eran contrarios a la carne y tan violentos a la naturaleza humana (aunque el fervor del espíritu los suavizaba y facilitaba) que les pareció conveniente a los prelados de esta Provincia que el penitente maestro los apuntase y los remitiese a España para que el Definitorio los aprobase o los templase si le parecía conveniente, lo que era necesario por no haber salido a la luz en aquel tiempo la Instrucción de novicios, en que se ordenaron y dispusieron los ejercicios que hoy se observan en todos los noviciados de la Religión.	137	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia.	
La mortificación los llevaba a la oración, ésta los fortalecía para crecer en aquella y una y otra virtud se daban las manos.	138	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Fortaleza	
Finalmente en una ausencia que hice del convento, el que quedó en	139 y 140	El abandono al convento y del	Renuncia, abandono	

mi lugar en el noviciano le dio una noche sus vestidos y el miserable se fue a la casa donde estaba cuando vino a la religión pero no le quisieron recibir en ella y él se fue hacia el pueblo de Amozaoque y a la mañana le hallaron en el campo muerto y sin herida alguna.		hábito suponían una renuncia y una muerte, o no experimentaban la salvación de Dios.		
"mucho tiempo ha, debe haber más de 40 años que pedía algunas veces a nuestro Señor que en cualquier convento que estuviese, hubiese a quien parecieran mal mis cosas, porque estos serían los que más acertarían con la verdad y que nunca viviese yo sin trabajo o dolores o persecuciones	142	La obediencia al prior era absoluta y no se cuestionaba su parecer.	el prior como máxima autoridad.	
La segunda persecución se le originó de haber escrito algunos libros espirituales que les parecieron mal a algunos sobradamente celosos, su ya no fue su motivo alguna pasioncilla rebozada o disfrazada con apariencias de celo, pero o ya fuese por lo uno o por lo otro la virtud del venerable Padre quedó calificada y la calumnia deshecha, aunque el suceso nos privó de la utilidad de algunos libros tan provechosos y espirituales	143	La privación de algunos libros y la prohibición de los mismos, fruto en ocasiones por los celos.	Celos	
[...] tomó un fraile todos estos cinco libros que eran los originales y atados con una piedra grande los echó en las secretas, sin que se supiera dónde los había echado y se dijo en el convento que los habían desaparecido, porque había en ellos un modo de oración que llamaba yo toque retocado y que era aquel un término que usaban los hombre sensuales [...]	143	Las secretas eran los excusados, y los libros que después aparecieron no había una escritura sensual; sin embargo, nunca se dudó de las intenciones del fraile que tiró los libros a las	Cualquier referencia al placer carnal era censurado.	

		secretas.		
Dioles el gobernador del obispado que era el doctor Lorenzo López de Vergara, canónigo de aquella santa iglesia, una ermita dedicada a la purísima concepción de nuestra Señora para que hiciese la fundación del convento de la cual tomaron posesión den 30 de diciembre del año sobredicho de 1593 y el día siguiente se dijo la primera misa y se colocó el santísimo Sacramento con grande solemnidad y singular consuelo de todos.	144	Sobre la fundación del convento en Guadalajara, la cual inició con problemas y muchos padecimientos. Los frailes tenían que estar en "cuartos" para poder dormir dentro del lugar. Un cuarto es todo ua a la del convento donde se contenía varias recamaras o celdas para la habitación de los religiosos.	Obediencia a la Regla y fe absoluta en Dios.	
También en la fundación de nuestro convento de Valladolid padecimos trabajos e incomodidades, pero todas nuestras necesidades nos las remediaba el Señor.	145		Obediencia a la regla y fe absoluta en Dios.	
[...] preguntándole el Señor a nuestro padre San Juan de la Cruz que qué quería en premio de los trabajos que había padecido por su amor, le respondió con calor y fortaleza invencible que padecer y ser menospreciado por el mismo Dios	147	Sentirse siempre indigno de merecer algo.	Humildad.	
De estos y otros favores que frecuentemente gozaba en la oración, recibía tanta fortaleza y salía tan fervoroso que en nombre de Cristo nuestro Señor desafiaba a todos los demonios del infierno los cuales envidiosos de sus dichas y	147 y 148	La vida del hombre es tiempo de prueba.	Tentaciones, pruebas, lucha.	

ofendidos de sus obras y virtudes, salieron de la palestra y comenzaron a atormentarle con tan fuertes y continuas tentaciones, que lo que rezaba en el coro le parecía que eran blasfemias que decía contra Dios; si miraba alguna imagen se representaba mil torpezas y suciedades de cosas que en su vida e habían pasado por la imaginación, si ponía los ojos en el cielo le persuadían que excluía a Dios en él. Juntamente con esto sentía grande obscuridad en el entendimiento y la aflicción en el corazón.				
"Habrá como 26 años (dice en su relación) que una vez mirando el rostro a una mujer al punto sentí acá dentro de mí un no sé qué, que fue como si me arrojaran una saeta encendida [...]"	148	La vida del hombre es tiempo de prueba.	Tentaciones, pruebas, lucha.	
Y si no podemos tener ni aún un buen pensamiento sin el favor de Dios mucho menos podemos desecharle sin él.	149	Necesidad de Dios.	Alcanzar a Dios.	
Y así con la experiencia de esto fue muy crecido el sentimiento que tuvieron cuando adelante se quitó el convento, sin con menoscabo de su provecho espiritual, no sin detrimento de la gloria de Dios nuestro señor que no es cosa ligera quitarle un templo y por consiguiente la veneración al culto y la reverencia que por muchos siglos pudieron darle los fieles	149	En septiembre de 1607 fue cuando se suprimieron dos casas pequeñas de la Provincia. Es entonces en esta cita como lo interpretan, y que Dios puede estar sin uno, pero no nosotros sin él	Necesidad de Dios.	
[...] el año de 1597 fue electo por prior del convento de la Puebla de los Ángeles, a donde le llevo no el deseo de mandar, sino la precisa obligación de obedecer porque	150	Obedecer cualquier mandato.	Humildad, obediencia y paciencia	

siempre tuvo muy grande repugnancia a los oficios y prelación, sabiendo que con cargos tan pesados que aún los gigantes de la perfección gimen debajo del yugo del gobierno y que el saber regir las almas es la ciencias de las ciencias [...]				
[...] los consuelos y favores sobrenaturales, no se dan a quien los busca, cuando se busca a sí mismo en el retiro por su elección y propio juicio, sino a quien busca solamente a Dios en la soledad y aunque vivir en ella es lo más seguro para alcanzar la perfección y para darse a Dios con más eficacia no nos ha de llevar a ella el destino de nuestro propio apetito sino el espíritu divino.	152	Soledad como comunión con Dios.	Soledad, comunión con Dios.	
Y com bien aquellos principios aún no estaban determinados por ley los ejercicios, estableció tantas austeridades y penitencias que después tuvieron que moderar los padres visitantes no sin sentimiento de los fervorosos que se hallaban bien con ellos y entre las cosas que se quitaron fue el pedir licencia los religiosos para ponerse después de copleas al pie de una columna a recibir disciplina y para ir por las celdas a que les dieran de bofetadas y el no usar en el refectorio de vinagre [...]	153	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
[...] todo lo puso a riesgo obedeciendo al Demonio que en premio de este servicio lo hizo mozo de mulas y no es mucho que admitiese el vilipendio de servir a las bestias irracionales quien se rindió primero a sus pasiones [...].	157	La vida del hombre es tiempo de prueba.	Tentaciones, pruebas, lucha.	
[...] Señor os suplico que me me deis una pureza y limpia de ángel y	159	Anulación de los sentidos	Anulación y mitigación	

para que yo consiga esto hacedme merced y gracia de quitarme los gustos y deleites no sólo carnales sino también los sensuales de modo que no halle gusto ni en la comida ni en la bebida, ni en sueño, ni en recreaciones, ni en cosa alguna de la tierra excepto el que precisamente fuera necesario para el sustento de este miserable cuerpo [...]		para entrar a la divinidad.	de los sentidos. Desaparecer el cuerpo sensual y carnal. Tentaciones, pruebas, conflicto	
Y así deseoso de persuadirnos a todos esta verdad y de aficionarnos a la devoción de esta celestial Señora dice en un opúsculo que escribió de los sentimientos, luces y desengaños que le dio nuestro Señor en la oración las palabras que le sigue [...].	160	Sobre la devoción Mariana		
Entre otros muchos elogios con que San Juan Clímaco explica las virtudes de la oración, dice que es fuente de las virtudes, ministra de las gracias, iluminación del entendimiento y demostración de la fe y riqueza de los monjes, y por estos efectos conoceremos lo que Dios obró en este contemplativo Padre	161	Se explica lo que es la oración infusa, la cual es la que llaman los maestros de teología a aquella que no es aprendida por ejercicios personales sino dada y enseñada gratuitamente por el mismo Dios infundada por Él.	Orar como fuente de virtudes.	
Y cuando alguna vez, que son muy pocas leo en algún libro no me alumbra tanto como aquesta luz interior, ni me atrae con tanta fuerza la voluntad esta luz muchas veces se funda sobre la luz de la fe, avivándola más en mi entendimiento, con gran gozo de la voluntad sin que el entendimiento haga reflexión en lo que entiende.	162	La contemplación como única fuente de conocimiento.	Orar, meditar, contemplación.	

La riqueza y los efectos que de esta oración infusa como de mina preciosa sacó el venerable Padre fueron admirables y los primeros que obró en su alma consistieron en el menosprecio que tuvo de las cosas visibles de la tierra y el aprecio y estimación que hizo de las del cielo en el conocimiento que alcanzó de la vileza de su propio ser y de la excelencia de la grandeza y perfecciones de Dios.		La contemplación como única fuente de conocimiento.	Orar, meditar, contemplación.	
No sólo recibía luz en la oración para menospreciar las cosas transitorias y visibles con la eficacia que se ha dicho sino también con más heroico desengaño para despreciarse a sí porque tenía hecho tan bajo concepto de su persona de sus virtudes y ejercicios que entre los demás religiosos se consideraba como un satanás entre los hijos de Dios		Sentirse siempre indigno de merecer algo.	Humildad.	
Entre las gracias gratis datae, con que la divina Majestad adornó el alma de este insigne varón, fue muy conocida y experimentada la ciencia infusa, que liberalmente le comunicó porque sin haber estudiado artes, ni teología escribió los cinco libros de que nos privó la emulación o el indiscreto de cierto religioso [...]		La contemplación como única fuente de conocimiento.	Orar, meditar, contemplación.	
No fue menos ilustrado con el don de discreción y gobierno y así fue muy útil y provechoso el suyo en la dirección de los novicios de las fundaciones que hizo y en los conventos que gobernó como fueron los del la Puebla, México y este santo Desierto Y finalmente en el gobierno de toda la provincia, siendo definidor y provincial dos veces.		Obedecer cualquier mandato y la contemplación como única fuente de conocimiento.	Orar, meditar, contemplación, y humildad	

También tuvo don de profecía como se demuestra en los dos casos siguientes: el primero refiere el venerable Padre en la relación de su visita donde dice así: “un día me dio nuestro señor a entender cómo el Virrey que entonces gobernaba la Nueva España había de salir de ella muy afligido y con mucho trabajos por haberse metido a desterrara del reino algunas personas eclesiásticas, lo cual sucedió dentro de breve tiempo		Se refiere probablemente al Virrey Villamanrique, que fue llamado a España por dificultades con el Arzobispo Moya de COntreras, esto sucedió en 1589		
No padeció martirio corporal , ni externo que le quitase de una vez la vida, pero padeció otro más prolongado en lo interior del alma que le daba tantas muertes cuantos era los eficaces desde que tenía de padecerlos, cumpliéndose de este modo lo que el Señor le había prometido cuando le dijo que moriría por su amor [...]		Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
Porque como dice San Isidro hay dos género de martirios uno en en la pasión descubierta y otro en la virtud oculta del ánimo [...].		Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
“Habrá más de 30 años (añade en la relación que nos dejó de su vida) que habiendo estando un día con los deseos de morirme y aún no me acuerdo bien si había pedido a Dios en las oración que tuviese por bien de llevarme ya consigo [...]		Necesidad de Dios.	Alcanzar a Dios.	
[...] porque en edad de 70 años, seguía los rigurosos pasos de su regla con la observancia que es notoria y tenía 7 y 8 y 10 horas de oración; su habitación era el coro y su consuelo el comunicar con Dios		Enseñar con el ejemplo vivo que el camino a la perfección cristiana era difícil.	Imitar, perfección cristiana, camino difícil.	

y habiéndose hablado tantas y tan diversas veces no le oí una palabra que pudiese llamarse ociosa, antes todas llenas de una doctrina tan celestial, tan segura, tan llena de verdad y una alegría tan comunicable y santa que causaba singular gozo y aprovechamiento verle y oírle y comunicarle.				
---	--	--	--	--

4. Fray Buenaventura de la Madre de Dios

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Fue prior y ermitaño perpetuo del Desierto. Nació en Vizcaya. Noble y muy cristianos.	186			
..renunció a los bienes deleznable de este mundo, para comprar como diestro negociante, con el favor de la gracia, la margarita del cielo de la iglesia militante...Despreció las galas trocándolas por el hábito pobre de Carmelita descalzo..	186	Desprecio de las riquezas de la vida mundana.	Pobreza	
Luego que se vio novicio y con la nueva obligación en que le había puesto el Señor trató de seguir la luz del desengaño que le había comunicado, comenzó a castigar su cuerpo; no como quien azota al aire, sino con rigor de verdadero penitente.	186	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	Se castigaba duramente por haber alguna vez deseado los bienes mundanos.
Viendo el maestro sus alientos y quizá considerando que las penitencias que hace uno por sí mismo suelen facilitarse por lo que llevan de propia voluntad que las suaviza y las acomoda al gusto, con afectos menos puros, con intenciones poco rectas,	187	Solía ocurrir que los penitentes a veces hicieran como si se mortificaran.		
quiso probarle y examinar sus fervores y para esto le mandó en una ocasión que descubriese la espalda y que se pusiese una	188	Obedecer cualquier mandato.	Obediencia, humildad, paciencia.	La obediencia era incuestio

mordaza en la boca, en los ojos una venda, una soga en la garganta, ceniza en la cabeza y que tomase un crucifijo en las manos, le ordenó a un hermano que le tirase por la soga y a otro le fuese disciplinando en las espaldas con la fuerza que pudiese y de esta suerte les dijo que lo llevasen desde su celda al oratorio, donde estando juntos todos los hermanos con el padre maestro, lo entraron azotando con tantas veras que la sangre que salpicaba dio bastante testimonio del sufrimiento del paciente..nuestro novicio se postró a sus pies, se reconoció como digno del mayor castigo, dijo sus culpas como reo..				nable, y el soportar sin chistar era considerado una virtud, como la paciencia o la humildad.
Con esta y otras pruebas mucho más dificultosas le enseñó a mortificar las siniestras inclinaciones del natural, pero en todas le halló tan pronto a la ejecución que tal vez se tuvo por milagrosa su obediencia.	188	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	Lo que le era natural a la persona, si no era compatible con la regla, de acuerdo al prior, se castigaba. El castigo no se cuestionaba, se obedecía.
Cuando ingresó al yermo, a quien hizo desde luego palestra de sus penitencias y teatro de los rigores con que maceró su cuerpo, a quien de nuevo comenzó a tratarle como al mayor enemigo.	188	Estando en el Yermo, retoma sus esfuerzos de ser un cristiano perfecto en esa nueva comunidad. Se menosprecia y	Ingresar al Yermo para alcanzar la perfección cristiana. Humildad, Obedecer sin	

		se castiga de varias maneras.	cuestionar. Paciencia.	
Traíale ceñido de cadenas, las disciplinas eran tales que le bañaban en su propio sangre sirviendo de olandas para restañarle, silicos de cerdas ásperas con que le apretaba; velaba mucho y durmío poco y esto sentado sin arrimarse a parte alguna, ayunaba a pan y agua con frecuencia y en el tiempo en que se retiraba a las ermitas se sustentaba solamente con bizcocho.	189	Lucha contra su individualidad para ser un verdadero cristiano, eremítico.	Anulación y mitigación de los sentidos. Desaparecer el cuerpo sensual y carnal. Tentaciones, pruebas, conflicto.	
Lo mandaron de maestro de novicios y habiendo tomado el hábito dos parientes suyos, a pocos lances despidió a uno, porque se ajustaba menos de lo que era necesario al estado religioso.	189	Obedecer cualquier mandato.	Humildad, obediencia y paciencia	Ponía a prueba a los novicios y si no obedecía n los sacaba.

5. Fray Damian de San Basilio

Ermitaño perpetuo del convento de Santa Fe

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Tuvo por patria este insigne anacoreta a Villena ciudad o pueblo de la Mancha.				
Llamóle su divina Majestad a la religión sagrada de su Madre y habiendo tomado el hábito en nuestro convento de la Puebla y pasado el año de noviciado, profesó a 10 de noviembre de 1613; desde luego comenzó a dar muestras de lo mucho que había de aprovechar en el estado religioso porque en desnudándose de las vestiduras seculares comenzó a vestirse de los hábitos de las virtudes en que se ejercitó de suerte que salió maestro consumado y fue ejemplar de todos ellos.		Enseñar con el ejemplo vivo que el camino a la perfección cristiana era difícil.	Imitar, perfección cristiana, camino difícil.	
Deseoso de caminar con menos embarazos a la perfección y de abrazar la vida más austera y penitente alcanzó patente de perpetuo y se vino a este santo Yermo, donde comenzó de nuevo a zanzar el edificio espiritual poniendo por fundamento el menosprecio de sí mismo y la humildad, abrazóse con la pobreza, teniéndose por indigno de que fuese nuevo el tosco sayal de que se usa.		Estando en el Yermo, retoma sus esfuerzos de ser un cristiano perfecto en esa nueva comunidad. Se menosprecia y se castiga de varias maneras.	Humildad, Obedecer sin cuestionar. Paciencia.	Estando en el Yermo, retoma sus esfuerzos de ser un cristiano perfecto en esa nueva comunidad. Se menosprecia y se castiga

				de varias maneras.
Viendo el prelado que aún siendo proveído siempre se vistió de viejo, le mandó que hiciese un hábito nuevo; obedeció puntual y sin faltar a la pobreza, le añadió su espíritu ingenioso la mortificación acortando la materia; porque le hizo tan estrecho que más parecía saco para apretar el cuerpo que hábito para cubrirle y abrigarle.		Estando en el Yermo, retoma sus esfuerzos de ser un cristiano perfecto en esa nueva comunidad. Se menosprecia y se castiga de varias maneras.	Humildad, Obedecer sin cuestionar. Paciencia.	
De aquí tomó ocasión el padre prior para darle una grave represión y algunos menos advertidos para motejarle de apocado y miserable, pero el religioso Padre logró con la limitación el copioso fruto de la paciencia.	181	Los demás ven que exagera con sus castigos. Lo reprenden, pero el continúa.		
Reconociendo el padre fray Damián los muchos daños que hace la carne al espíritu si no se mortifica, la oprimía y castigaba ordinariamente con ayunos, cilicios y disciplinas y con otras varias penitencias;	182	Lucha contra su individualidad para ser un verdadero cristiano, eremítico.	Anulación y mitigación de los sentidos. Desaparecer el cuerpo sensual y carnal. Tentaciones, pruebas, conflicto.	
...consideraba con el profeta Jeremías que la vida no mortificada es como un salteador que le suele cobrar al alma el tesoro de las virtudes, y que los ojos son depredadores. <i>oculus meus depredators est animam meam</i> .	182	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	Castigar al cuerpo es para proteger al alma de las tentaciones.
Por eso la moderaba de tal suerte que siempre traía los ojos fijos en tierra y ni aún para hablar con otro los levantaba.		Procuraba no ver a los demás para evitar tentaciones.	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	

Aventajóse tanto en la contemplación que fue tenido por varón estático y divino y aunque su mucho silencio y el recato que tuvo en descubrir su interior fue causa de que se supiese poco.		Anulación de los sentidos para entrar a la divinidad.		Anulación de los sentidos para entrar a la divinidad.
La eficacia de su oración se reconoció en un caso que refiere el padre fray Gregorio de San Jerónimo...		Era un buen intercesor ante Dios.		
la calavera de este insigne religioso es la que está puesta en el refectorio, según dejó notado en sus papeles el padre fray Juan de la Cruz.				

6. Fray Cosme de Buenaventura

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). *El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica* (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.

Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Nació este insigne religioso en la Pedrera, lugar del obispado de Oviedo y habiéndose pasado a esta Nueva España desengañado de las cosas de este mundo se retiró al sagrado de la religión, tomando el hábito Carmelita descalzo de nuestro convento de la Puebla de los Ángeles para lego, pero reconociendo después los padres capitulares de aquella casa su natural poco a propósito para este empleo, le dijeron que si quería pasar al estado de donado lo admitirían y si no que se volviese al siglo.	178	El Fraile no era obediente por su carácter, por eso no lo consideraron apto los padres capitulares. Le dieron una prueba y le bajaron de rango. Sería un donado, si quería seguir con ellos.		
el hermano no sólo admitió el partido, sino que se mostró gustoso para servir en la religión en los oficios más bajos, afirmando que ni aún esto merecía y pidiendo por amor de Dios le diesen el hábito más humilde, escogiéndolo con David por mejor el menosprecio en la casa del Señor que los palacios de los pecadores en el siglo.	178	Aceptó la humillación por ser fiel a Dios.	Humildad, fe en Dios.	
El que antes era insufrible y terrible de condición fue después admirable para todos los que le habían conocido por verle ya tan apacible y tan benigno como si fuera un cordero y tan sufrido en los trabajos y vituperios, que parece había nacido con él la virtud de la paciencia.	178	El cambio vino con la humillación a que se sometía en los trabajos que hacía.	Aceptación de su destino?	

le dio el Señor muchos deseos de retiro y abstracción que procuró luego conseguir, pidiendo licencia para poder venir a ser ermitaño perpetuo en este santo Yermo...y habiendo en el camino no sólo el trabajo y penalidad que trae consigo, sino una muy buena mortificación ocasionada de una mala cabalgadura que con su mal paso se la hizo dar muy ventajosa en la virtud de la paciencia.	179	Estando en el Yermo, retoma sus esfuerzos de ser un cristiano perfecto en esa nueva comunidad. Se menosprecia y se castiga de varias maneras.	Humildad, Obedecer sin cuestionar. Paciencia.	Su objetivo era la perfección cristiana: la ascesis. Obedeció a sin cuestionar. Y trabajaba hasta el cansancio.
Llegó a este santo Yermo como a puerto seguro de sus deseos. Si en los demás conventos había corrido veloz por la estrecha senda de la perfección, aquí parece que volaba con las alas de las virtudes para llegar a merecer el beneficio de la profesión solemne.	179	Estando en el Yermo, retoma sus esfuerzos de ser un cristiano perfecto en esa nueva comunidad. Se menosprecia y se castiga de varias maneras.	Humildad, Obedecer sin cuestionar. Paciencia.	Pidió ingresar al yermo. Le dijeron que sí, ya que el esfuerzo que le costó para domar su carácter, lo ganó en paciencia.
En ella leyó las nuevas obligaciones en que le había puesto la Religión, por lo cual ayudado de la divina gracia comenzó a hacer guerra de nuevo a sus apetitos, a negar su propia voluntad y de tal suerte venció su naturaleza que parece estaba ya muerto al mundo y vivo sólo para Dios.	179	Lucha contra su individualidad para ser un verdadero cristiano, eremítico.	Anulación y mitigación de los sentidos. Desaparecer el cuerpo sensual y carnal. Tentaciones, pruebas, conflicto.	

en la humildad hechó tan hondas raíces que no hacía más caso de sí que si fuese un perro muerto, como tal se juzgaba y se tenía por indigno de estar en pie en la presencia del prelado y así en viéndole se postraba, no por ceremonia, sino motivado del conocimiento de su nada.		Se anuló al punto de considerarse nada. Y llevó la obediencia al prior a su máxima expresión.	Sentirse siempre indigno. Humildad,	
en la mortificación y penitencia fue raro, porque como soldado antiguo de la milicia de Cristo siempre andaba armado de rayos y cilicios, para sus disciplinas, eran blandos los encerados cordeles que se usan de ordinario y así se valía de rigurosas cadenas para macerar sus carnes;		Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
El resto de la crónica continúa en este sentido. Se alaba su capacidad de aguantar tanto sufrimiento, por su gran deseo de pertenecer a la orden y por sentirse indigno. Reconoce el fraile que tiene que domar aún más su carácter, para poder pertenecer.		Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
A este venerable Hermano imitaron en la vida anacorética y siguieron en la muerte el padre fray Juan de la Concepción y el padre fray Gregorio Nazianzeno de Santo Domingo.		Enseñar con el ejemplo vivo que el camino a la perfección cristiana era difícil.	Imitar, perfección cristiana, camino difícil.	

7. Fray Alonso de San José

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Nació en torrejoncillo de Guese pueblo de la Mancha.	186			
El Desierto le enseñó la cátedra del Cristo crucificado, donde se aprendía la ciencia del padecer.	191	El camino a la perfección cristiana es difícil.	perfección cristiana, camino difícil, fortaleciendo un espíritu débil.	Era muy estricto consigo mismo y se mortificaba por lo mismo.
Era sobremanera sufrido y toleraba los agravios como si fuera inmutable y careciera de pasiones.	192	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	

8. Fray Juan de la Madre de Dios

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Nació en Espinosa de los Monteros.				
en 54 años que vivió en la Religión, cumplió tan exactamente con las obligaciones de su estado que le granjeó el nombre de verdadero siervo del Señor.	193	Obedecer cualquier mandato.	Humildad, obediencia y paciencia	
Cuando volvía de sus demandas de las minas le sucedía encontrarse varias veces con salteadores..				

9. Fray Juan de Jesús

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Nació en la ciudad de Victoria en la provincia de Alava.	195			
Fue prior del Yermo.		En el yermo, pocos se sentían dignos de estar allí.		
El religioso Padre era cruel y riguroso para sí los súbditos le experimentaban siempre caritativo, afable, amoroso y liberal.	196	por lo que castigaban su cuerpo para evitar malos pensamientos.		
Solicitaba que otros le despreciasen; ponderaba sus descuidos aún en materias leves y los publicaba exagerándolos como si fuesen faltas graves.	196	Sentirse siempre indigno de merecer algo.	Humildad.D espreciaba su ser natural.	Se sentían indignos, y buscaban su perfección, mortificándose.
En las mortificaciones que hacía extraordinarias, solía decir que era un penitenciaro a quien había castigado la Religión, por malo y escandaloso; esto sentía de sí mismo, pero los religiosos que sabían su inculpable vida veneraban su humildad.	196	Sentirse siempre indigno de merecer algo.	Humildad.D espreciaba su ser natural.	

10. Fray Nicolás de San Bernardo

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Nació en la ciudad de México de familia noble.	197			
Se dedicó totalmente a la observancia regular; el primero en acudir a los actos de comunidad, tan puntual en cumplir con la regla, constituciones y costumbres santas que unos lo tenían por escrupuloso y otros por nimio.	198	Obedecer cualquier mandato.	Humildad, obediencia y paciencia	
En las mortificaciones que se hacen regularmente en el refectorio era muy frecuente, especialmente en besar los pies a los religiosos por ser acto de mayor humillación.	198	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
Siempre andaba con los ojos clavados en el suelo.	198	Procuraba no ver a los demás para evitar tentaciones.	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
En tiempos de silencio le experimentaban tan constante en observarlo, que si se le ofrecía hablar alguna cosa aunque fuese muy necesaria y precisa la escribía en un papelillo como si estuviera en el Desierto.	198			
También fue muy amante de la virtud santa de la pobreza porque las cosas preciosas de que usaba eran las más despreciables y sin	198	Desapego no sólo a lo material, sino también a las	Desapego, renuncia, soledad.	

curiosidad alguna, las alhajas de su celda sólo eran libros y silicios con otros instrumentos de penitencia.		relaciones sociales, cualesquiera que sean estas.		
--	--	---	--	--

11.Fray Pedro de la Madre de Dios

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Natural de Vergara, en Guipuscoa.	201	La mayoría de los que se flagelaban más no eran versados en las ciencias escolásticas.		
Fue muy docto en la facultad de las virtudes para ejercitarse más en ellas.	202			
Fue un ejemplar de anacoreta que pudo competir con los antiguos de Palestina y Egipto.	202			

12. Fray Antonio de Santa Maria

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). *El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica* (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.

Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Nació en Cabra, lugar de la Andalucía.	203			
Murió de 83 años.				

13. Matías de la Santísima Trinidad

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Nació en la ciudad de Rodrigo.	210			
Ayunaba a pan y agua dos días cada semana en el convento y en retirándose a la ermita, casi siempre usaba este alimento castigando su cuerpo con frecuentes disciplinas y otras austeridades tan rigurosas que fueron bastantes a quitarle la salud por cuya causa le enviaron a..	211	Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
Cuidaba a los albañiles y de la gente que trabajaba en la cerca, calzada y edificio de algunas de las ermitas que se labraron en su tiempo. Además era sacristán, hospedero, refitolero y cocinero. Nunca se exasperó porque tenía por descanso el trabajar y velar para que sus hermanos se aliviasen.	211	Obedecer cualquier mandato.	Humildad, obediencia y paciencia	
Acostumbraba echar en la pila de agua unos mendrugos de pan para que se remojasen y para comerlos con más trabajo se inclinaba a tomarlos del agua con la boca, siendo este parco sustento su mayor regalo.		Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
Tanto amaba el rigor, la aspereza el frío y la destemplanza de esta dichosa soledad, que sólo permitía un poco de lumbre para aliviar algún tanto lo mucho que le molestaba la quebradura...		Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	

		carácter		
Vivió 100 años.				

14. Fray Prudencio de la Madre de Dios

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Natural de Arnedo en la Rioja.				
Vivió tan ajustado a su Religión, que fue un ejemplar de todas las virtudes, puntual en la obediencia, singular en la pobreza y parco en las alhajillas de que usaba.		Enseñar con el ejemplo vivo que el camino a la perfección cristiana era difícil.	Imitar, perfección cristiana, camino difícil.	
en muchos años que vivió en la Religión no se atrevió a beber un jarro de agua ni a dar cosa alguna sin licencia, porque una vez que se alargó a dar un aguacate, siendo cosa tan común y despreciable le causó tantos escrúpulos y tan grande pena que le sirvió de penitencia y escarmiento para lo restante de su vida sin que volviese a caer en semejante imperfección.		Lucha contra su individualidad para ser un verdadero cristiano.	Anulación y mitigación de los sentidos. Desaparecer el cuerpo sensual y carnal. Tentaciones, pruebas, conflicto.	
En los últimos años de su vida reconoció que en materia de castidad no tuvo ni los pensamientos ni movimientos que le molestasen que es privilegio muy singular.		Lucha contra su individualidad para ser un verdadero cristiano, eremítico.	Anulación y mitigación de los sentidos. Desaparecer el cuerpo sensual y carnal. Tentaciones, pruebas, conflicto.	
Hacía entre días muchos y fervorosos actos de amor a Dios y finalmente si las austeridades, las penitencias, el retiro, el ayuno y la oración continua que se observa en		Enseñar con el ejemplo vivo que el camino a la perfección cristiana era	Imitar, perfección cristiana, camino difícil.	

una religión descalza y reformada como la nuestra son medios suficientes para hacer un hombre perfecto, santo y verdadero religioso, podemos inferir que lo fue el padre Fray Prudencio.		dificil.		
--	--	----------	--	--

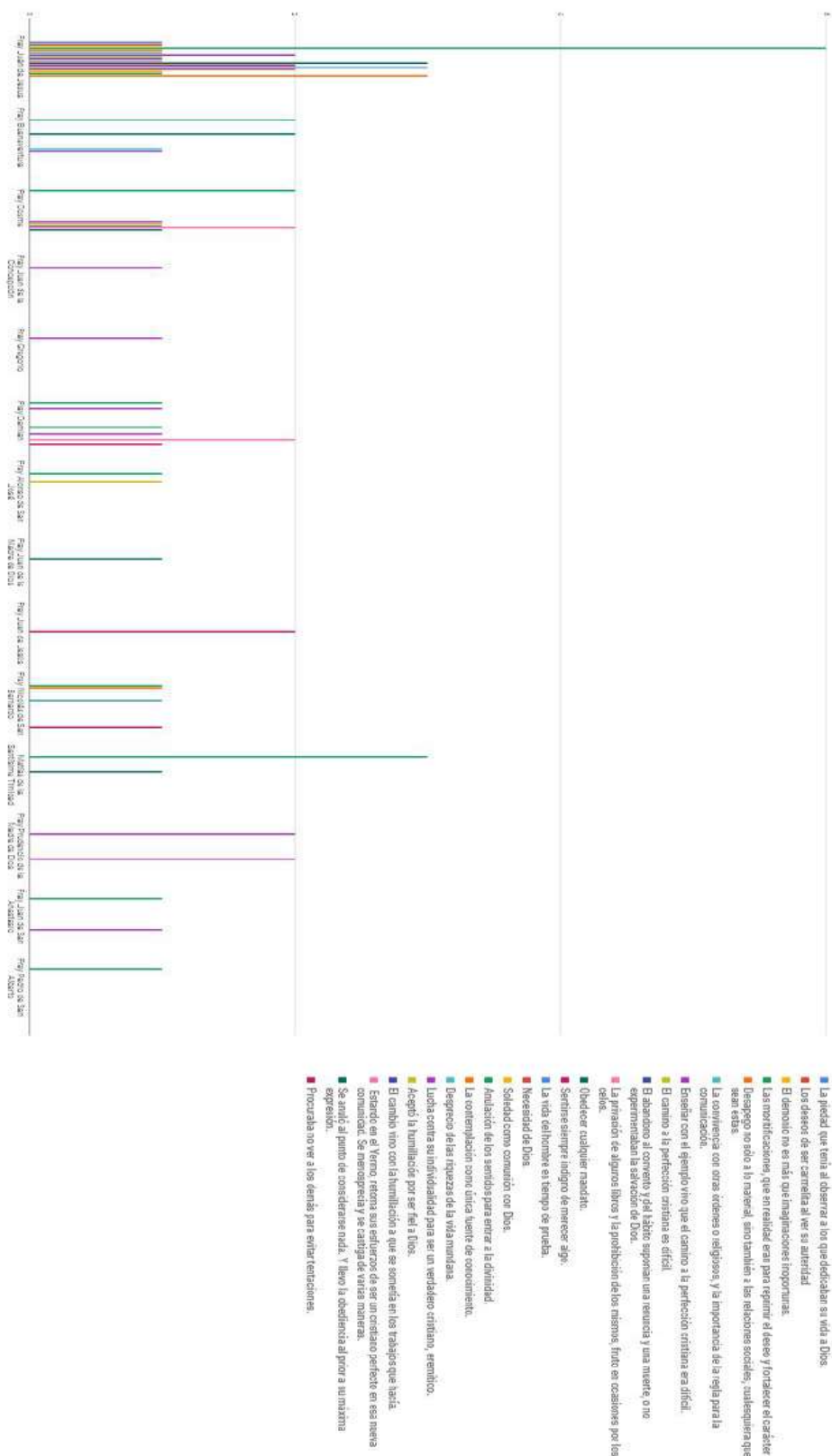
15. Fray Juan de San Anastasio

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Nació en la Villa de las Torres en la Andalucía.				
Varón verdaderamente espiritual descuidado de los afectos a las cosas de la carne, contemplativo inclinado a las cosas del culto y religión y enemigo de conversaciones seculares porque su trato era con Dios.		Lucha contra su individualidad para ser un verdadero cristiano, eremítico.	Anulación y mitigación de los sentidos. Desaparecer el cuerpo sensual y carnal. Tentaciones, pruebas, conflicto.	
Fue tan dado a la virtud de la penitencia, que ni aún en los caminos dejaba de tomar la disciplina regular..		Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	

16. Fray Pedro de San Alberto Vicario de este Santo Desierto

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). <i>El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica</i> (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.				
Expresión	pp.	Interpretación	Concepto asociado	Valor asociado
Natural de San Martín Viacense.				
Menciona de dos almas de religiosos que penaban en el purgatorio por sus defectos.				
A sus fervores correspondía con tantas mortificaciones y penitencias tan grandes que son más admirables que imitables.		Las mortificaciones, que en realidad eran para reprimir el deseo y fortalecer el carácter	Debilidad, mortificación, penitencia, conflicto.	
Persiguiéronle mucho los demonios, apareciéndosele en varias y horribles formas de quienes triunfó gloriosamente.				

17. Visualización de Datos



18. Conclusiones

Estas son vidas ejemplares, es decir aquellas que no alcanzaron esta categoría no fueron tan perfectos. Los frailes aquí documentados si alcanzaron un cierto grado de perfección cristiana.

Los que llegaban al Yermo sentían que iniciaba nuevamente su camino, por lo que tenían que reeducar la carne (cuerpo). El camino a la perfección era muy duro, Tenían que soportar muchas humillaciones. Si desarrollaban la virtud de la paciencia, podían avanzar. O lo que es lo mismo, obedecer sin cuestionar lo que se les pedía. Además, sobresalían por los siguientes puntos:

- La comunidad marcaba el camino a seguir hacia la perfección cristiana.
- La soledad era necesaria para alcanzar la unión con Dios. La comunidad cuidaba esta soledad a través de la regla carmelita
- Aquel que desobedecía la regla era castigado por el prior, pero el reconocimiento de la falta, se hacía en comunidad
- Algunos ya le mortificaban de forma rutinaria, por lo que ya no necesitaban reconocer faltas.
- Toda actividad mediada o hecha por Dios. Dios sin ti, mas no tú sin Dios.
- Desapego a toda actividad, relación, u objetos fuera del Amor a Dios. Vivir por Él.
- Ningún conocimiento, riqueza, o confort. Sólo se necesita la luz interna que es posible por Dios.
- Esfuerzo constante mediado por el amor o deseo a Dios. Trabajar y mortificarse por amor a Él.
- Enseñanza con el ejemplo vivo
- Preferían sentir lo que sufrió Dios en carne propia a teorizar sobre ello.

- La humildad como sinónimo de ser indigno, de merecer algo.

Bibliografía

García H., M. R. (1992). Vida cotidiana, organización y gobierno de la provincia de San Alberto de Carmelitas Descalzos. México: ENAH

Moreno, D. V., y Herrera, M. A. (1978). *El Santo desierto de los Carmelitas de la Provincia de San Alberto de México: Santa Fe 1605, Tenancingo 1801: historia documental e iconográfica* (Vol. 66), México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.

Tornel O., A. (1950). Desierto de los Leones. México: Anguiano



Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 6

Storyboard

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés María de los Ángeles Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

1. Imágenes y Tomas de Inspiración	2
2. Recuerdo Paseo en el Tianguis	4
3. Recuerdo Anhelar Jamones	5
4. Recuerdo Contemplar Mujer	6
5. Recuerdo Oler Flores	7

1. Imágenes y Tomas de Inspiración

Tomas abiertas

Para las tomas abiertas consideramos las obras de animación realizadas por el director Wes Anderson. Paisajes abiertos con gran horizontalidad, y personajes que tienen el protagonismo sobre la escena, sin que esta última quede opacada. Gran simetría y sin ángulos sobre la cámara. Elementos sencillos (fig. 1).



Tomas cerradas

Para las tomas cerradas consideramos la obra filmográfica del dir. Roy Andersons, quien se caracteriza por sus tomas en lugares pequeños y cerrados. El director, además, juega con diversos puntos de fuga dentro de las perspectivas de sus tomas. Al igual que el anterior, los personajes cobran protagonismo (más lo del segundo plano). No hay simetría.



2. Recuerdo Paseo en el Tianguis

A continuación se describen cada una de las escenas que compondrían las cinemáticas para el videojuego *Tentación en el Desierto*. Cabe aclarar que los presentes storyboard sólo son ideas bosquejadas y cuyo carácter no es definitivo, por lo que es posible que cada una de las escenas haya sido cambiada durante el proceso, o no se encuentren las cinemáticas que se encuentran en el videojuego en su última versión.



Plano de la iglesia. Solo imagen, estática. Iglesia de San Fernando



Gente moviéndose atrás. Tianguis. Cualquiera funciona



Caminando. Persona joven caminando, de un extremo de la toma a la otra



Mismo joven. Sobre sus brazos lleva bunuelos y chocolate. Ver que casi de chocolate y como los bunuelos



Cámara acercándose poco a poco, concentrándose solo en lo que tiene en la cámara. Tomas simétricas



Otra toma de un puesto con bunuelos, pescado y marisco. Se verá simetría si es posible. El fondo sobra



Tomas de cada uno de los alimentos. En este caso de un bunuelo



Pescado



Durazno



Se ve el semblante del joven. Cara con una sonrisa en su rostro y los ojos brillando

3. Recuerdo Anhelar Jamones



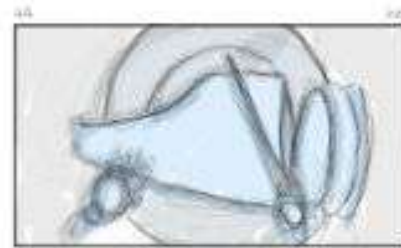
3.1
Un niño junto a su abuela. Ella cocina y a un lado hay un jamón colgando. Cocina pequeña, con algo de luz la mayoría por parte de la ventanilla. Se muestra al niño en primer plano.



3.2
La abuela acerca una mano al jamón.



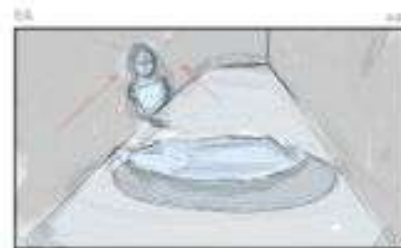
3.3
Plano detalle de la abuela cortando el jamón.



3.4
Detalles de cómo corta el jamón



3.5
Cambia la toma hacia el ángulo contrario. Se muestra la puerta, y ahora el primer plano es de la abuela. Corte los últimos trozos del jamón.



3.6
Se retra la abuela y ahora sólo queda el niño. Se acerca la cámara hacia la cara del niño.



3.7
Detalle del semblante del niño, en donde ahora se ve una alegría conjugada con anhelo.

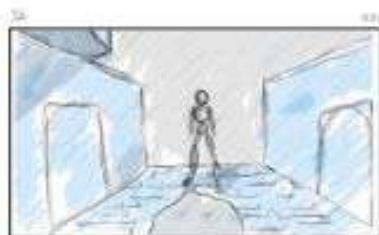
4. Recuerdo Contemplar Mujer



18 Calle empedrada. Lluvia. Posiblemente San Ángel



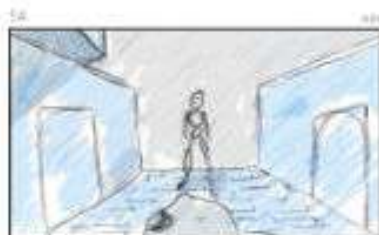
19 Una persona se va acercando. Imagen difusa. La toma no se mueve



20 El joven se acerca al charco



21 La imagen de una mujer se asoma por el charco. El charco se agregará por medio de algo super puesto. La imagen reflejada será otra toma posterior, haciendo énfasis a la imagen reflejada

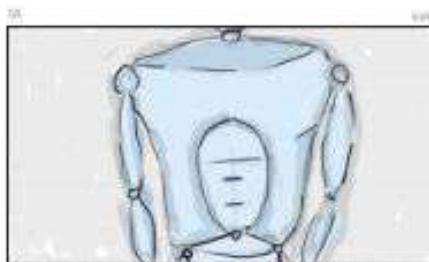


22 La imagen de la mujer se quedó estática, el joven mira hacia arriba



23 Ve la imagen de la joven. Solo moviendo las manos (peinandose) y su largo cabello.

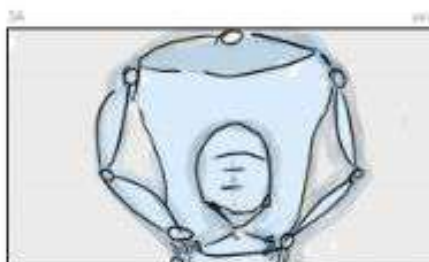
5. Recuerdo Oler Flores



De un niño, detrás de él su papá. El fondo es lo de menos.



El papá le pone las manos sobre el hombro.



El niño mira hacia arriba.



Su cara está feliz, sonríe.



Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 7

Decisiones de Diseño

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés María de los Ángeles Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

1. Decisiones de diseño	2
Referencias	12

1. Decisiones de diseño

Decisiones de Diseño		
Escenario / elemento	Imagen a considerar como ejemplo/ Boceto	Referente histórico
Logo Escudo	   	El logotipo del videojuego es una representación del escudo carmelita, según el portal carmelitano (Fernández, 2018). En 1499 es cuando empieza a verse el escudo carmelita, y se le ha dado diversas interpretaciones al mismo. En este logotipo se usaron solo tres elementos. La estrella blanca: simboliza la pureza de la vida de los religiosos. Las estrellas marrón: simbolizan a los santos de la Orden y el color de su hábito. La corona carmelita simboliza la nobleza de la Orden, por tener como fundadores a San Elías y a la Virgen María Madre de Dios. Aquí está presente únicamente la espada flamígera de San Elías, que expresa el fuego de su predicación. En muchos escudos carmelitas está presente el también el brazo del Fray Elías. www.portalcarmelitano.org

Elementos para la construcción del logotipo.

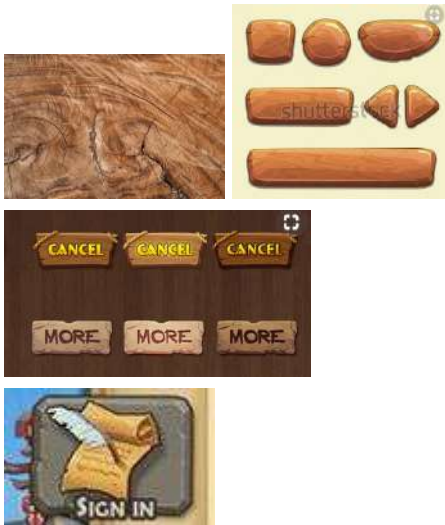


Escudos, adornos, colores considerados a partir de cuadros de la Virgen del Carmen, del siglo XVII.

Escapulario

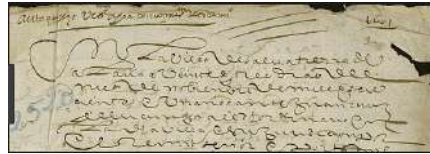


El escapulario del Carmen es el signo de devoción mariana, que consiste en la consagración a la Santísima Virgen María en la esperanza de su amparo maternal. El distintivo de esta inscripción o consagración es el pequeño escapulario marrón.

	Nuestra propuesta 	
Maderas y rocas	 Nuestra propuesta 	A lo largo del videojuego se ocuparon maderas y piedras, para botones o bases sobre la que colocamos indicaciones, ¿por qué estos elementos? porque la vida dentro del convento era vivir al interior de un bosque, de ahí la madera, y las rocas de la construcción del convento y del río que aún existe en el Desierto de los Leones. También observamos imágenes que se utilizaron en otros videojuegos para darnos una idea de cómo podrían ser representados aunque no fuera el mismo estilo que le quisiéramos dar. Esto fue para todos los elementos del videojuego.

Íconos	 	Todos estos íconos se basaron en imágenes que fueran lo más austero posible por que era lo característico de los carmelitas, nada ostentoso, pero que correspondiera al siglo XVII y en caso de no encontrar los objetos propios de la Orden, se buscaron de la misma época y del mismo ambiente litúrgico, de preferencia con referencias historiográficas.
Baúl	Nuestra propuesta 	El baúl lo realizamos con aspecto de madera, y herrajes de metal.
Pliego	 	Para este objeto, pensamos, que tuviera aspecto antiguo.

Pliegos de Información



Nuestra propuesta



Algunos pliegos de información traen datos sobre lo ocurrido en ese entonces

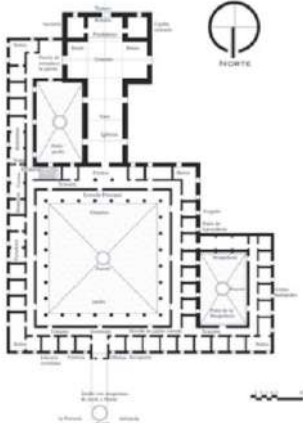
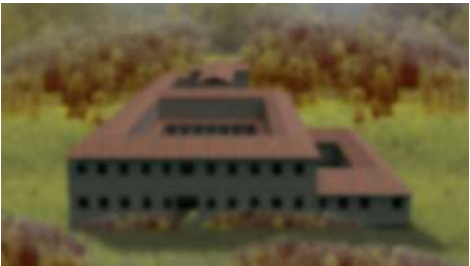
Engrane



Nuestra propuesta



Los engranes se hicieron de manera sencilla y con aspecto antiguo.

Barra de obediencia o progreso del juego	 Nuestra propuesta 	Representado con base a varios ejemplos de videojuegos que comúnmente los usan.
Convento	 Nuestra propuesta 	El Desierto de los Leones tuvo dos conventos. El convento del siglo XVII, es donde se desarrolla el juego. Se retomó el estudio del Arq. padre Mario Castañeda Velasco, para hacer una interpretación gráfica de lo que podría haber sido el convento. No existe siquiera descripción de los espacios y no está reconocido que fuera una fiel representación del mismo convento. (Ramírez, 2017).

Aspecto del Fraile Indumentaria Corte de cabello	 Nuestra propuesta 	El hábito de la orden era así. Representa la herencia espiritual como hijos de San Elías una capa con capucha color blanco hueso o hueso muerto, que representa el manto de la virgen María y el privilegio de ser sus hijos, y un hábito color marrón que era un sayal trenzado de remiendos (Báez, 1981). Según las crónicas, andaban descalzos. (Báez, 1981) Se les cortaba su cabello de esta manera a la que se llama tonsura, esto simbolizaba su renuncia al mundo y dedicación a la vida religiosa (Báez, 1981).
Celda	 	En la celda según las crónicas de Báez era húmeda y fría, no debían tener nada más que su Rosario, un cráneo, sus cilicios, una silla, su mesa y su lecho era una dura cama, que eran tablas apoyadas sobre patas cortas de altura baja (Báez 1981:43). Cilicios: utilizados para la mortificación, con él se golpeaban provocando dolor. Cráneo. Rosario. Para estos espacios (celda, cocina, refectorio) tomamos también ideas del video proporcionado por el INAH, que es una simulación en 3D, de lo que fue el convento del s XVII.

	 Nuestra propuesta 	Debido a que no hay representaciones de lo que era el convento en aquellos tiempos, colocamos imágenes basándonos en el actual exconvento o con relación a los textos de Dionisio Victoria y del libro <i>Disciplina claustral para el gobierno interior y particular de los carmelitas descalzos de la congregación de España e Indias</i> (1806) El color blanco de las paredes interiores del convento, refleja la austeridad en la forma de vida de los frailes.
Cocina	  Nuestra propuesta 	Al fondo de la cocina están las alacenas en las que colocaban distintos utensilios para el uso común. Se dispusieron platos, ollas y cucharones que pudieron ser de uso cotidiano.

Refectorio	 Nuestra propuesta 	Para hacer este refectorio nos basamos en imágenes pertenecientes a otros conventos, y por los relatos del libro de la <i>Disciplina claustral para el gobierno interior y particular de los carmelitas descalzos de la congregación de España e Indias</i> (1806). Entre los elementos, se encuentran: Canutillo: era usado para colocar agujas, pero ellos lo aprovechaban para colocar polvos insufribles (Victoria, 1978). Pinturas: era común que hubiese al centro una imagen de Jesucristo. Cráneo: para que tengan presente la memoria de la muerte y era colocado exactamente abajo de la pintura de Jesucristo. .
Jardín		Nos basamos en las bardas del actual exconvento, que no tenían nada en especial. Siempre había rosas y manzanos, y cuidaban de este lugar. Incluso <i>Karmel</i> quiere decir Jardín, de donde viene originalmente su nombre del Monte Carmelo.

	Nuestra propuesta 	
Hospedería	 Nuestra propuesta 	Habitación destinada para recibir huéspedes
Jardín Central	 Nuestra propuesta 	Nos basamos en los planos del convento del Arq. padre Mario Castañeda Velasco para el levantamiento de las estructuras. Para las texturas y posproducción de la imagen, consideramos fotografías actuales del ex convento.

Referencias

- Báez, M. (1981). *El Santo Desierto. Jardín de Contemplación de los Carmelitas Descalzos en la Nueva España*, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Carmelitas descalzos (1806) *Disciplina claustral para el gobierno interior y particular de los carmelitas descalzos de la congregación de España e Indias*. Oficina de Burguete: Valencia.
- Fernández F., L. J. (2019). El escudo de los Carmelitas Descalzos. Portal Carmelitano: <https://www.portalcarmelitano.org/articulos/familia-carmelitana/73-orden-de-carmelitas-descalzos/593-el-escudo-de-los-carmelitas-descalzos.html>
- Ramírez, W. (2017). *La Orden de los Carmelitas Descalzos en el Monte de Santa Fe: prácticas alrededor de la comida*. Trabajo final de la materia de Historia en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Cuajimalpa, impartida por el doctor Mario Barbosa.
- Victoria, D., y Arredondo, M. (1978). El Santo Desierto de los carmelitas de la provincia de San Alberto de México. México: Biblioteca Enciclopédica del Estado de México.



Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 8

Prototipo Analógico

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés María de los Ángeles Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

1. Carta de Ingreso. Video	3
2. Primeras Pantallas	4
3. Pantalla General	7
4. Checar Energía. Comodin	13
5. Escena Acíbar	15
6. Escena Alubias	21
8. Escena Olores	26
9. Escena Mermelada	29
10. Escena Pecado de la Vista	32
11. Escena Dagas	35
12. Escena Diablo en la Celda	37
13. Escena Quema de Ermita	40
14. Escena 3 Lujuria de Mujer	42
15. Minijuego Jamones	43
16. Minijuegos Silencio	44
17. Minijuegos de Olores	45
18. Minijuego de la Vista	47
19. Minijuegos Alimentos	49
20. Minijuegos Acíbar	50
21. Minijuego Fuercitas	51
22. Minijuego Perros Furiosos	52
23. Minijuego 2. Laberinto del Diablo Cabra	54
24. Minijuego 3. Lujuria de Mujer	56
25. Minijuego Final	57
26. Minijuego Flagelación Comodín	59
27. Consecuencia del Mini juego de Fuercitas	65
28. Consecuencia del minijuego de la Vista	67
29. Consecuencia del Minijuego de Olores	69
30. Consecuencia Minijuego Alimentos	71
31. Consecuencia Minijuego Cabra Laberinto del Diablo	74

32. Consecuencia Minijuego Silencio	75
33. Consecuencias Minijuego Acíbar	78
34. Consecuencia Minijuegos Jamones y Alubias	80
35. Consecuencia Perros Furiosos	82
36. Consecuencia Lujuria de Mujer	83
37. Perdió Minijuego Perros Furiosos	84
38. Perdió Minijuego 2. Laberinto Diablo Cabra	87
39. Perdió Minijuego 3. Lujuria de Mujer	88

1. Carta de Ingreso. Video

Voz en off - carta:

He en España para la gracia de Dios me hejo de la mano a estas hermosas tierras indias.
Creci en la pobreza y perdi a mi padre cuando apenas era un niño. Pase días muy difíciles sin mi padre...

video

Me converti en un fraile carmelita porque comprendi que mi misión era → alabar a Dios y obedecer sus mandamientos. Ahora tengo un lugar en el Santo Yermo de Santa Fe, aquí he vivido en paz.

Haer una semana recibí una carta, estoy próximo a cumplir el sueño de todo Carmelita, vivir en una ermita. Aunque la noticia me puso feliz, tengo miedo de no estar preparado.

¡ Por eso te ruego, me ayudes a ser un buen fraile a no pecar y a no caer en las tentaciones del maligno! ...

Recibe la carta de ingreso y el video de la carta.

video animado



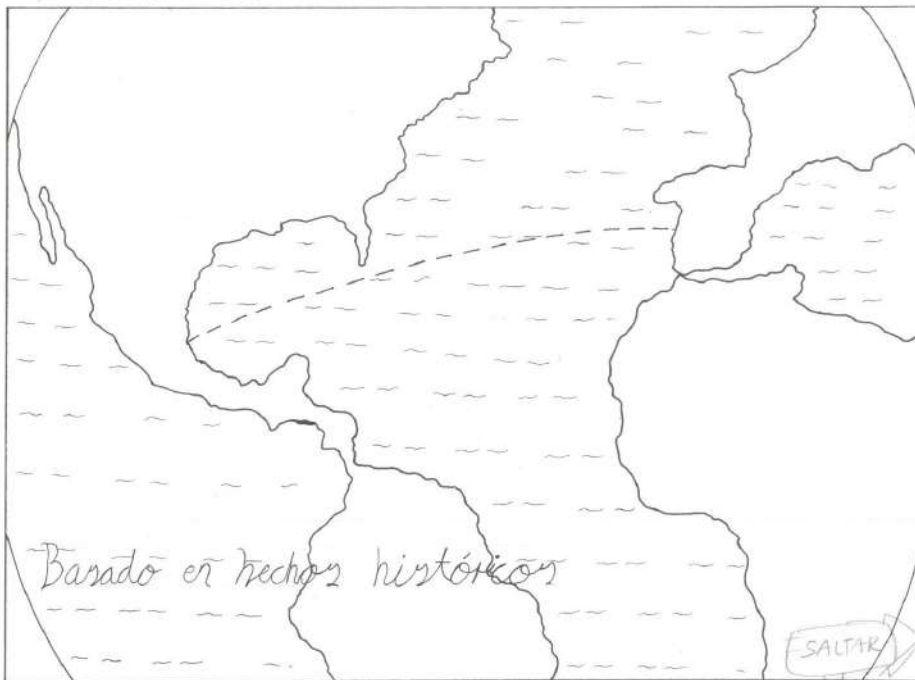
2. Primeras Pantallas



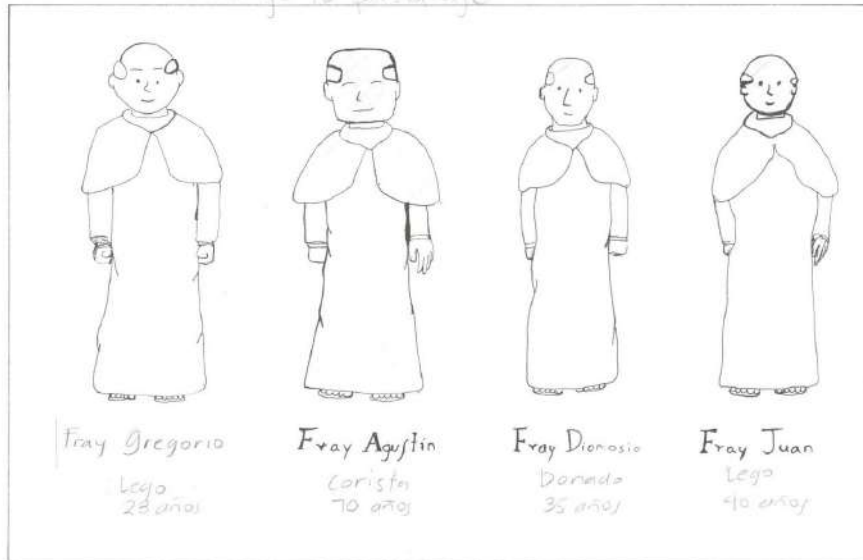
Nuevo
juego

Bandas
juego

video animado del contexto



escoge tu personaje



No los voy





Información
porque el planendo era malo



Descripción de la dieta carmelita
en el yerno

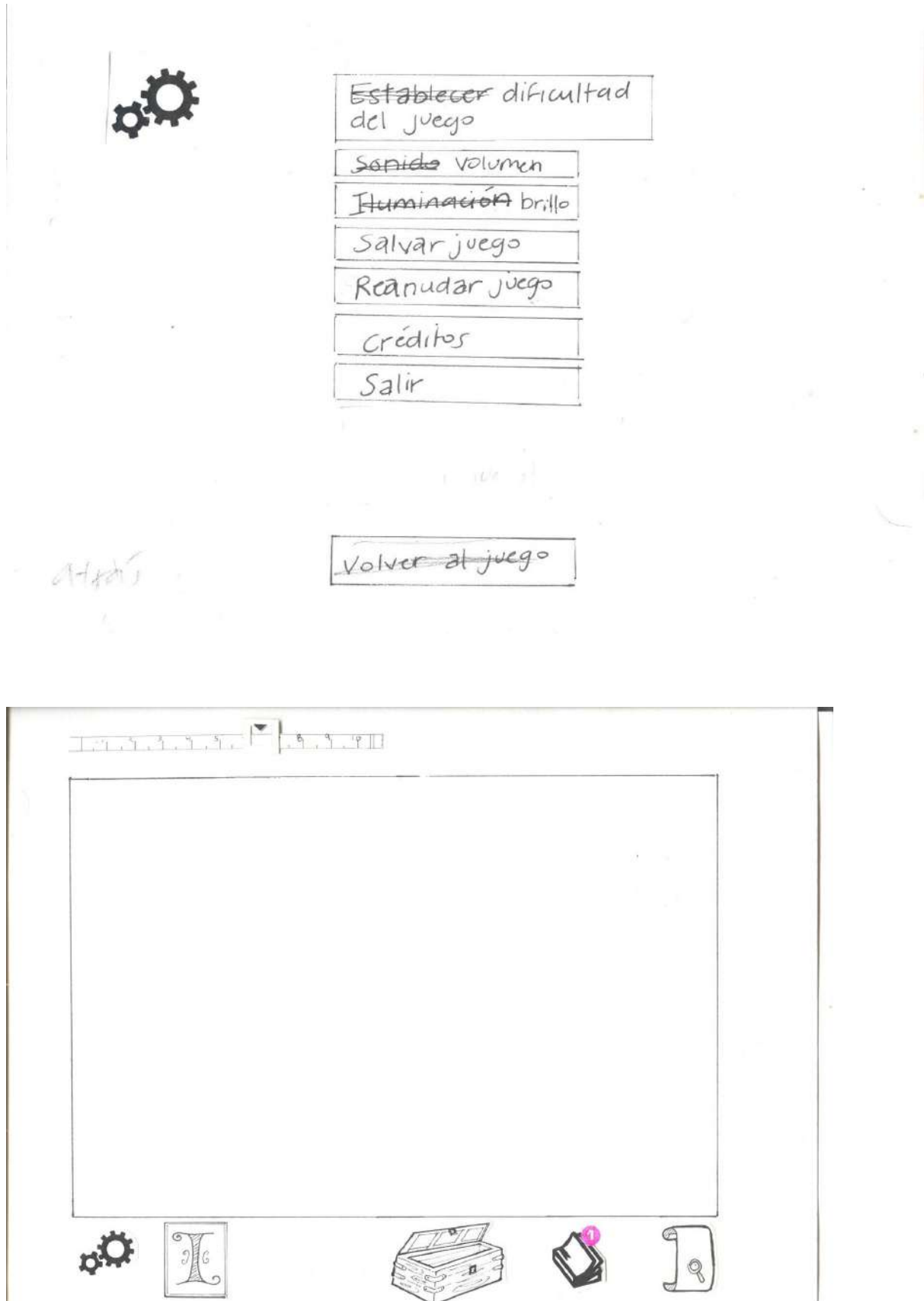


← atrás

Volver al juego



3. Pantalla General





Información de cómo los carmelitas
llegan al convento.

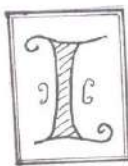
Atrás



Se cuenta cómo llegó y de dónde
vino.
(Relativo a la primera escena)

Caballo, bode, ...

Atrás



Instrucciones del Videjuego.

1. El videjuego inicia en el croquis de un convento, el Yemoacumeta de Santa Fe. El Jugador decide el orden a explorar.
2. Con el "ícono de engranaje" se establecen las reglas del videjuego.
3. En "el baúl" están guardados los objetos ganados.
4. Con "el ícono de la flecha" se avanza en el desarrollo del videjuego.
5. El "ojo" del cursor sirve para explorar elementos del escenario.
6. En "el diario" hay información del contexto histórico.
7. En "el pergamino" hay información histórica alusiva a cada escena.
8. El "ícono de recuerdo" reproduce un video alusivo a un recuerdo del fuerte.
9. Con el "ícono de la flecha" se entra a los minijuegos de cada escena.
10. El "ícono de boca" sirve para que los personajes hablen.
11. Las "espadas" sirven para intercambiar energía. Se ven en el "baúl".
12. Cuando se tiene 25% de energía y no se tiene "espadas" el juego termina.
13. Las "estrellas" sirven para obtener el mejor final. Se debe ganar todos los minijuegos para obtenerlas.

Créditos

Edné
Leticia
Fabian
Teliciano

Música:

Loelina

Bibliografía: Basado en los siguientes autores:

Basado en hechos históricos

Atrás

¿Seguro quieres salir?

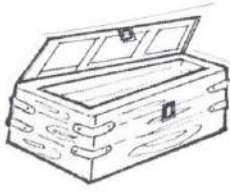
SÍ

NO

Nominación

osuro ————— claro

Atrás



Se despliegan ^{las espadas} ~~los escapularios~~
que tiene el jugador.

No tienes espadas
de San Elías

Atrás

Sonido



Atrás

¿De verdad quieres salir?

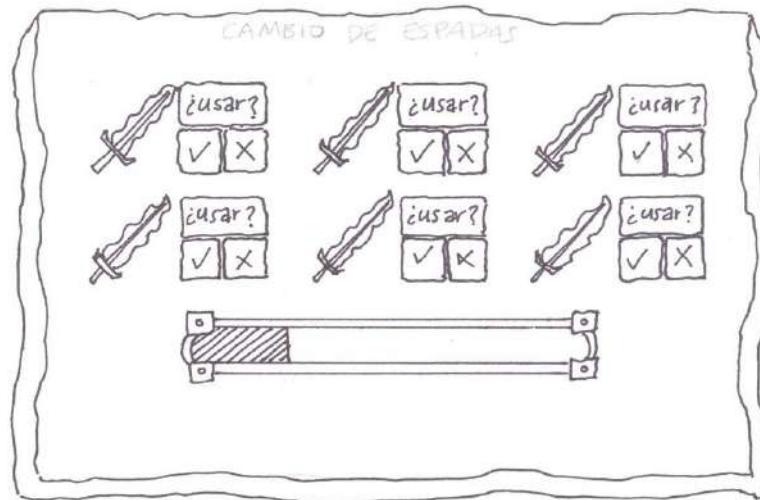
Sí

No.



1 - Iglesia y hospitalaria
 2 - Superiores
 3 - Hospitalaria
 4 - Barrena
 5 - Celda Prior
 6 - Celda Fraile
 7 - Huerto
 8 - Oficina Humilde
 9 - Fuente
 10 - Entrada Principal

4. Checar Energía. Comodin

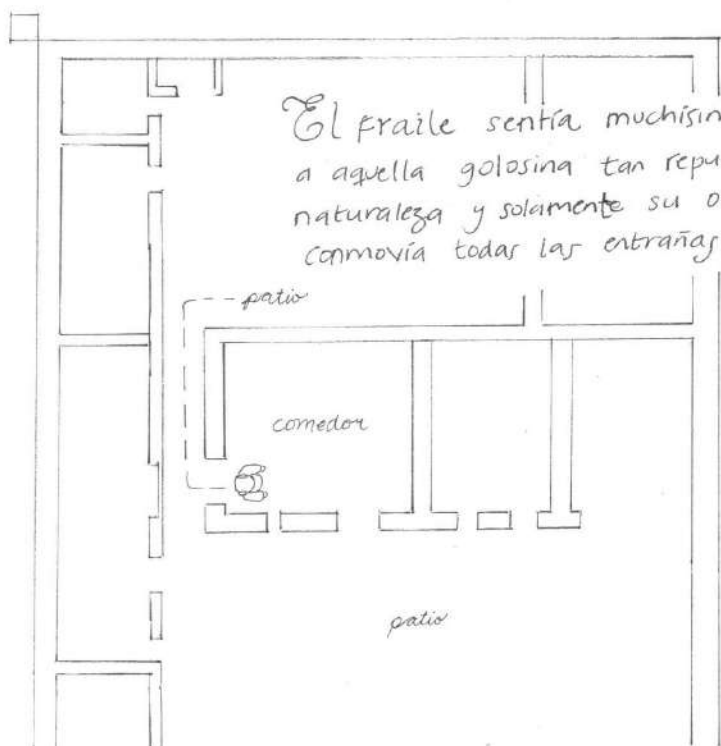


Warning
en el almanac
no podras cambiar

energia ≥ 25 y < 40



5. Escena Acíbar



El fraile sentía muchísima aversión
a aquella golosina tan repugnante a la
naturaleza y solamente su olor le
conmovía todas las entrañas.



INFOGRAFÍA



Hace referencia a su
nuevo hogar.

Habla del recuerdo

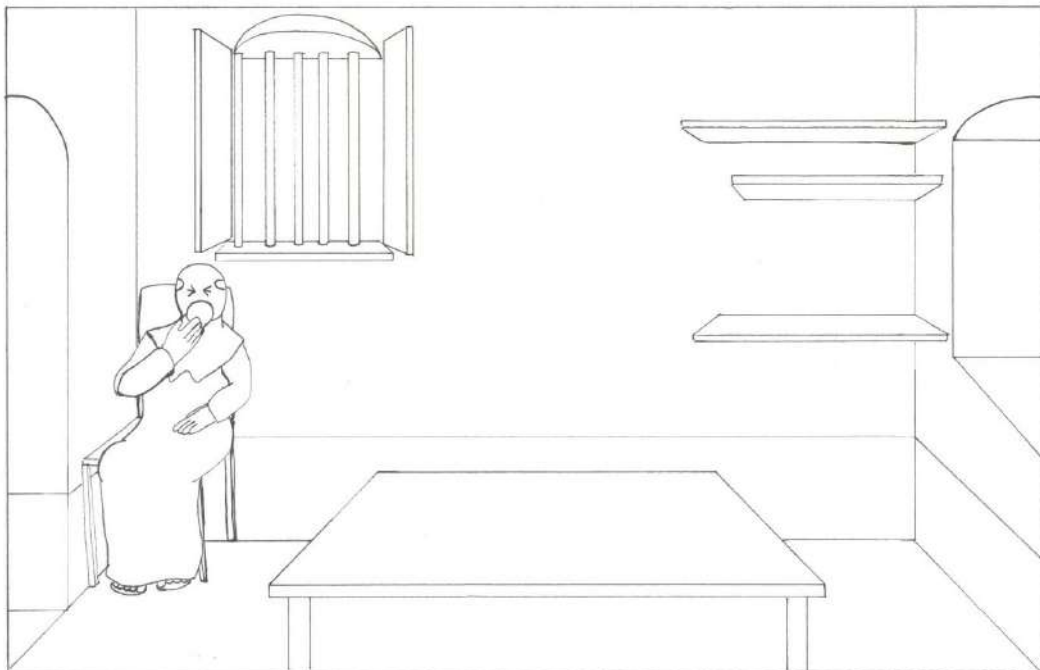


Volver al juego



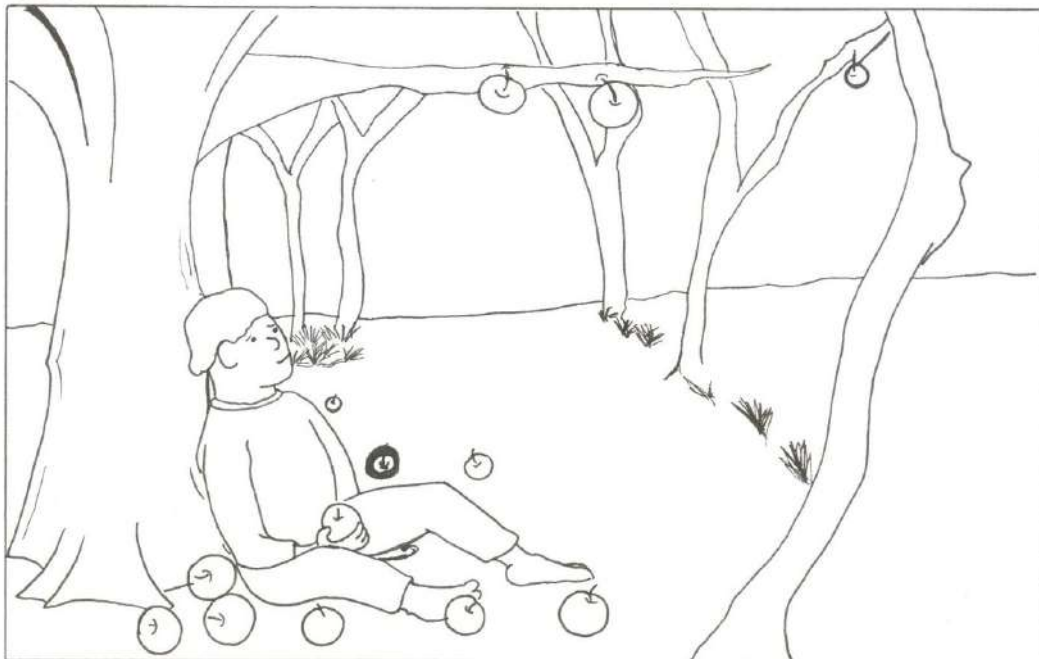
Voz en off: Recuerdo

Recuerdo que cuando iba
a los prados con mi padre
y podía comer todos los
melocotones que quisiera



¡Dios mío debo
evitar comer alimentos
que me causen placer!

video animado



Volver al juego

Info.

Frutas que les
eran permitido
comer.

Info.

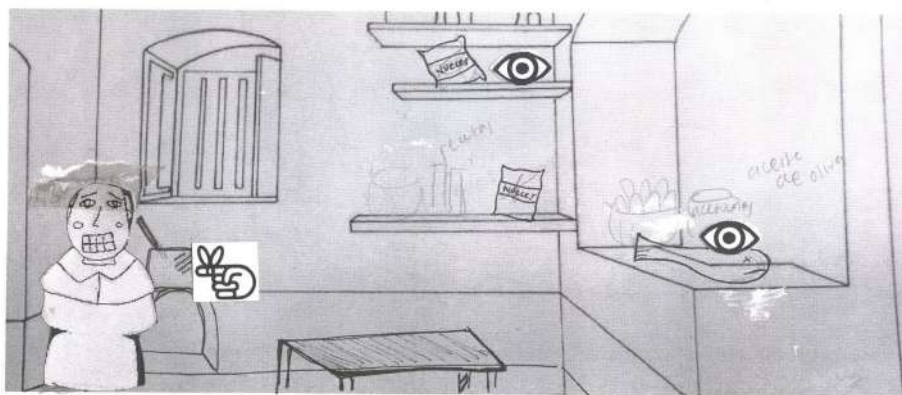
acibar
(sávila)

INFO.

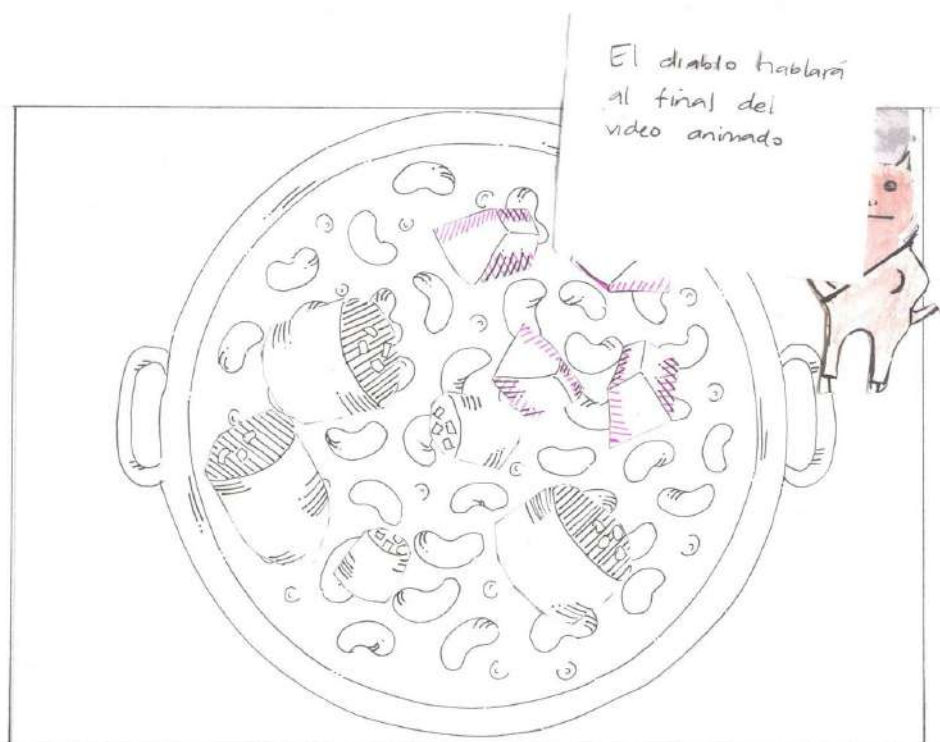
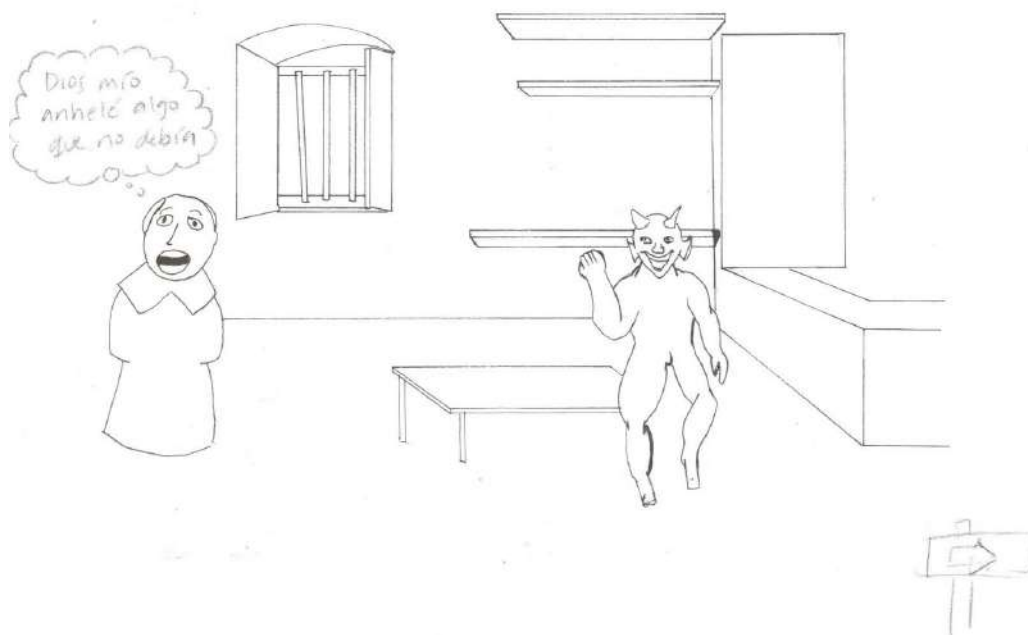
Rezos durante
la comida /
sonido murmullos.

6. Escena Alubias

En días de ayuno el cocinero tiene mucho tiempo libre. ¡ocúpense! para que el maligno no los sorprenda.



Recetas: poner los ingredientes de la receta juntos





Dieta carmelita para fiestas



Información acerca de la guía
Infografía

voz en off, diablo

¡Ja, ja, ja.

Caíste, no te librarás
tan fácilmente de mí!

Info.

de lo que
comen.

Voz en off

- "Hijo le pondré jamón para que sepa más sabroso."
- ~~"Sí, abuelita muy sabroso!"~~

Voz en OFF

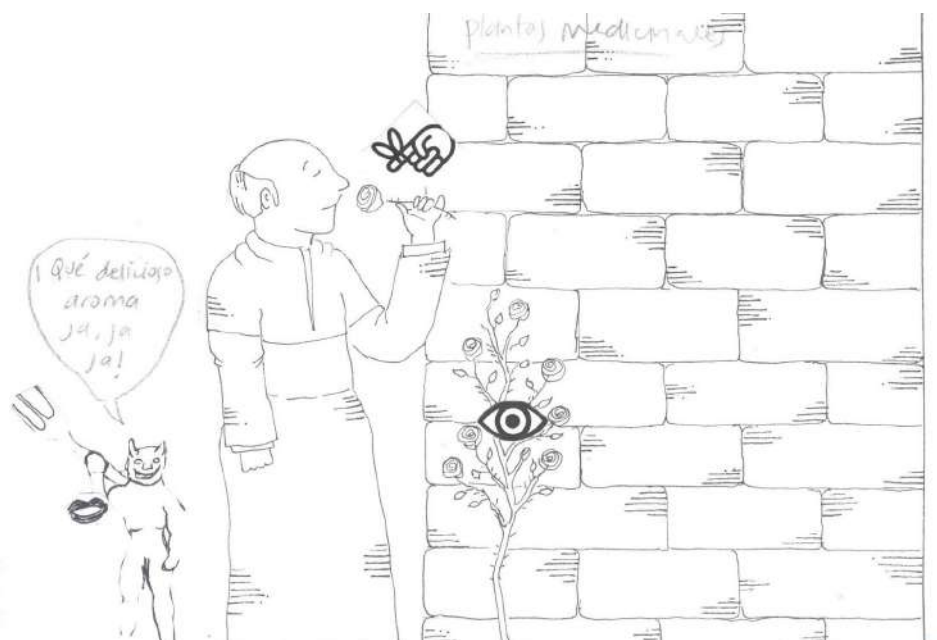
diablo: q

~~¿Verdad que tu abuela
cocinaba muy rico?~~

¿¿ Extraña la cocina de
tu abuela??

8. Escena Olores

Mortificaban el sentido del olfato con muy pegados olores, algunos de ellos guardaban en las celdas las aguas más podridas y arguerosas.





Video animado



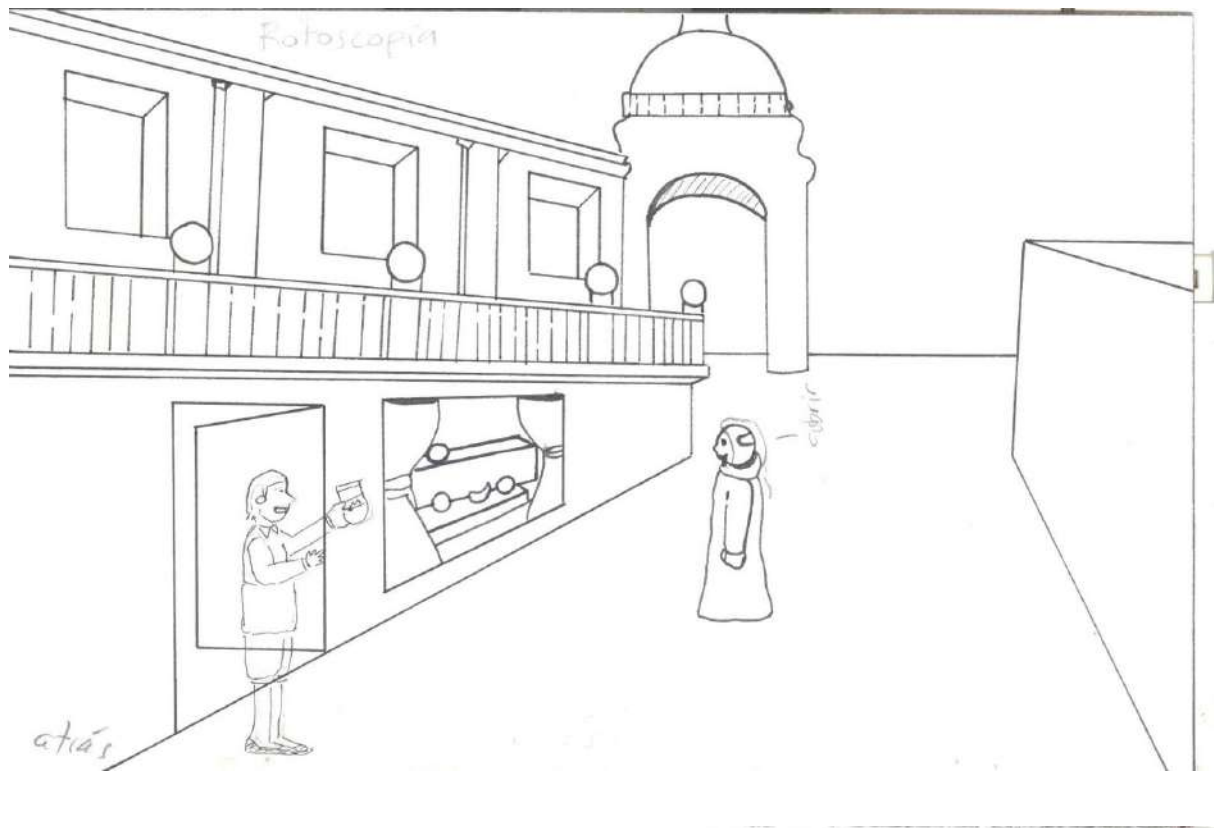
volver al juego



El fraile habia del jardín o del huerto
que tiene cada celda.

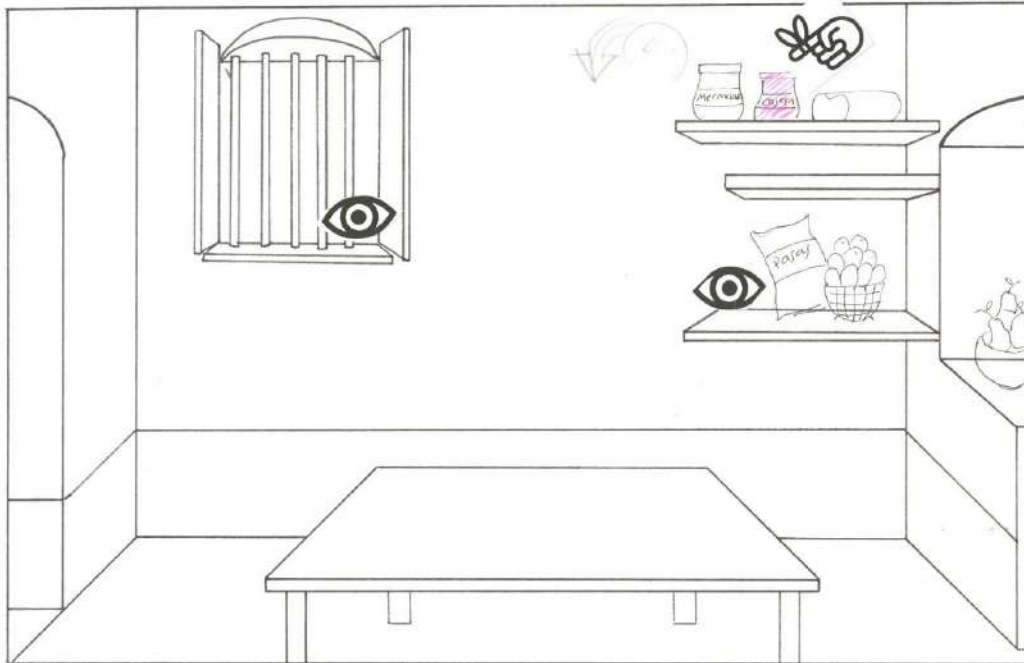
9. Escena Mermelada



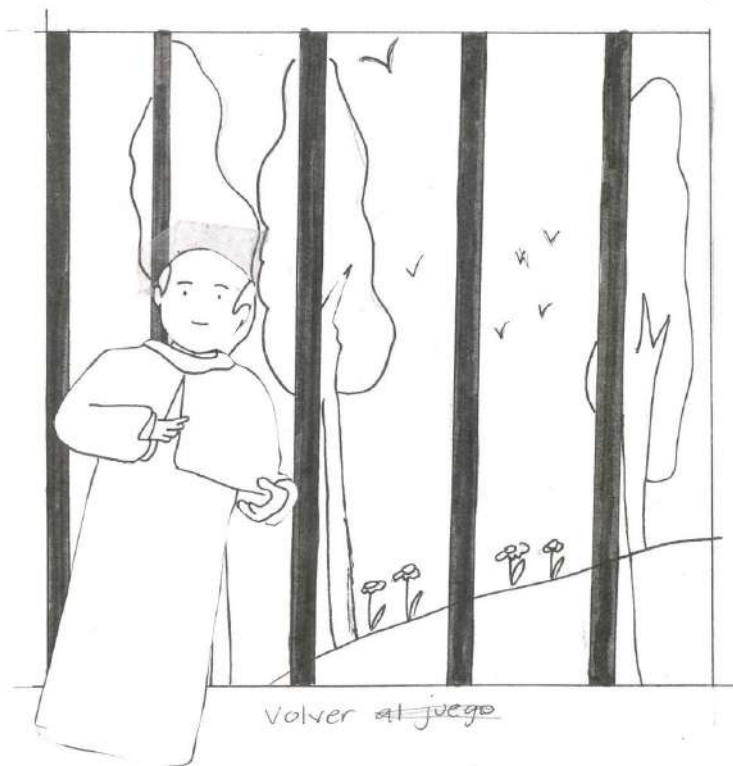


voz en off :

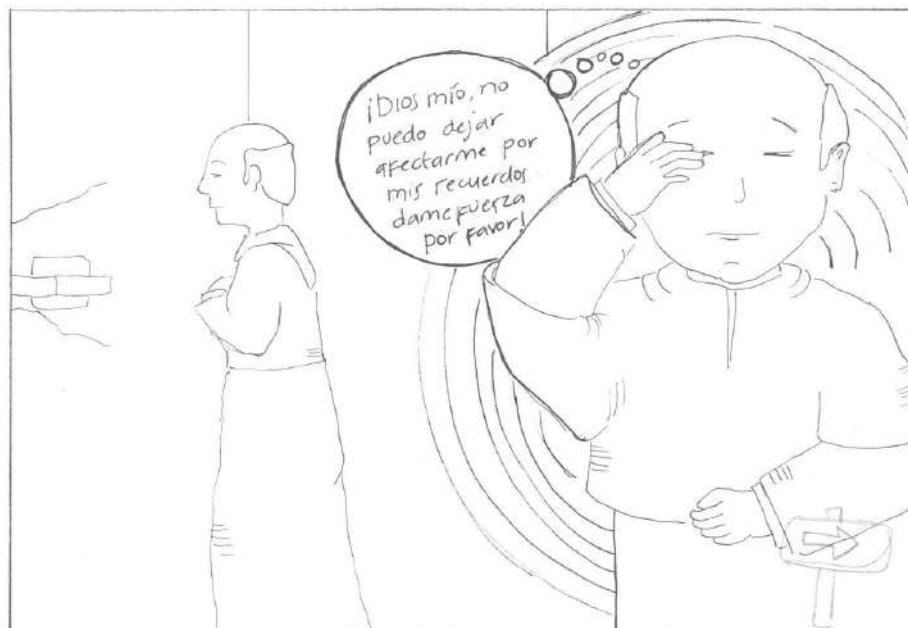
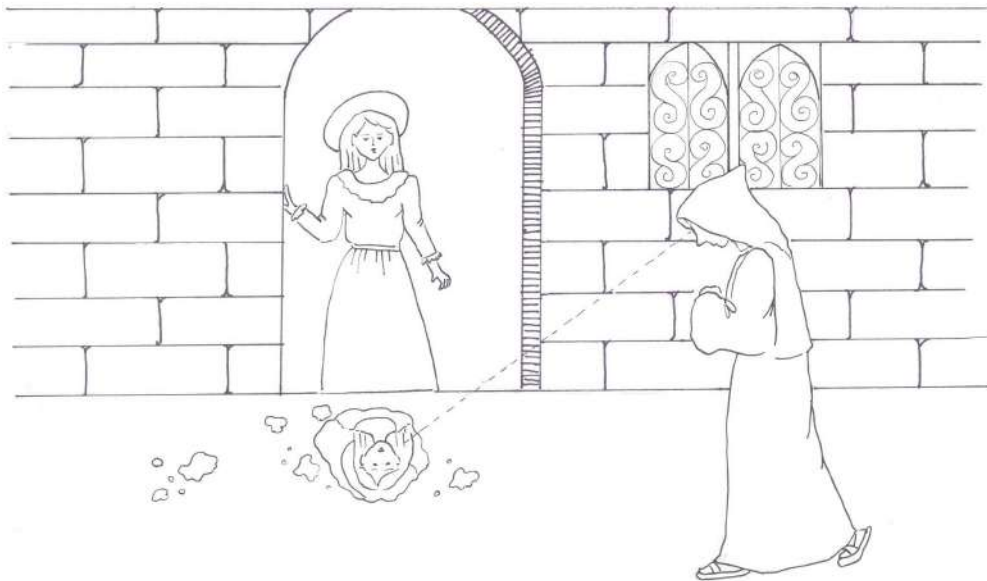
¡Fratte !, pase a probar
nuestras ricos postres: mermeladas
chocolate, bunuelos!

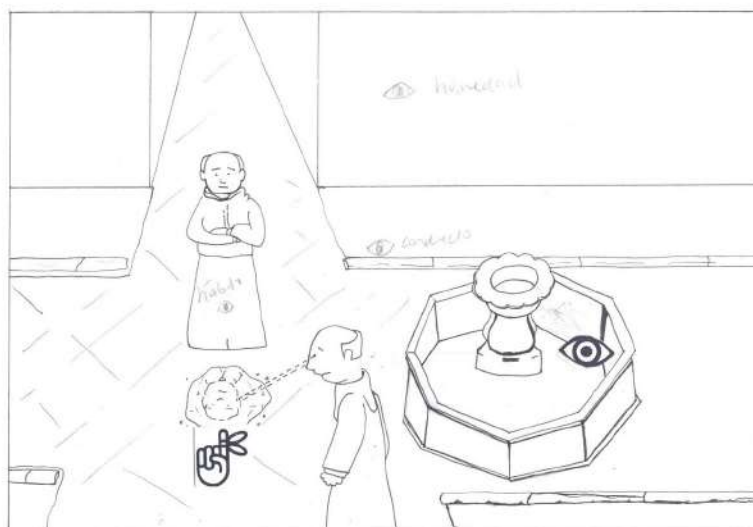


Si loco voluere



10. Escena Pecado de la Vista



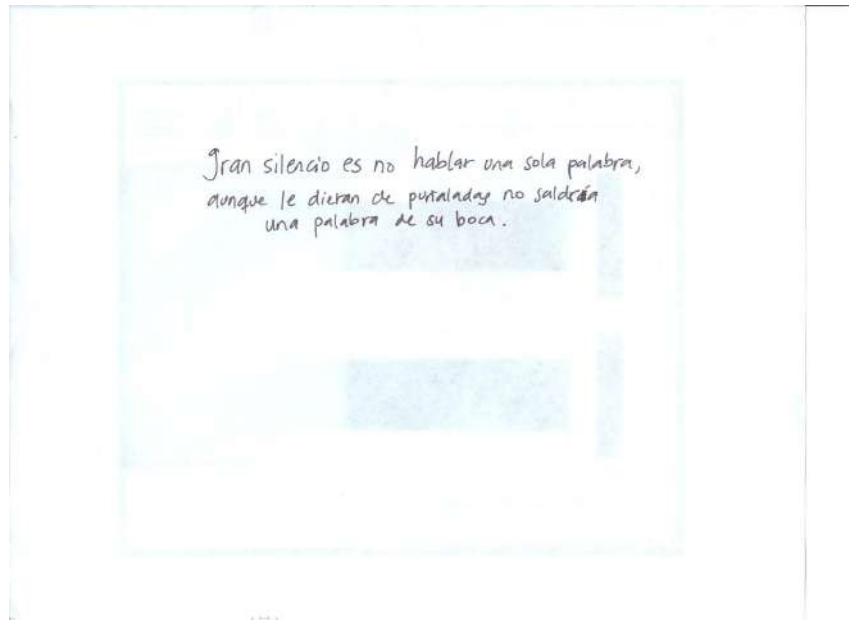


Cuiden sus ojos pues son dos ventanas
 por donde se aroma el alma, dos portillos por
 donde suele el maligno dar saltos repentinos.



Cuenta que caminan con la vista
agachada.

11. Escena Dagas





Da información del benefactor principal
del ensayador de moneda.
Da datos del benefactor que lo pondrá
a prueba.



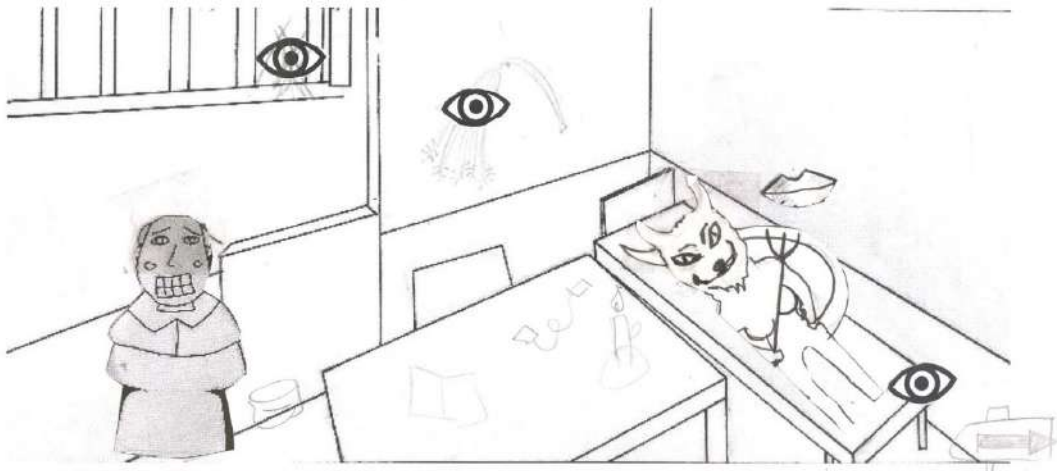
Volver al juego



Infografía o cómic acerca
de quienes eran los visitantes



12. Escena Diablo en la Celda



cuenta acerca de la celda, cómo
es: húmeda, fría...

volver al juego



Información acerca de lo que
era el diablo para ellos.

vaya, vaya... miren con quién
pensaba charlar, con un fraile
que tiene prohibido hablar...

¡ja!, ¡ja!, ¡ja!

¡qué!, ¿en verdad tienes fe?
¡te reto!!

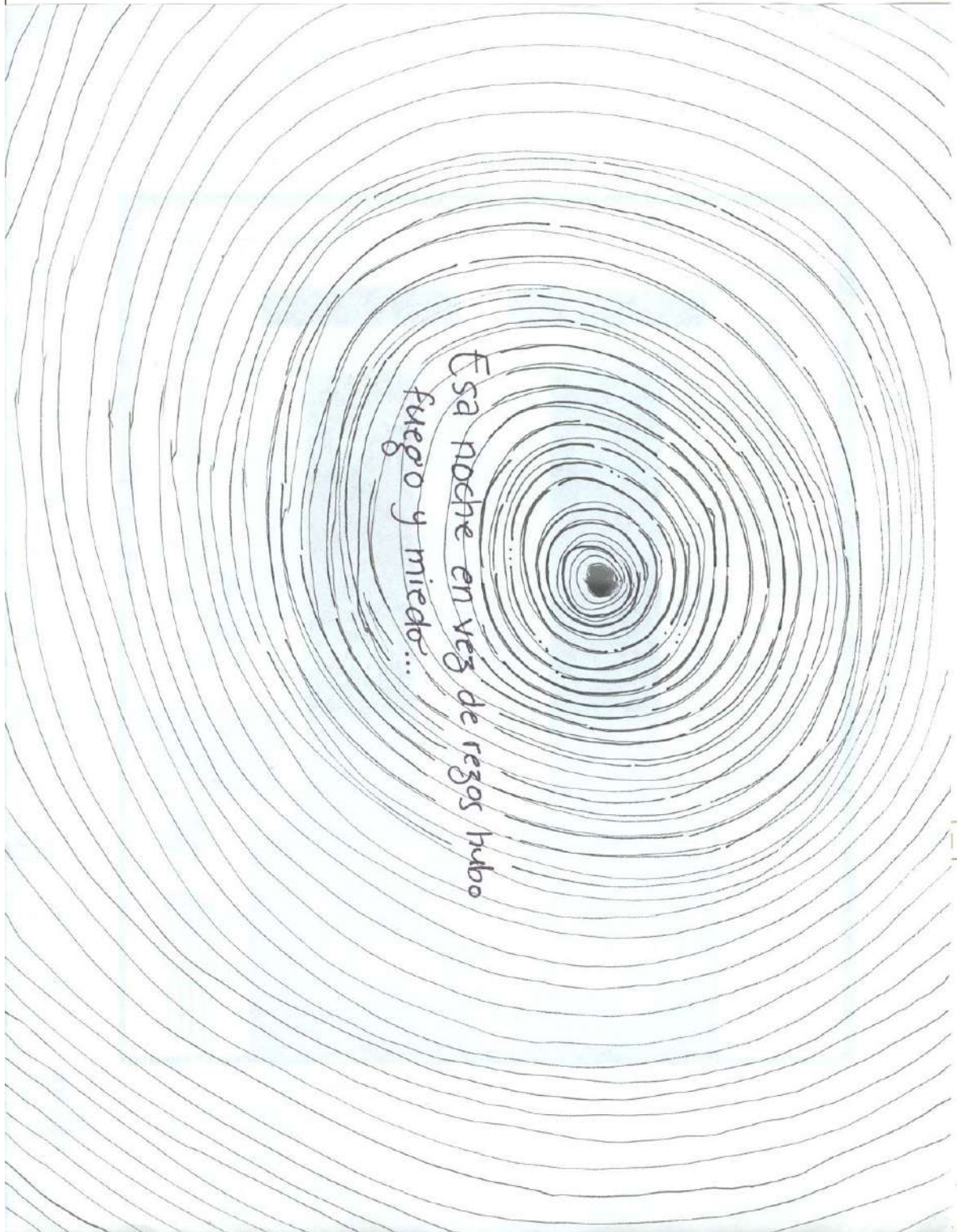
Info.

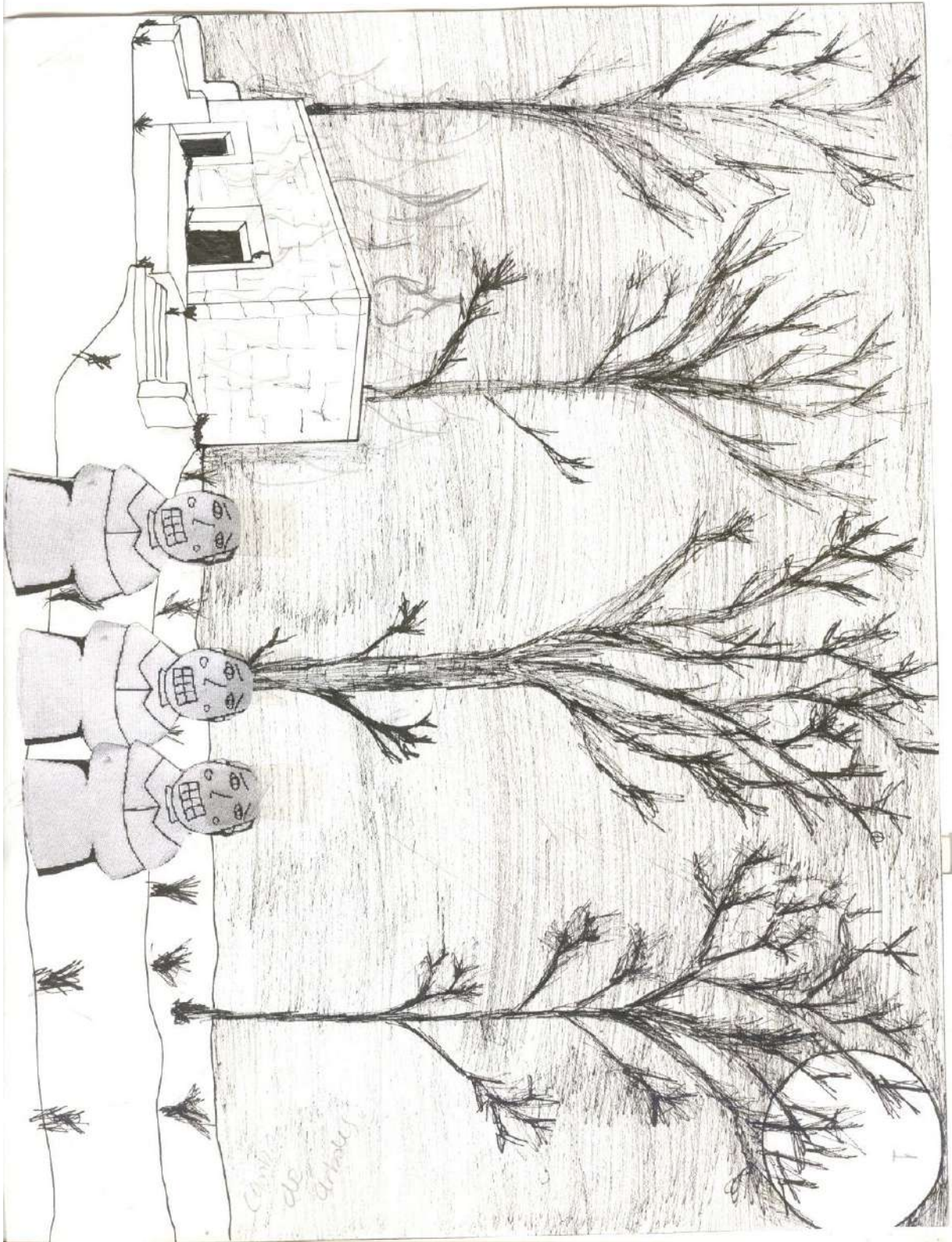
del cilicio...

Info.

Sobre la cama.

13. Escena Quema de Ermita



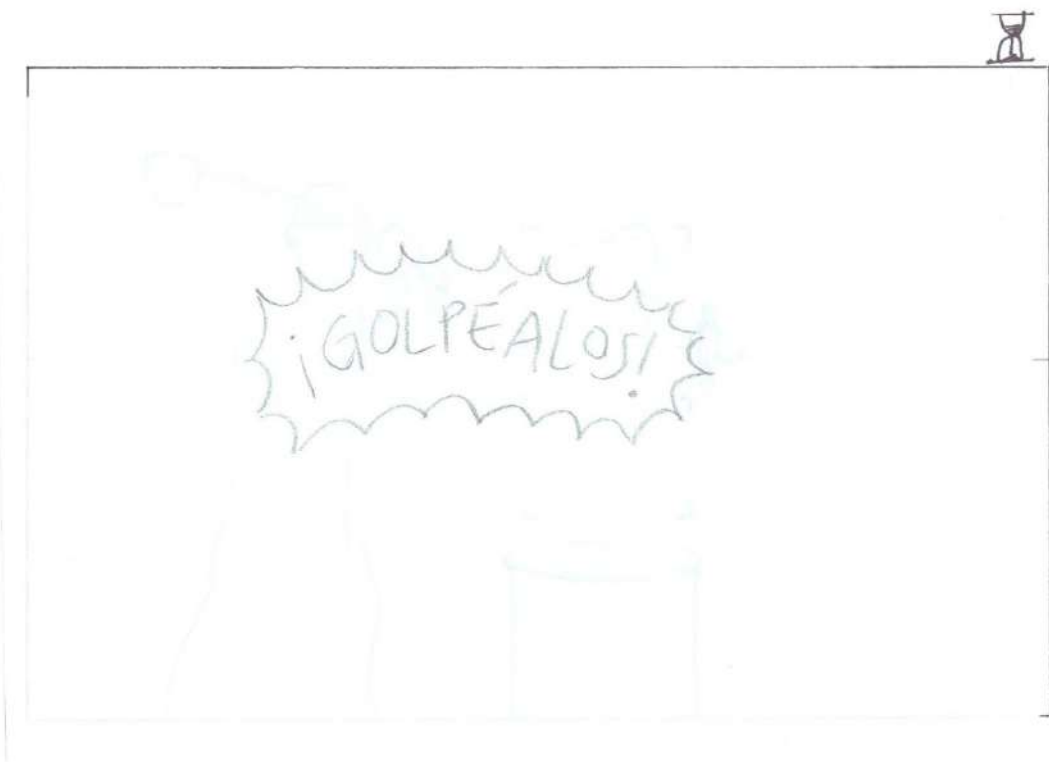
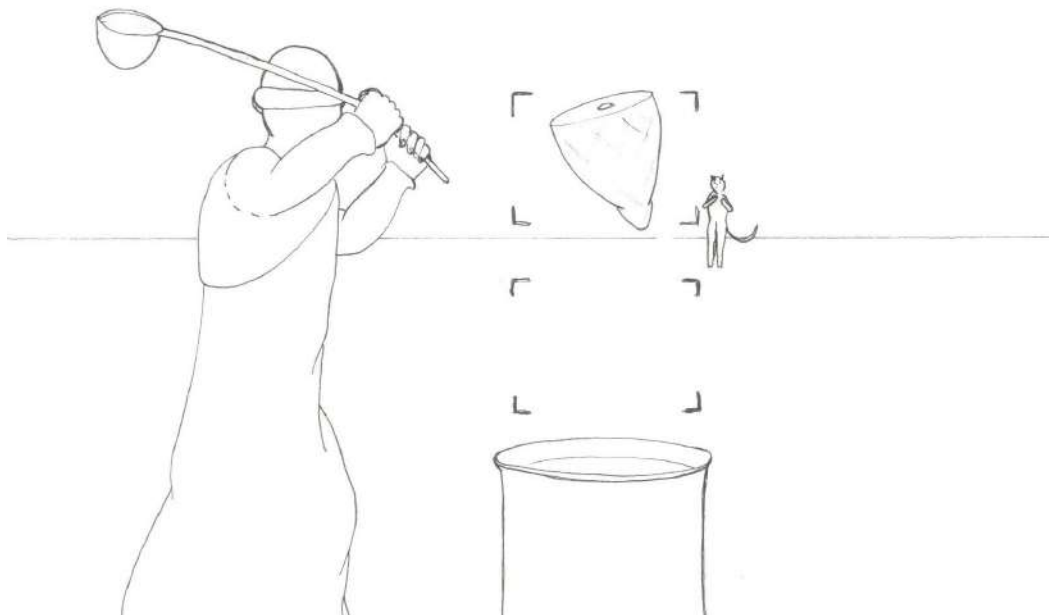


14. Escena 3 Lujuria de Mujer

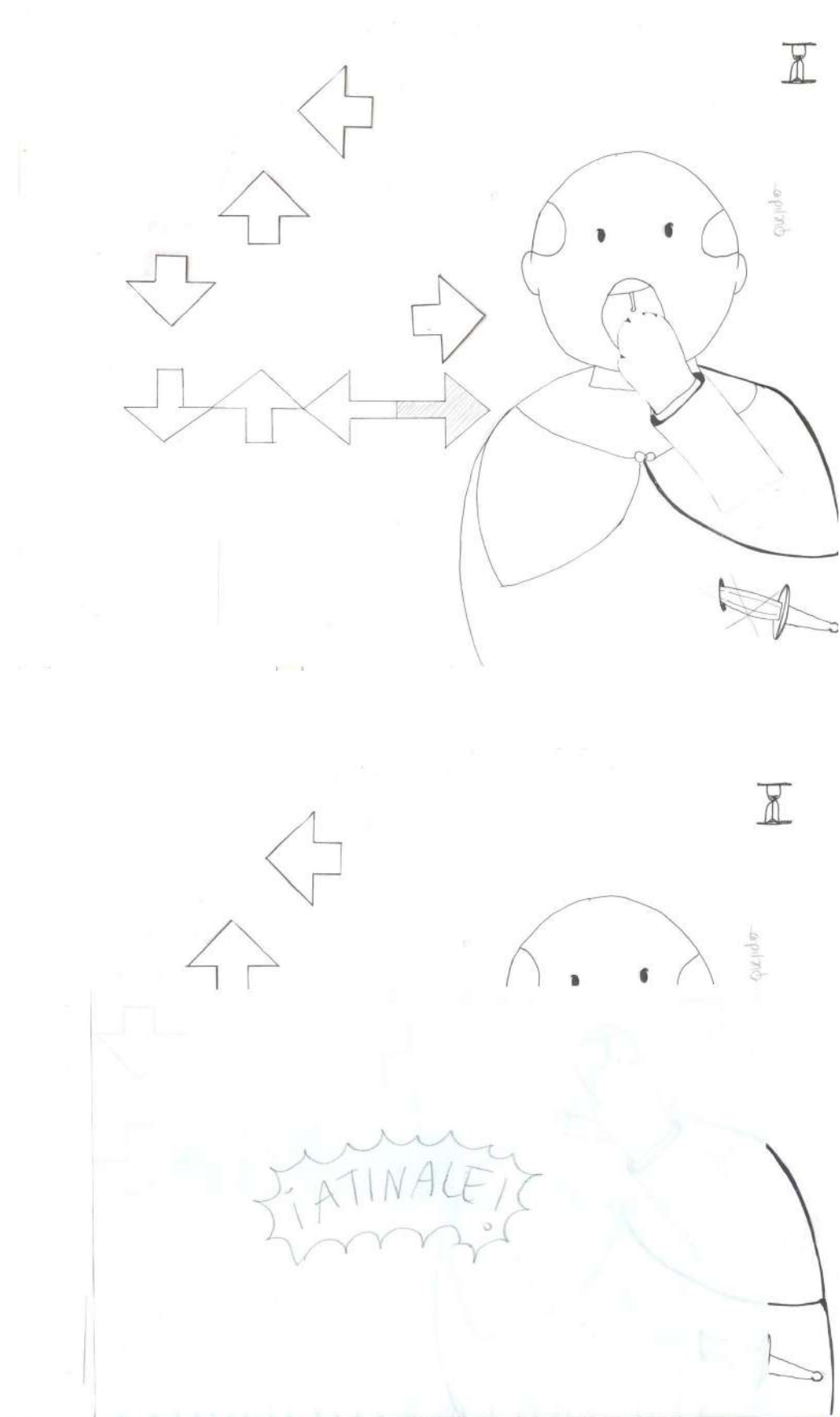


Aunque he permanecido en la fe. Soy humano
y me es difícil no caer en las
tentaciones del mundo.

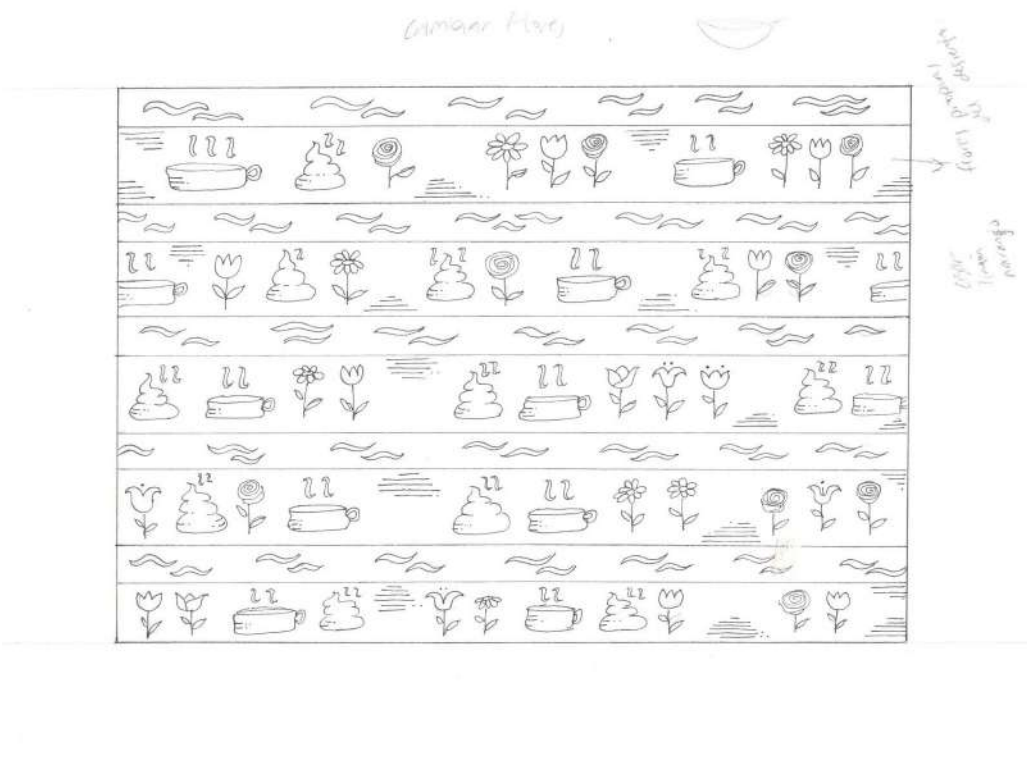
15. Minijuego Jamones



16. Minijuegos Silencio



17. Minijuegos de Olores



Campana Flores

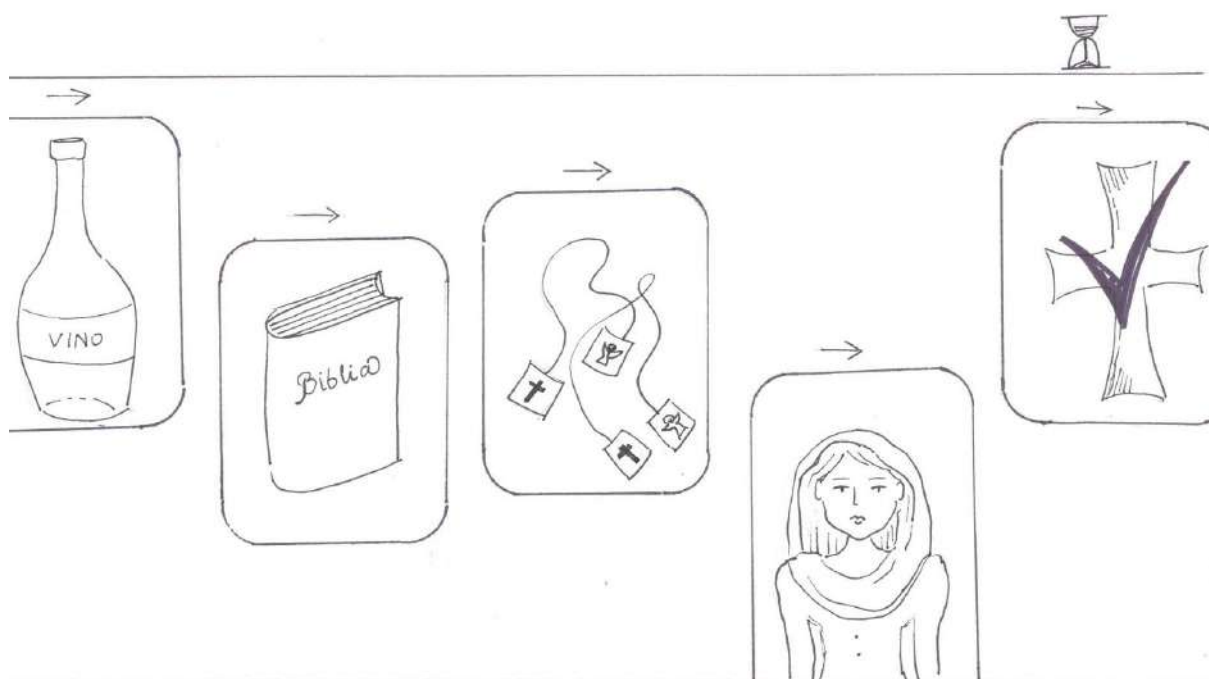


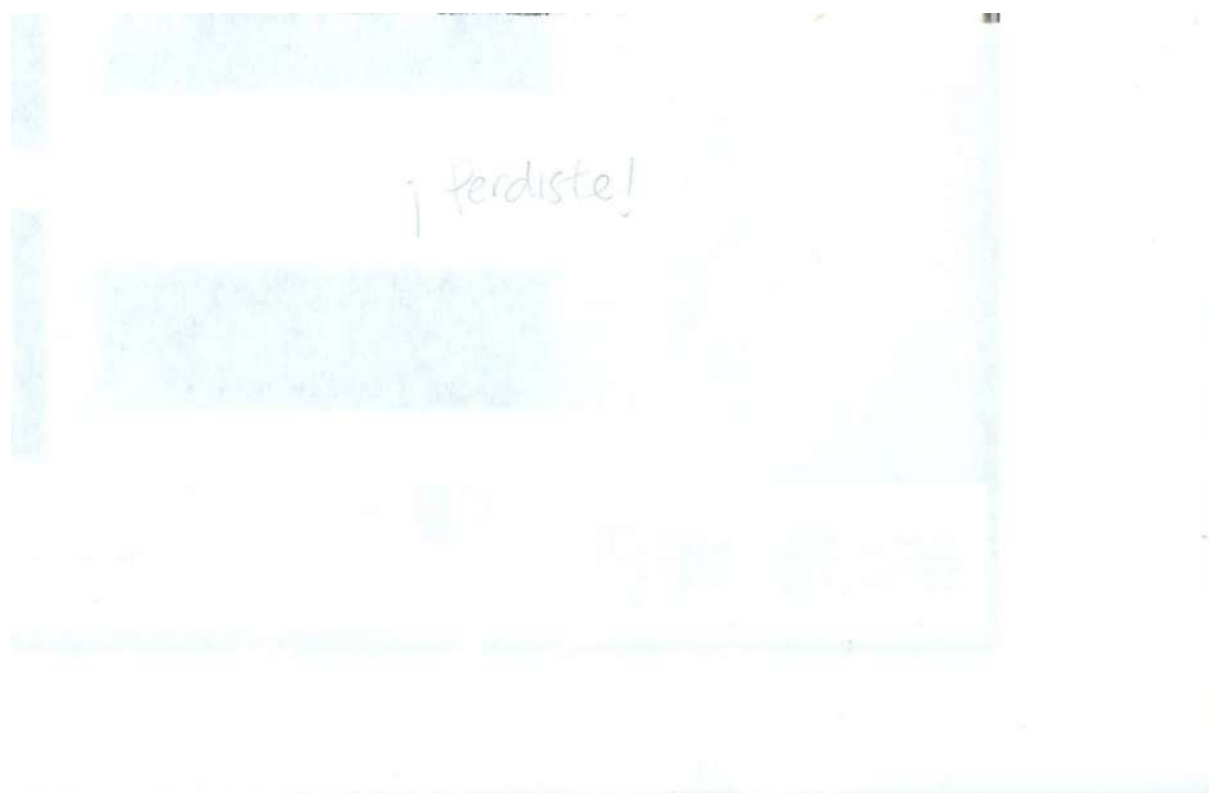
Chiridos de
sacudido 10.00
h

Chiridos
sacudido
10.00
h

¡BRINCA!

18. Minijuego de la Vista



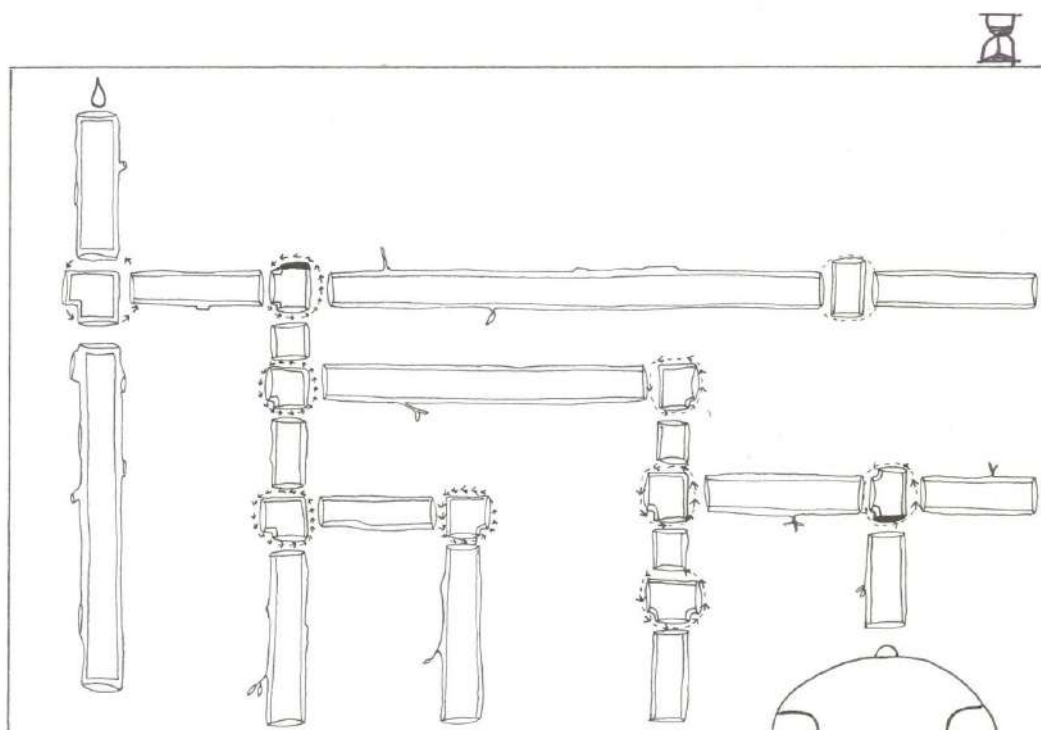
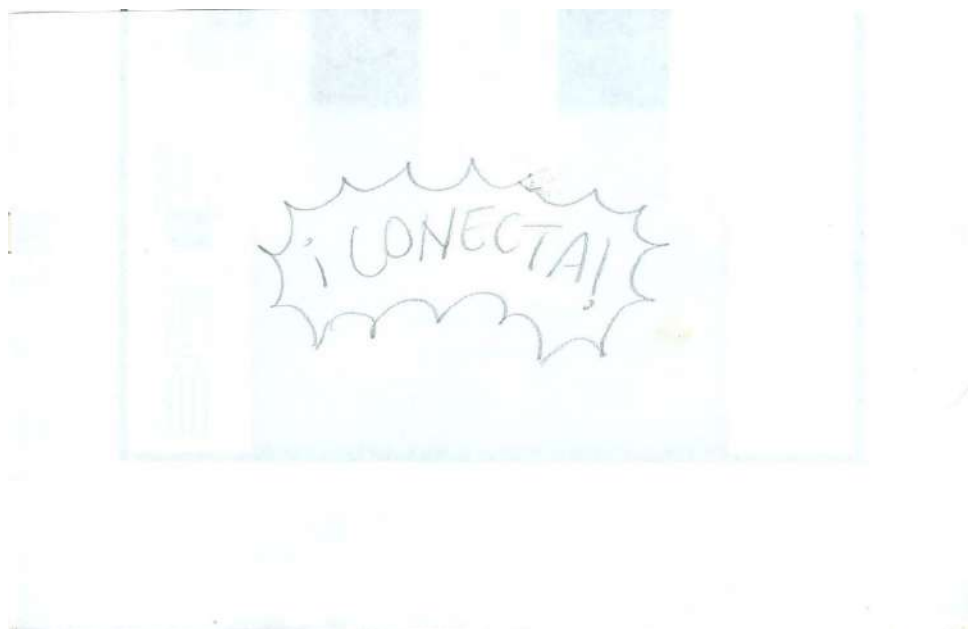


19. Minijuegos Alimentos

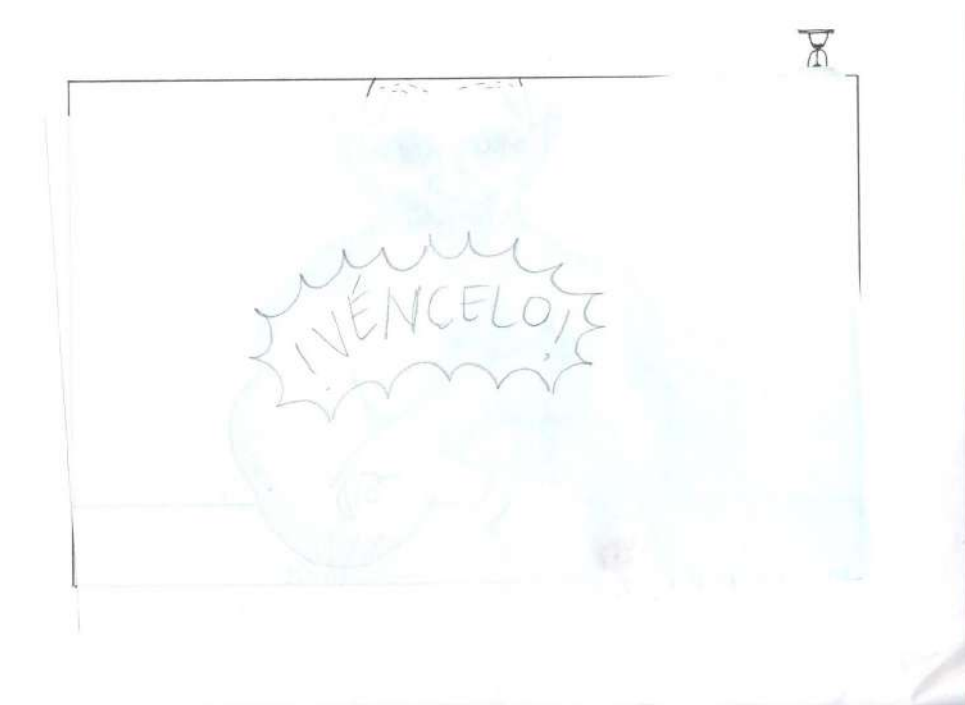
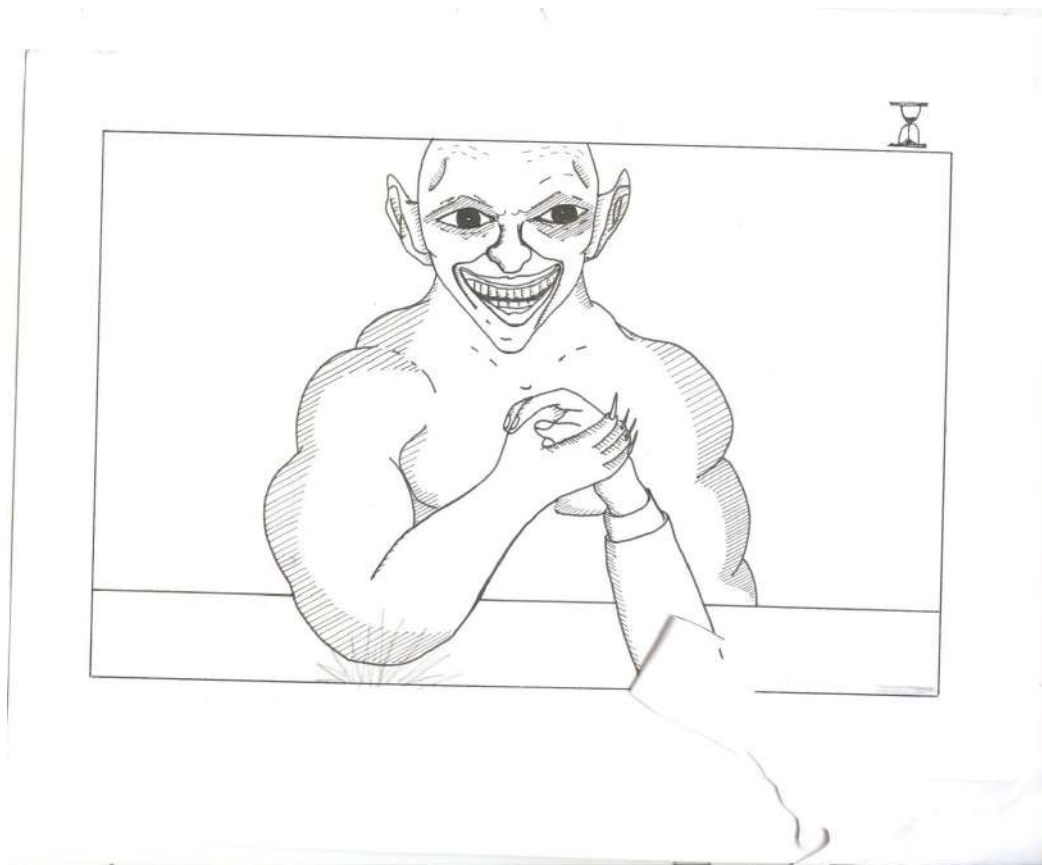


¡CACHA!

20. Minijuegos Acíbar



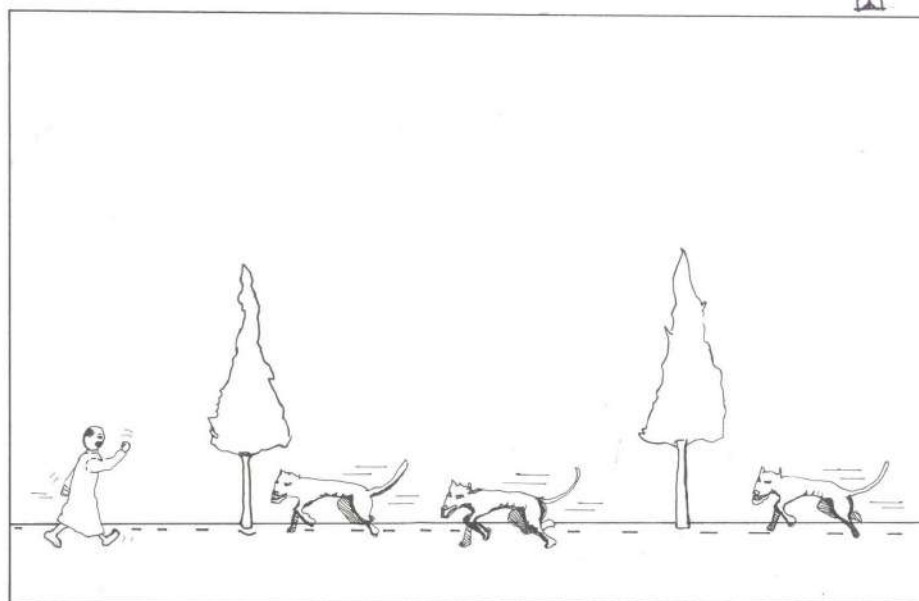
21. Minijuego Fuercitas



22. Minijuego Perros Furiosos

Después de que el maligno tomara
varias formas de tentaciones horribles,
El diablo acudió de nuevo al fraile.



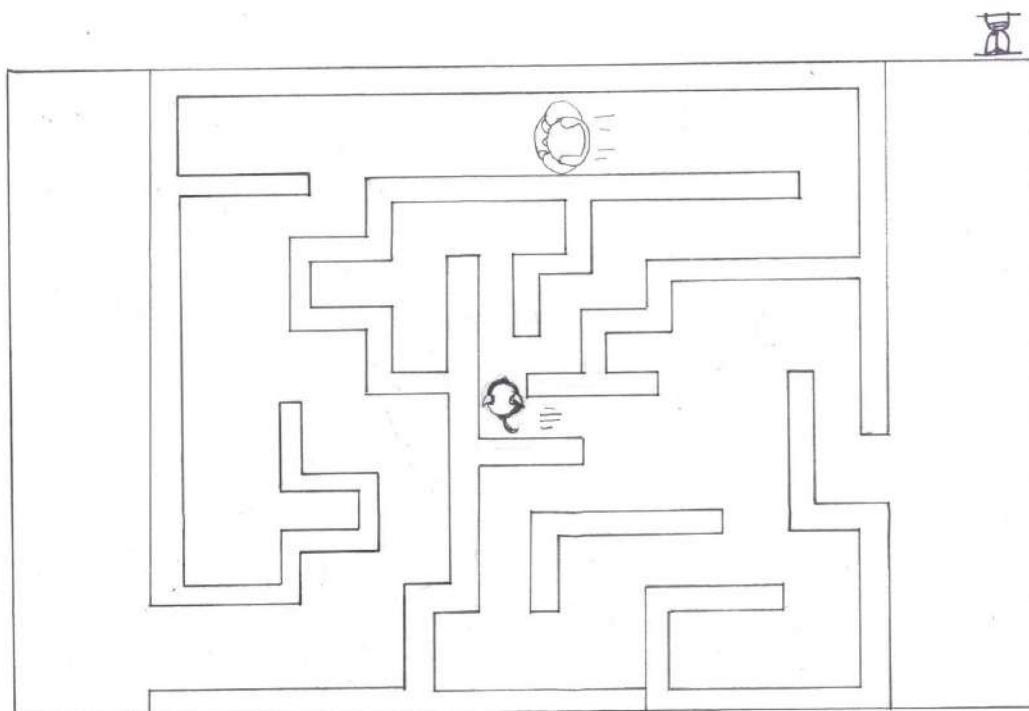


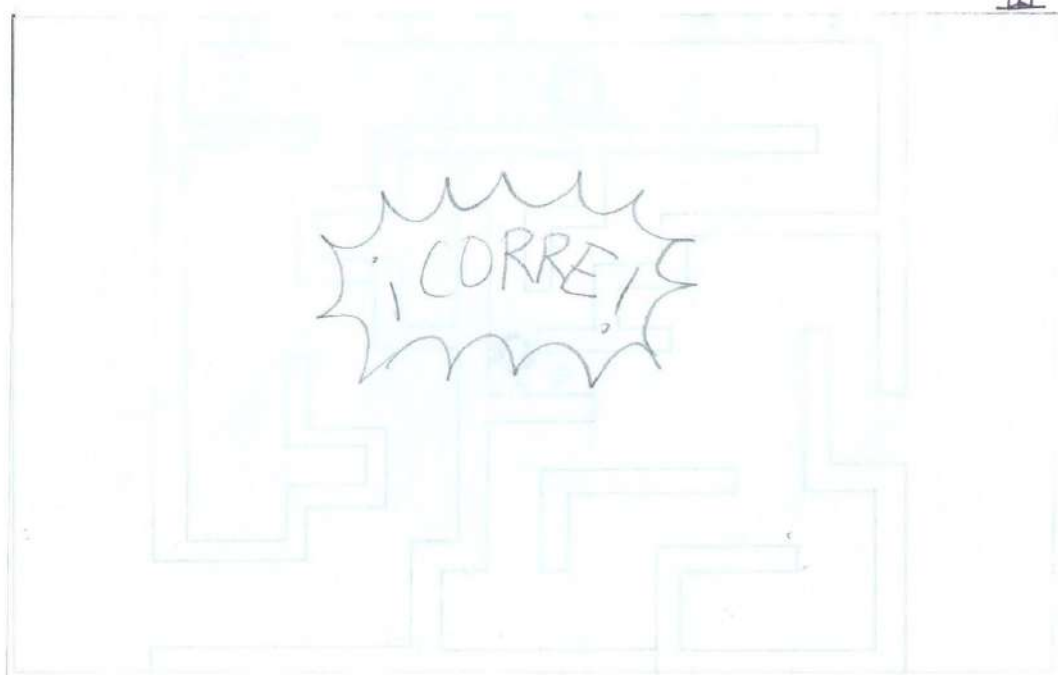
volare al passo



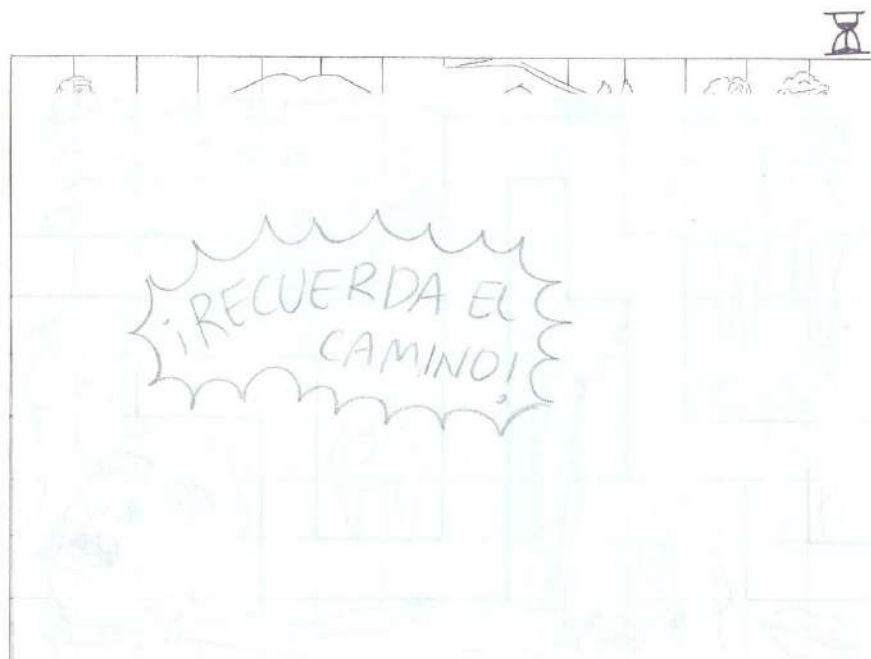
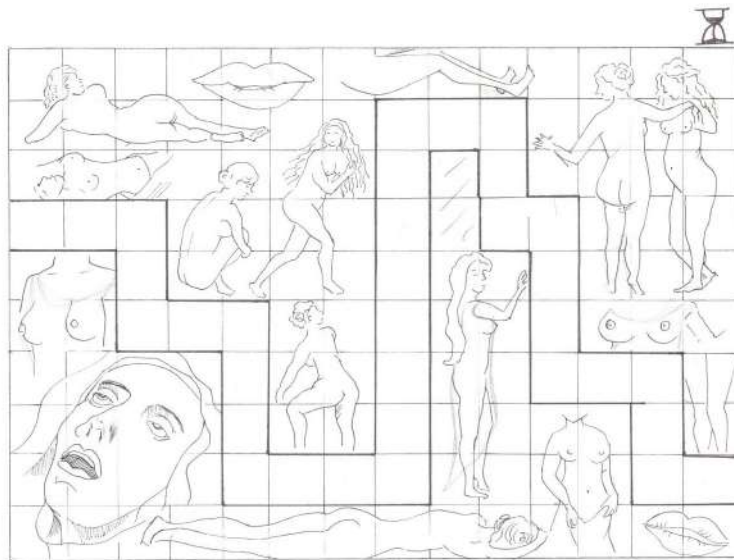
volare al passo

23. Minijuego 2. Laberinto del Diablo Cabra





24. Minijuego 3. Lujuria de Mujer

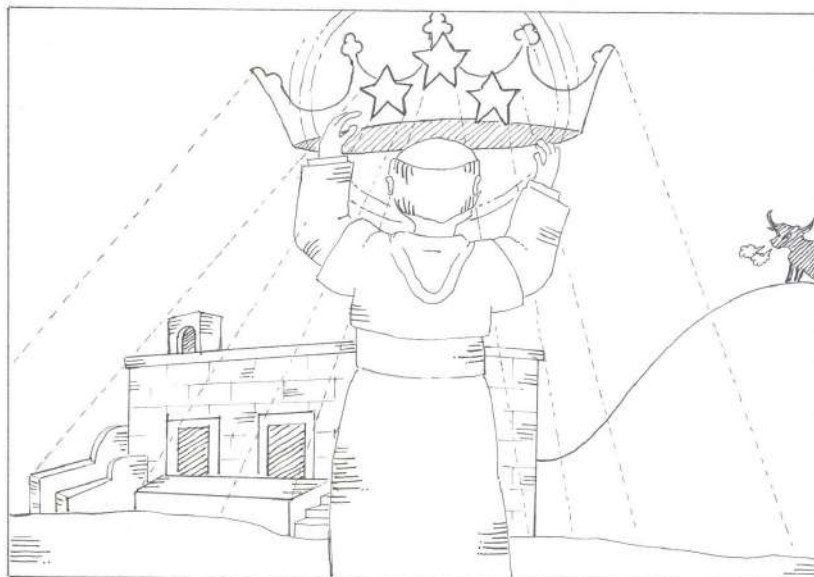


25. Minijuego Final

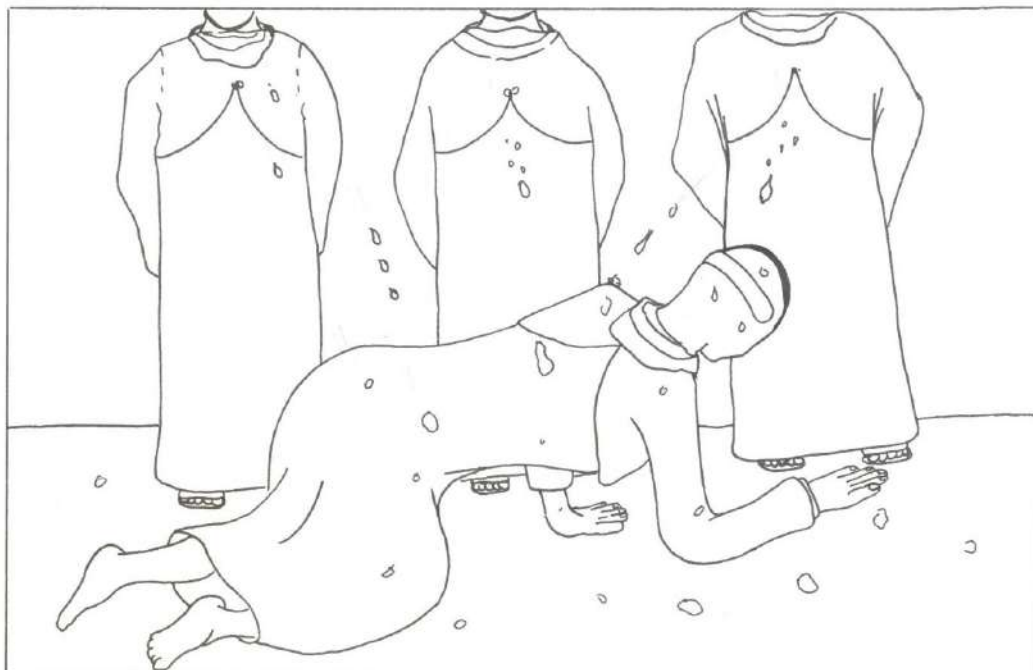


Final excelente

¡Felicidades eres un valiente Carmelita te espera una dichosa vida en en la ermita de nuestro santo yermo.



Final 1
 Parda minijuego fraile humillado Ø estrellas

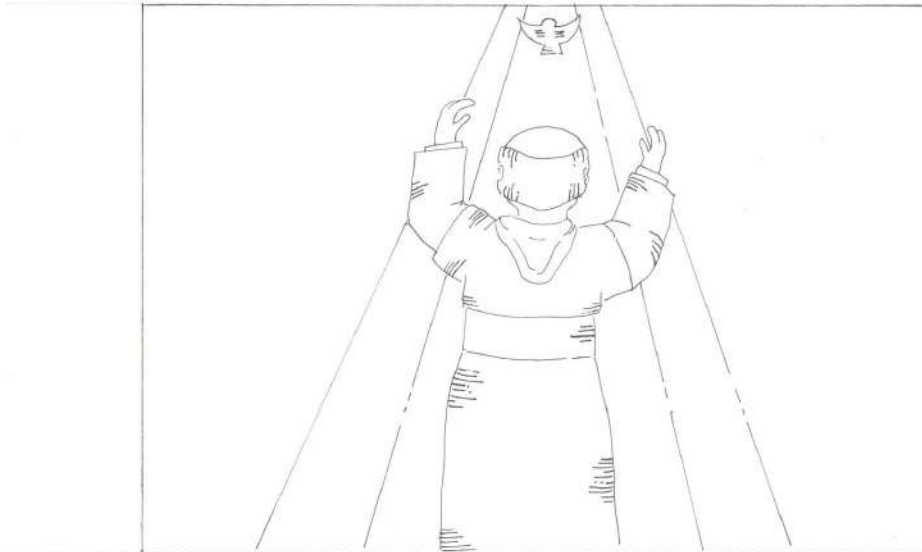


Se humilla el monje de azul

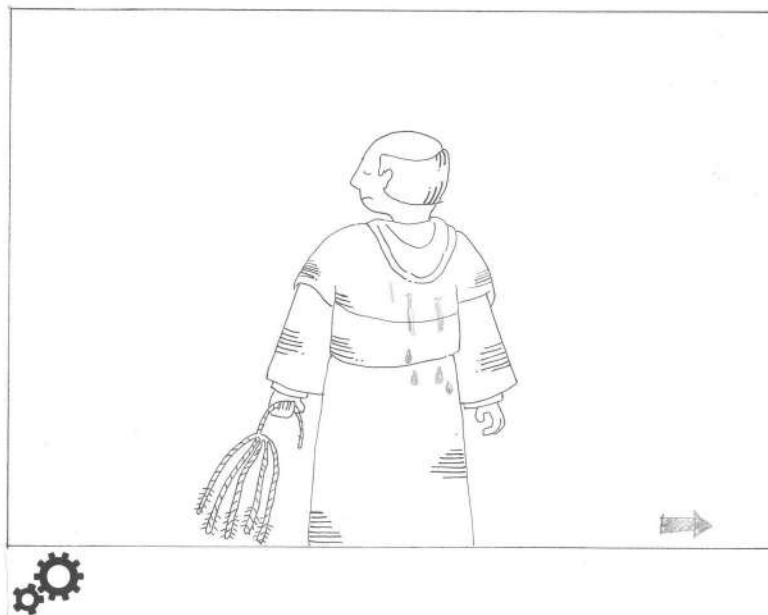
Final 2: estrella blanca el fraile se queda en
 el yermo y regará más.

26. Minijuego Flagelación Comodín

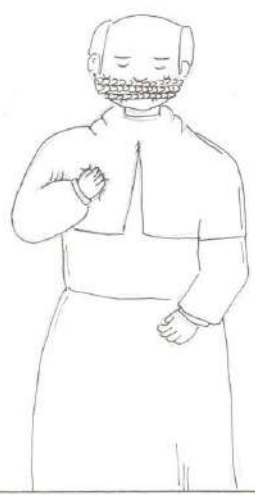
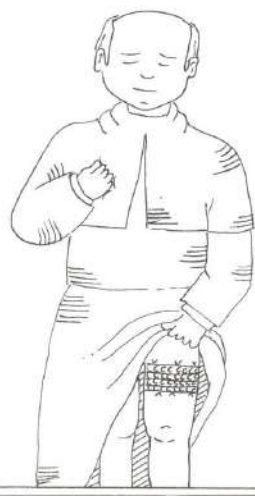
Verde



Grande



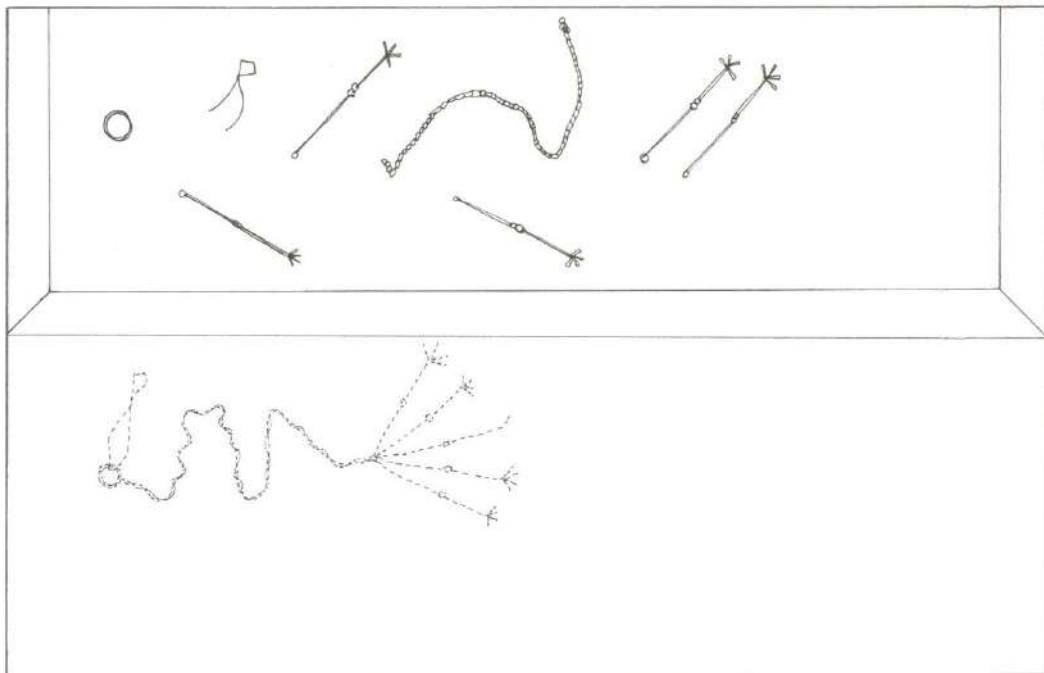
91F



914



915



Rojos

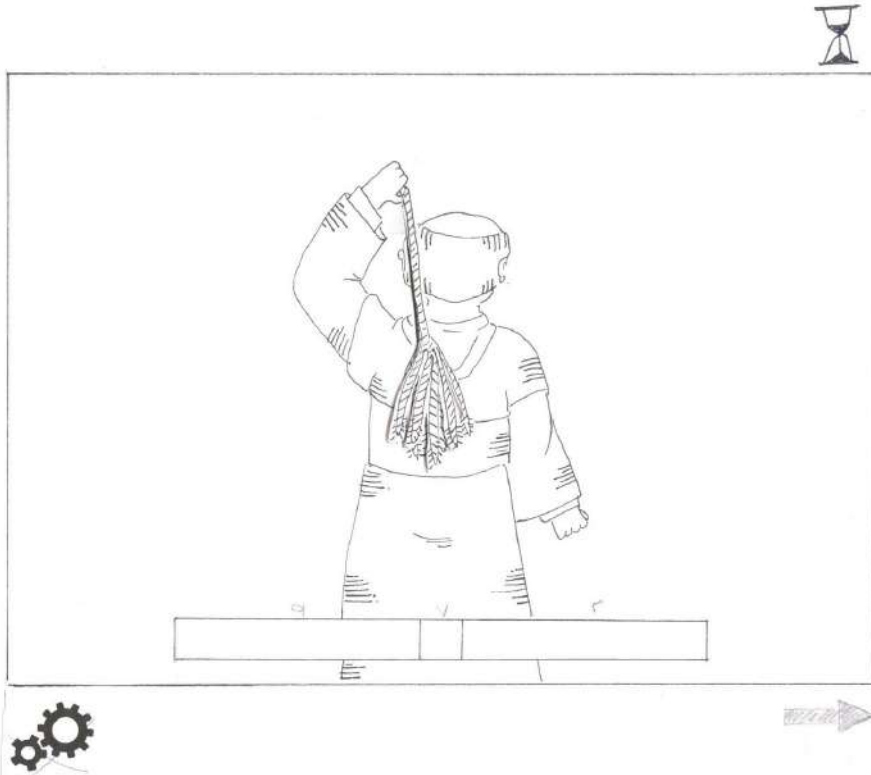
¡ Pon atención si te flagelas
así, pecarás de soberbio!

¡ Perdiste! *energía*

verde

chequea

¡ Te dolió pero ganarte
paz interior!



voz.en off

Fraile... ¡venga a
probar las deliciosas
mermeladas, cajetas
y buñuelos!

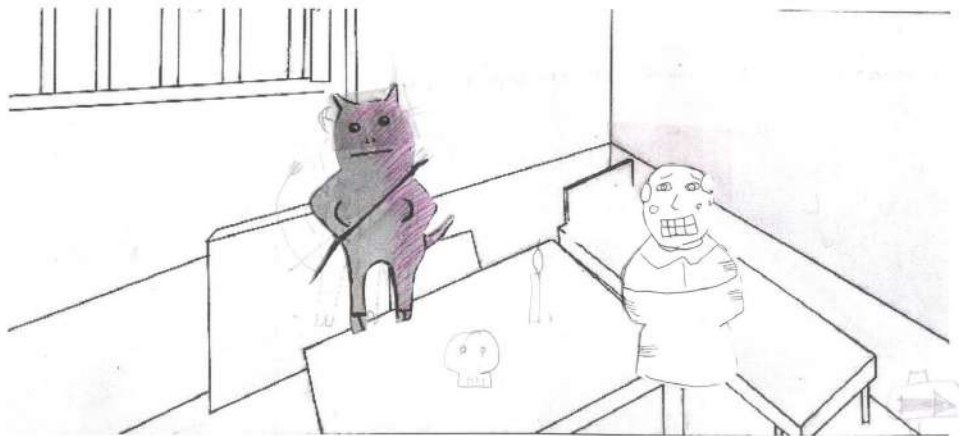
amarillo

Corres el riesgo de ser
desidioso, ¡échale más ganas!
no lo hastes con suficiente
Fuerza.

27. Consecuencia del Mini juego de Fuercitas

Gana minijuego

El diablo va desapareciendo
se alcanza a escuchar su risa



Pierde minijuego



Pérdete conmigo



Esto apenas comienza
pero... ¡Nos volveremos
a ver!

28. Consecuencia del minijuego de la Vista

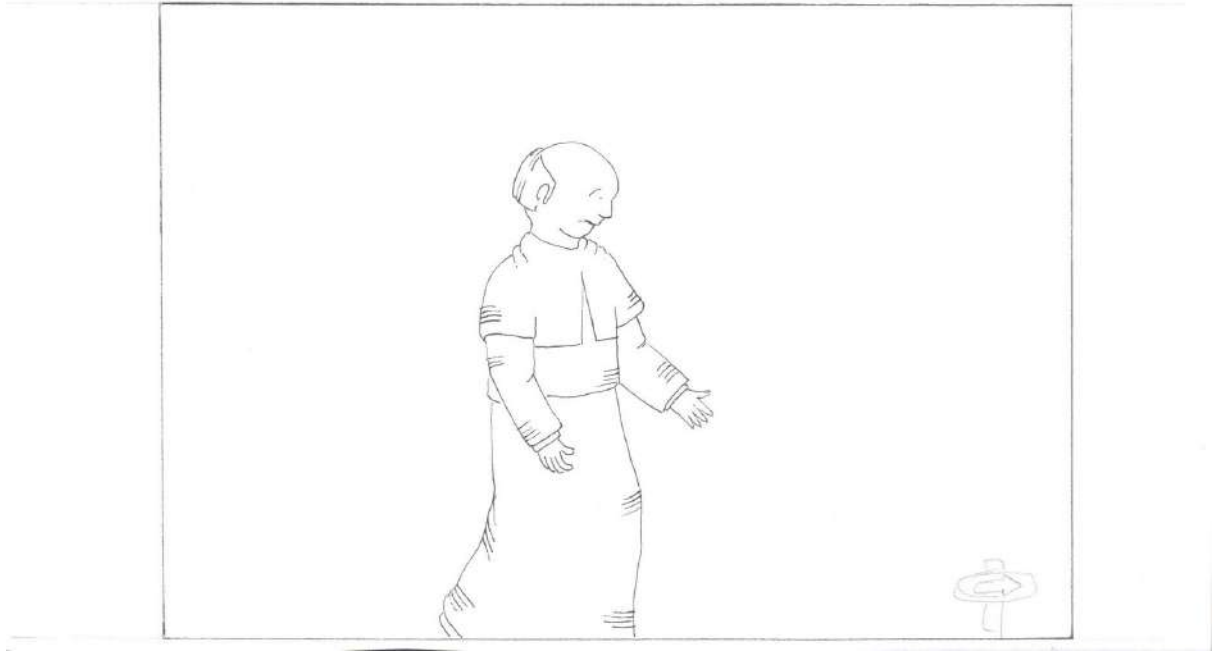
Perdi



Perdi

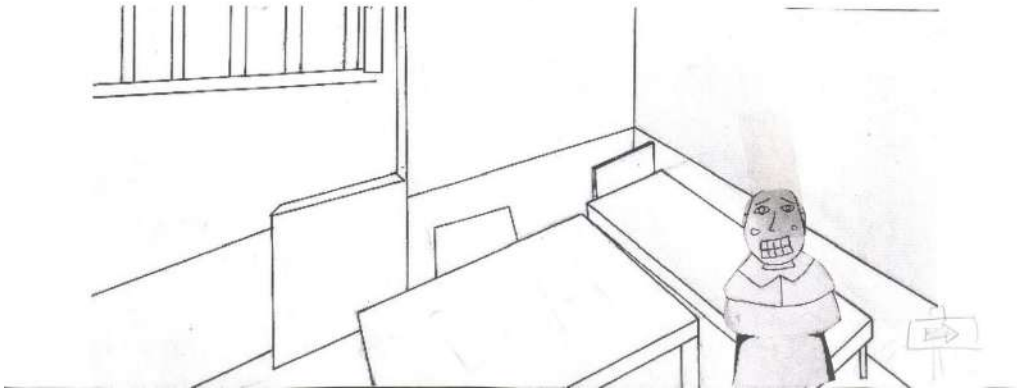


686



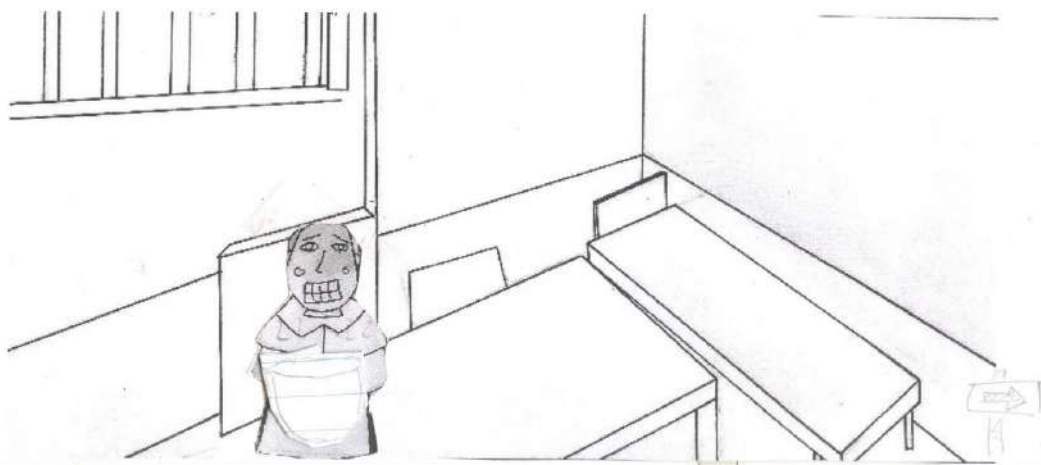
29. Consecuencia del Minijuego de Olores

Frail
Frail contento



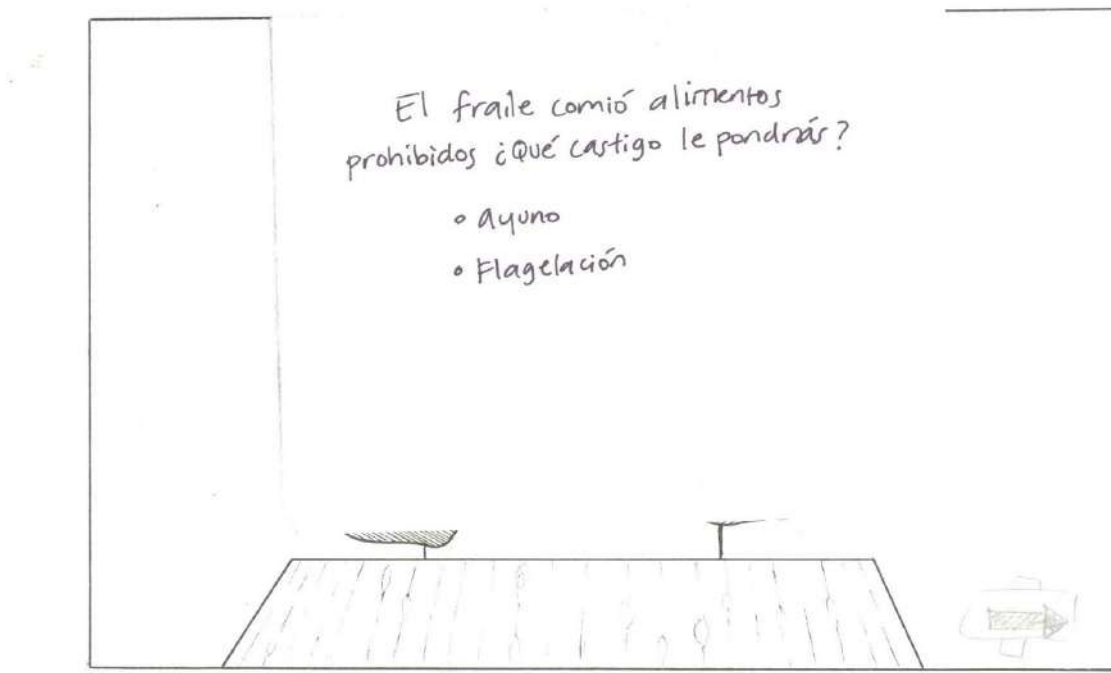
El fraile olió algo indebido
tiene que flagelarse

Perdio intrigados dores: Se ve al fraile llevando su pipí nauseabundo
a su celda.



30. Consecuencia Minijuego Alimentos

Perdió

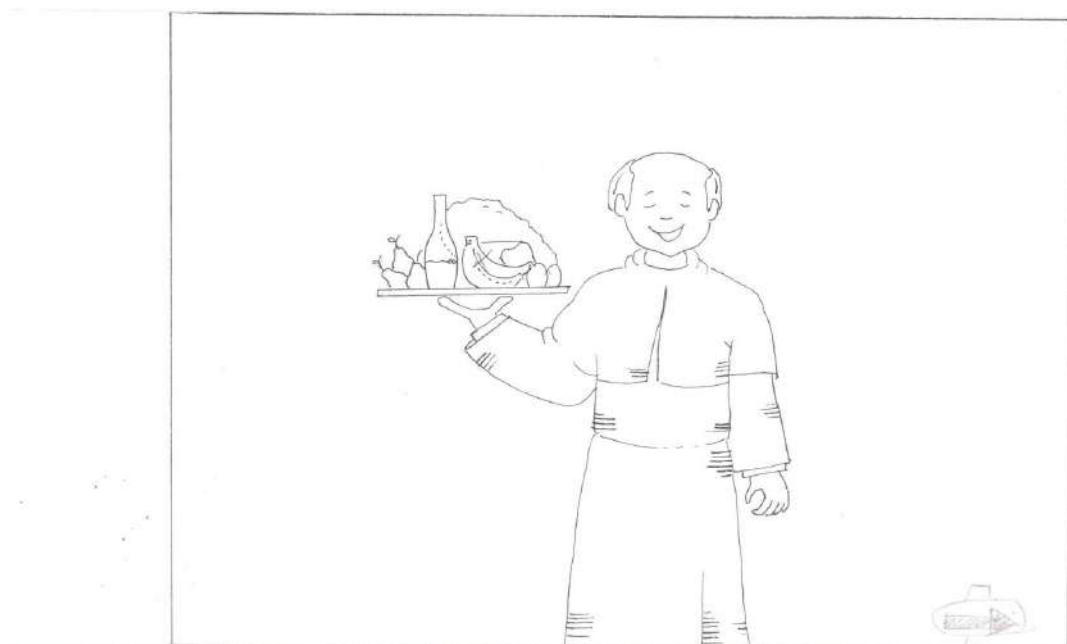


Perdió

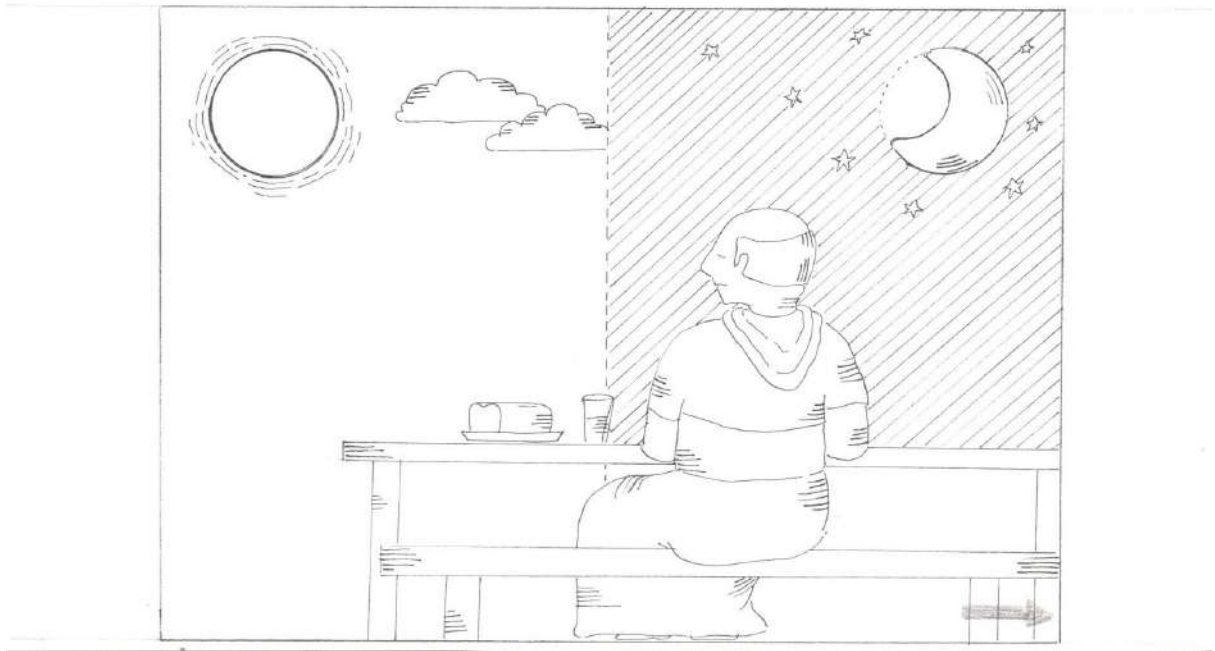




ganó



91F



31. Consecuencia Minijuego Cabra Laberinto del Diablo

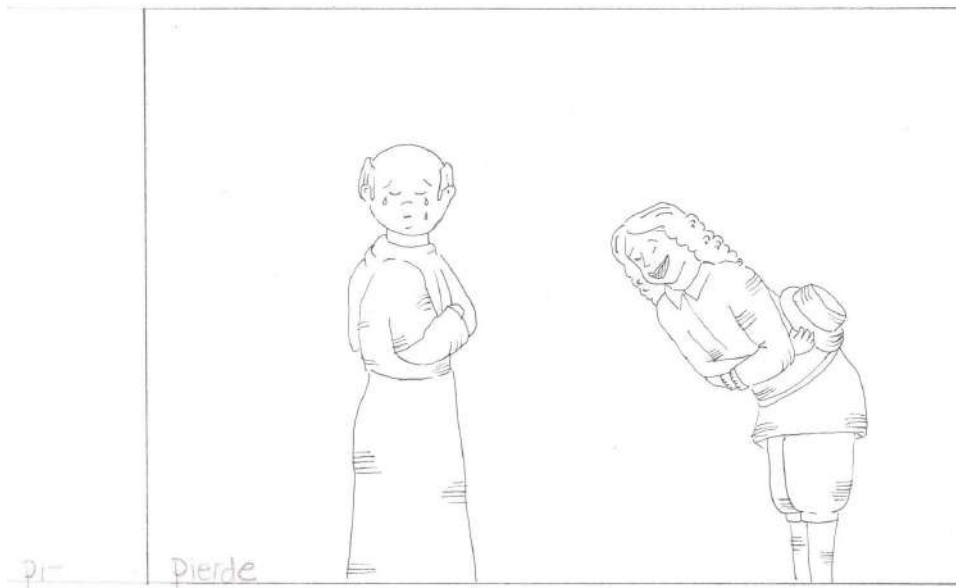


portal de donde sale
la cabra y se convierte en
mujer

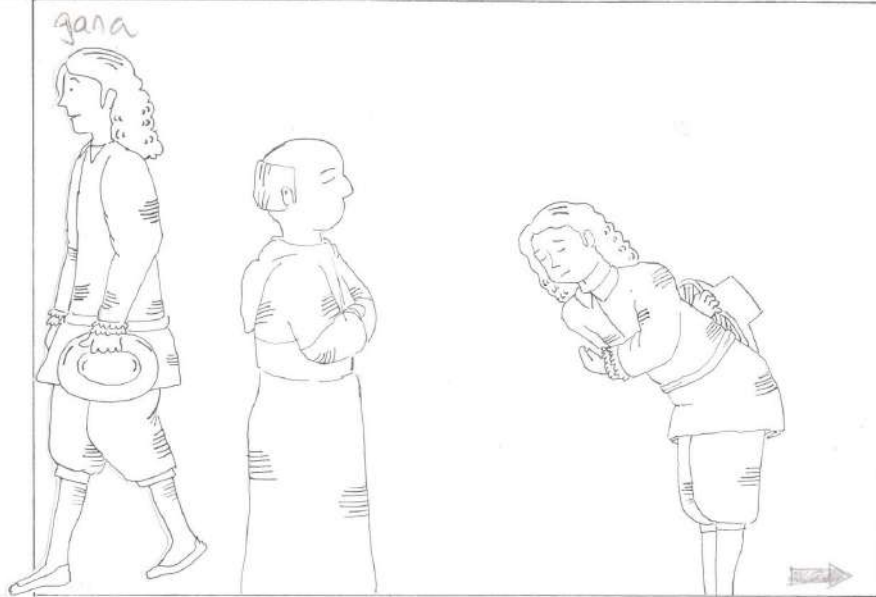
Le gana a la cabra



32. Consecuencia Minijuego Silencio

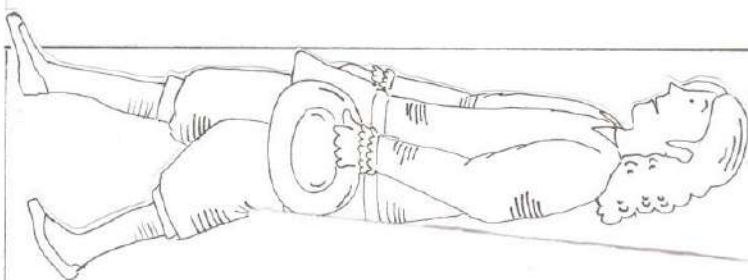


video animado



video animado

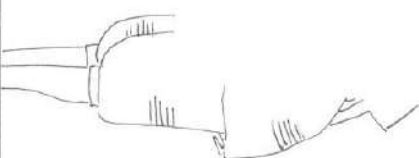
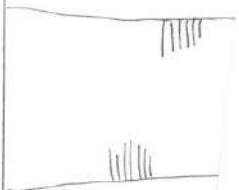
gana



El visitante se inclina
y te pide perdón, tú...

- te inclinas.
- te vas.

gracias



33. Consecuencias Minijuego Acíbar

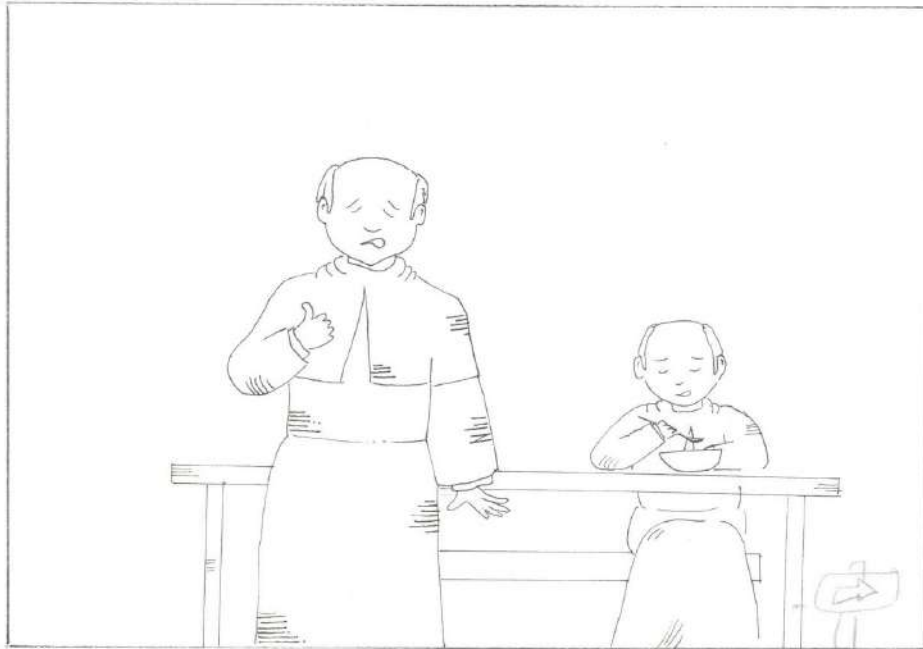
Perdiste



Perdiste



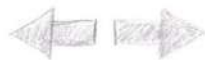
gané / haber tomado el alcázar



Mis ofensas a Dios las he podido solventar
con ayuno y mortificaciones.

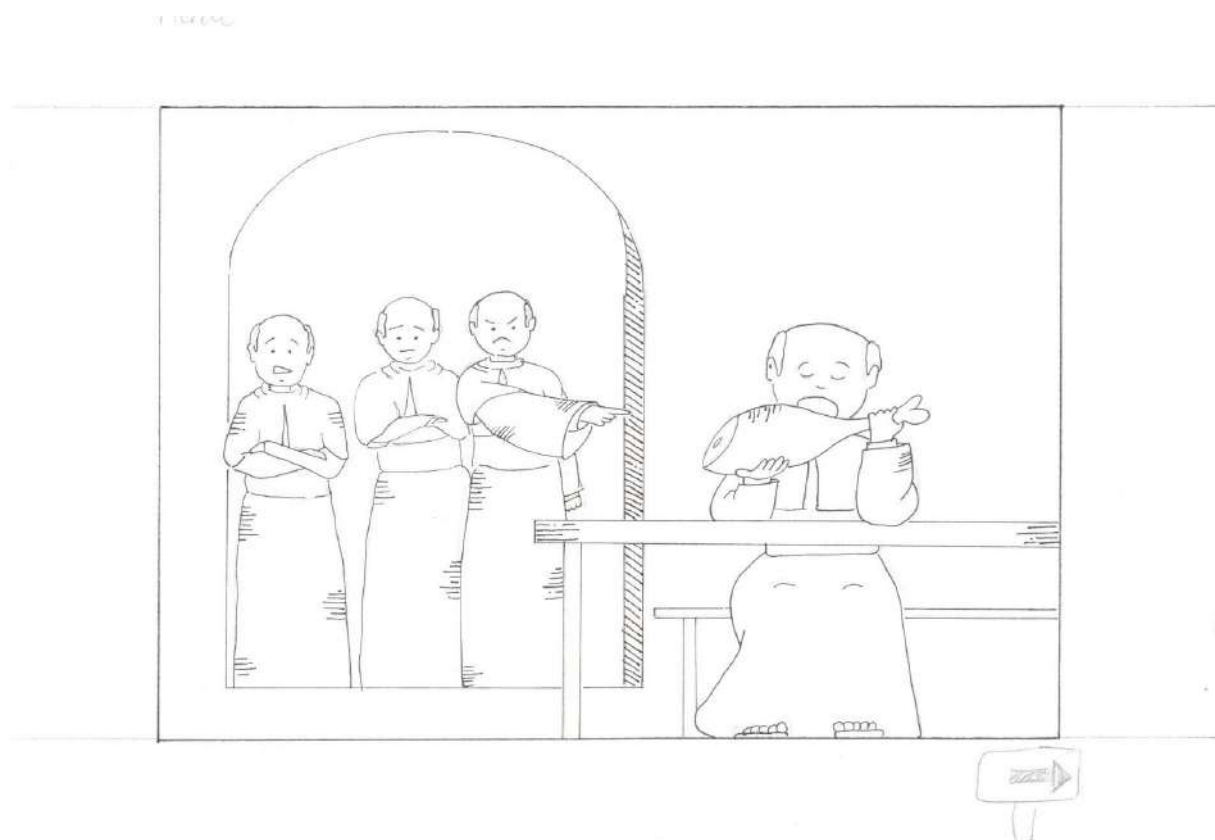
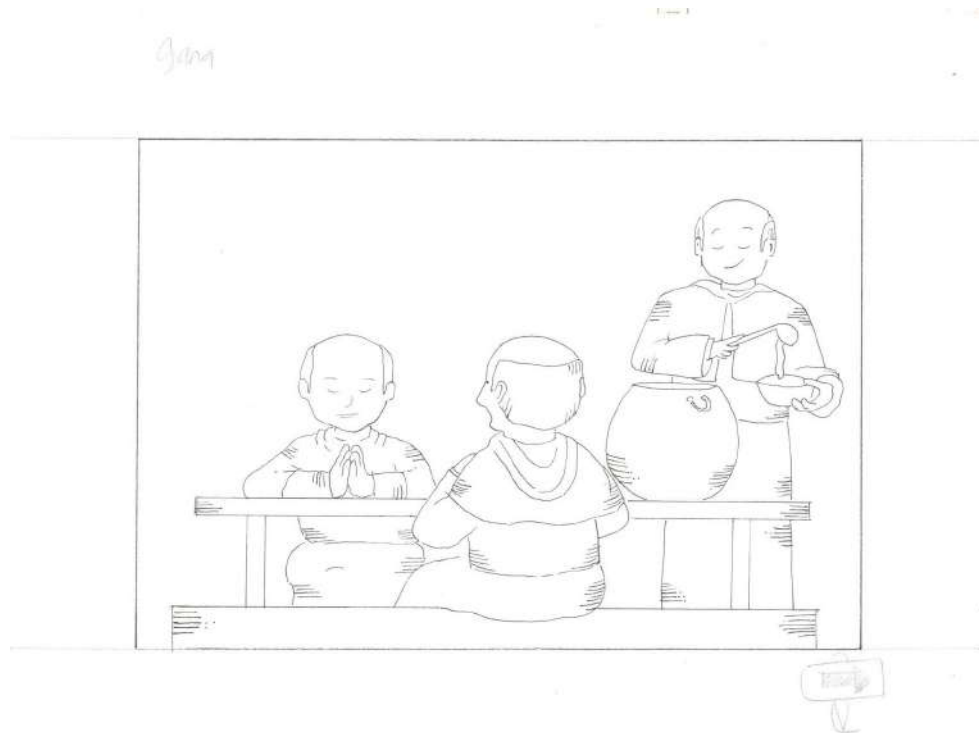
El ayuno... (explicación de lo que era el ayuno).

Las mortificaciones... (explicación de lo que eran
las mortificaciones y en qué
consistían).

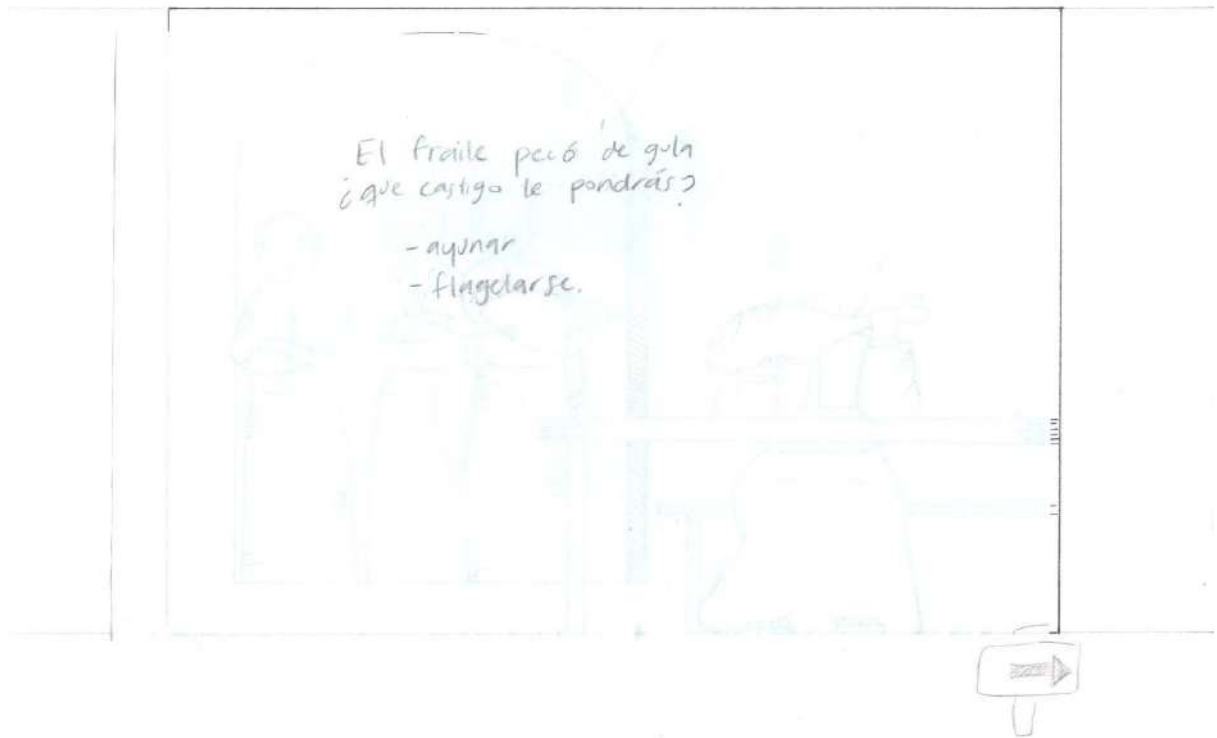


volver al juego

34. Consecuencia Minijuegos Jamones y Alubias

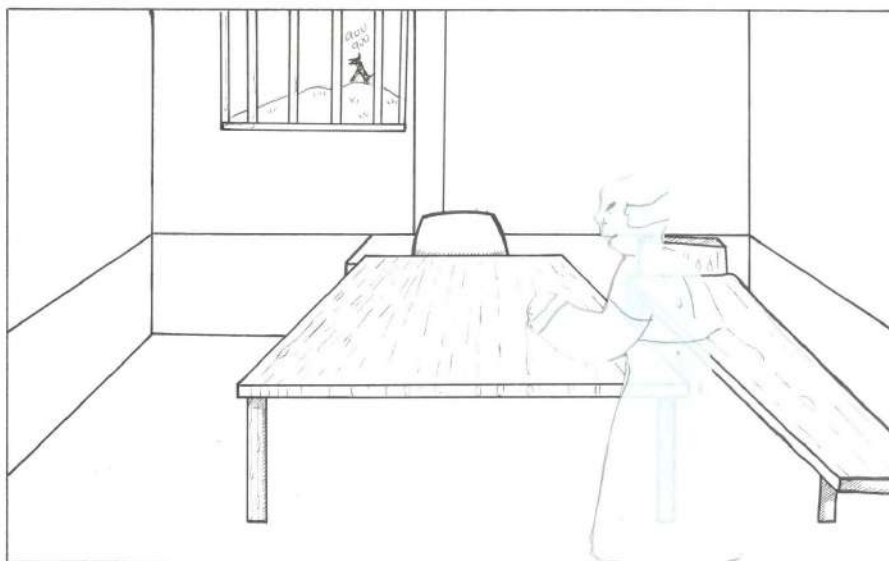


Piende

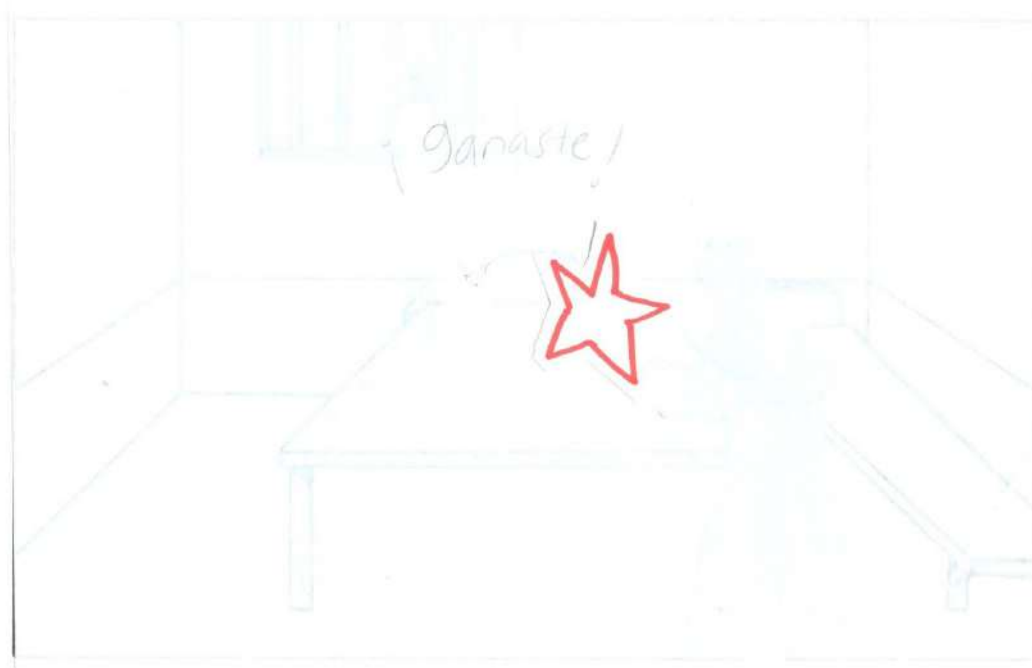


35. Consecuencia Perros Furiosos

ganaste



ganaste



36. Consecuencia Lujuria de Mujer

VOZ en OFF de diablo

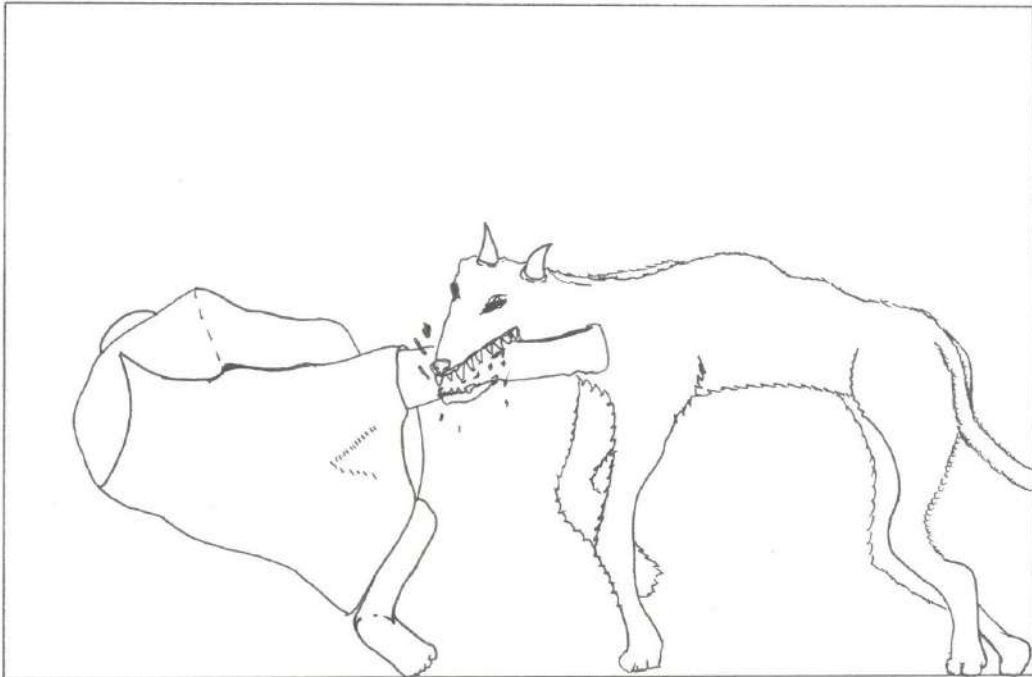


VOZ en OFF de diablo



37. Perdió Minijuego Perros Furiosos

Escena cuanto pierde el Minijuego de Perros Furios



Escena cuanto pierde el Minijuego de Perros Furios



✓ Checa energía (sin flagelación)

Se ilumina el ícono del baúl,
aparece el contador de tiempo.

← (El jugador debe cambiar escapolón)
Si sí → Aumenta energía

Si no → Game Over

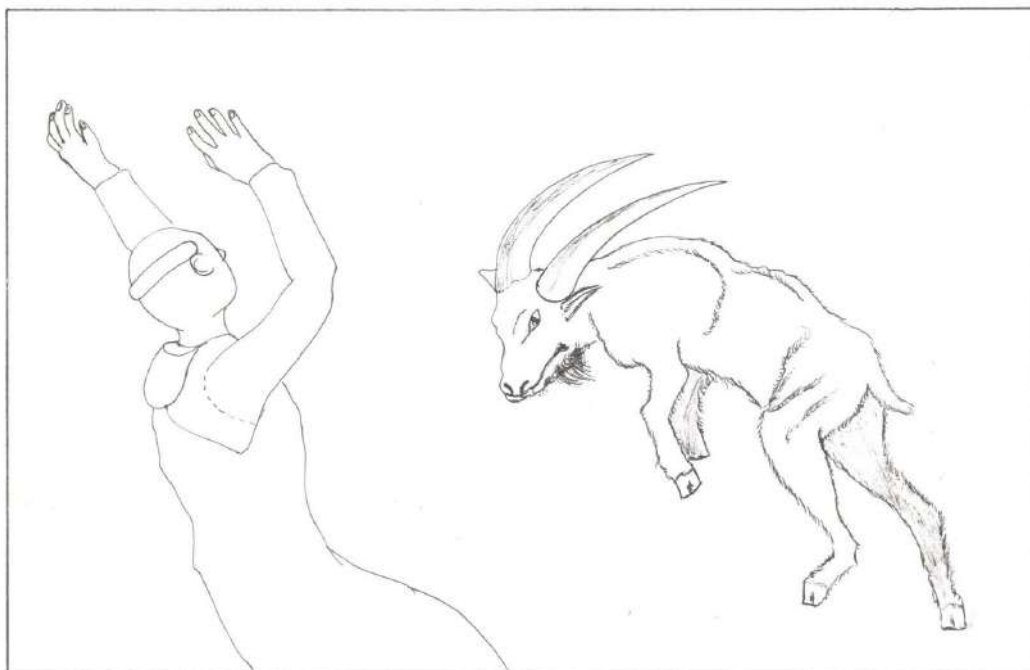
Aumentó energía → regresa al juego
de perro

Choca energía (sin congelación)
Se ilumina el ícono del baúl
aparece el contador de tiempo
← (El jugador debe cambiar escapulario)
Si sí → Aumenta energía
Si no → Game Over

No aumentó energía

Game Over

38. Perdió Minijuego 2. Laberinto Diablo Cabra



39. Perdió Minijuego 3. Lujuria de Mujer

1. Gran pierde Minijuego de Lujuria de mujer.



1. Gran pierde Minijuego de Lujuria de mujer.





Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 9

Diagramas de Transición

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés María de los Ángeles Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

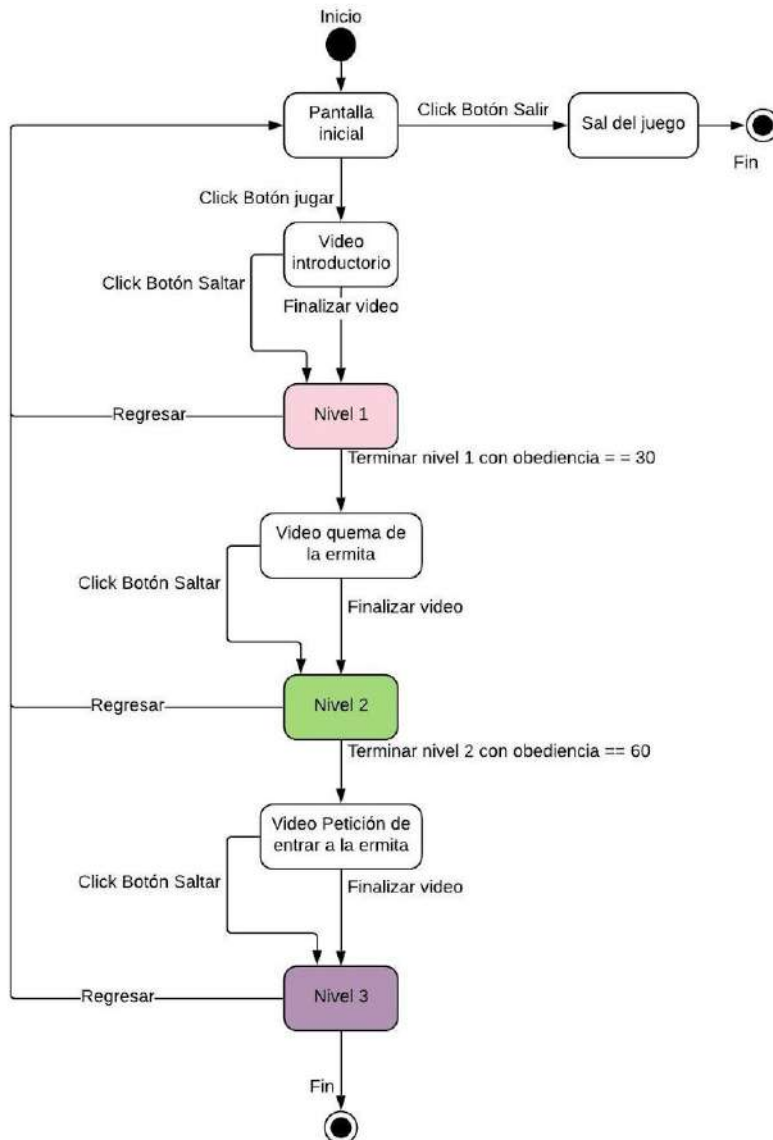
LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

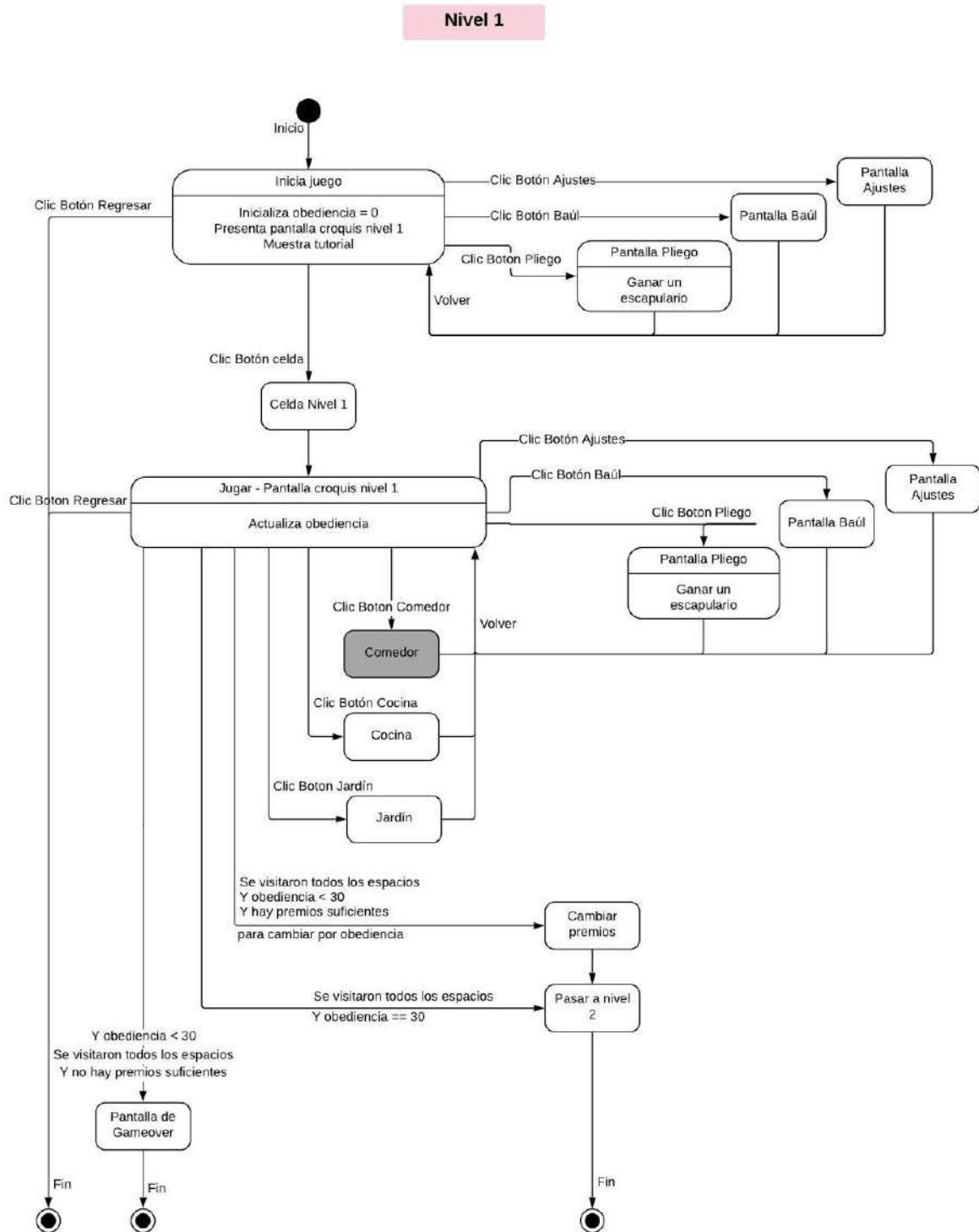
Diagrama Principal	2
Diagrama Nivel 1	3
Diagrama Nivel 2	4
Diagrama Nivel 3	5
Diagrama Celda	6
Diagrama Celda II	7
Diagrama Reflexión	8
Diagrama Comedor	9
Diagrama Patio Central	10

1. Diagrama Principal

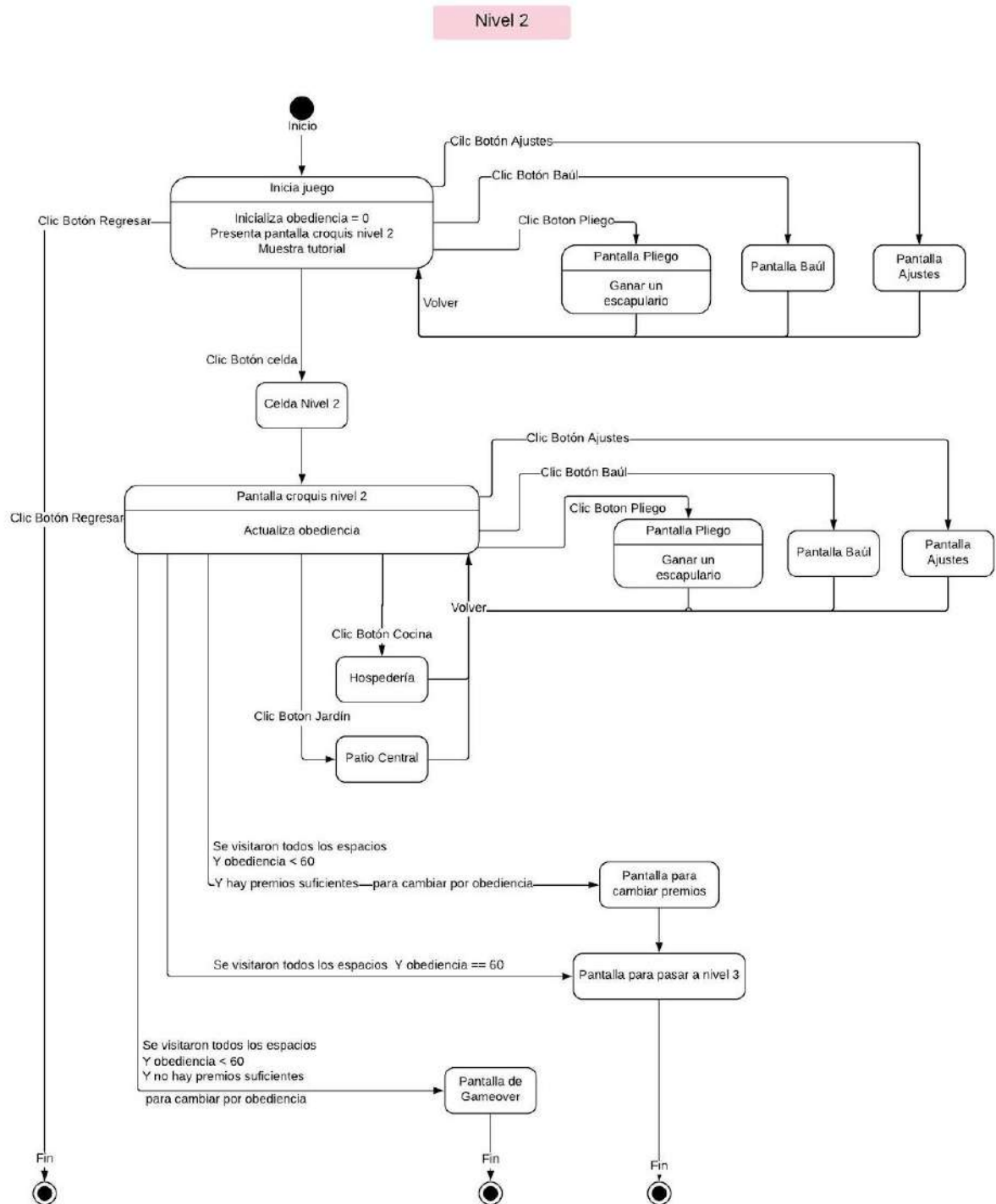
Diagrama Principal Tentación en el Desierto



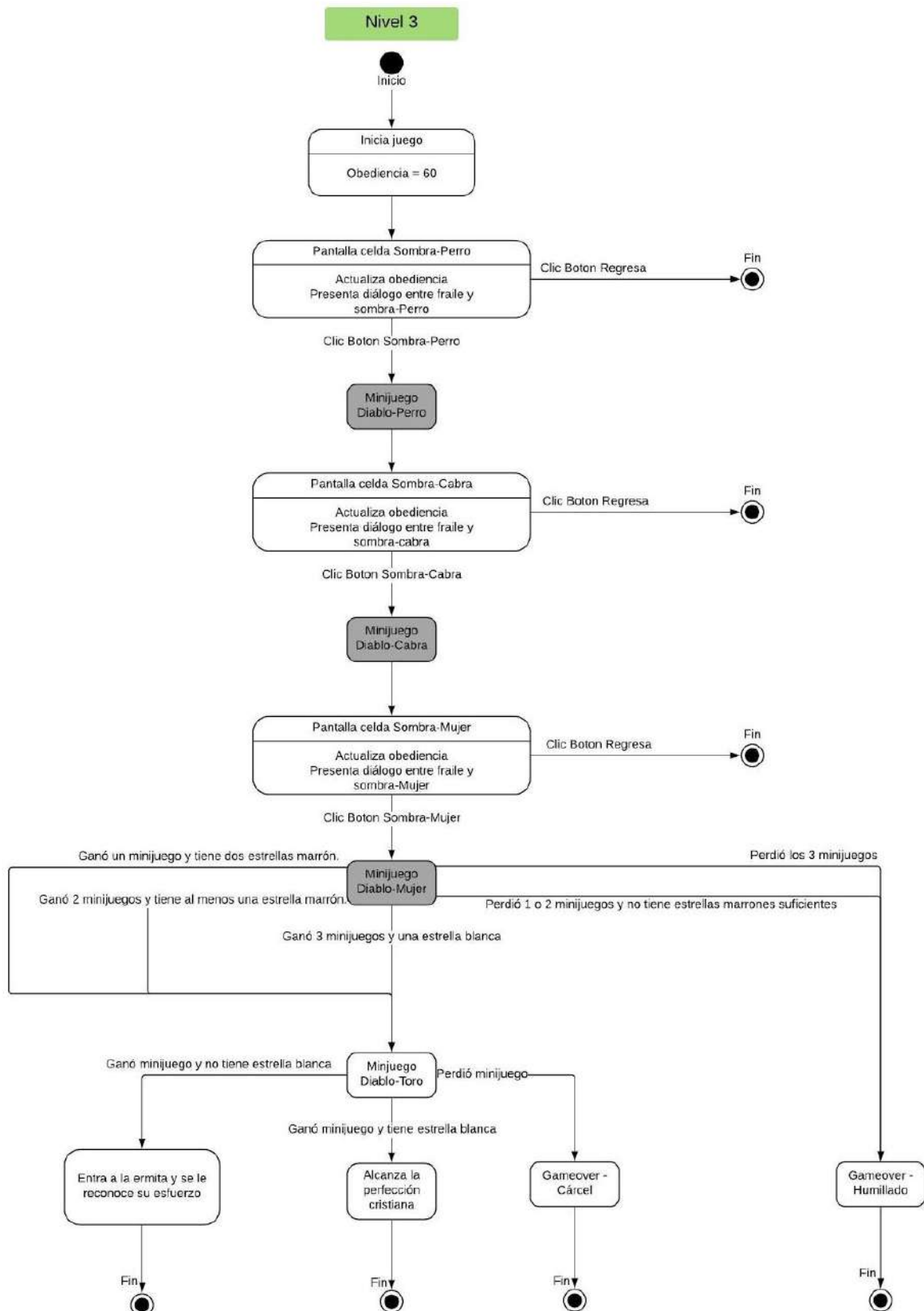
2. Diagrama Nivel 1



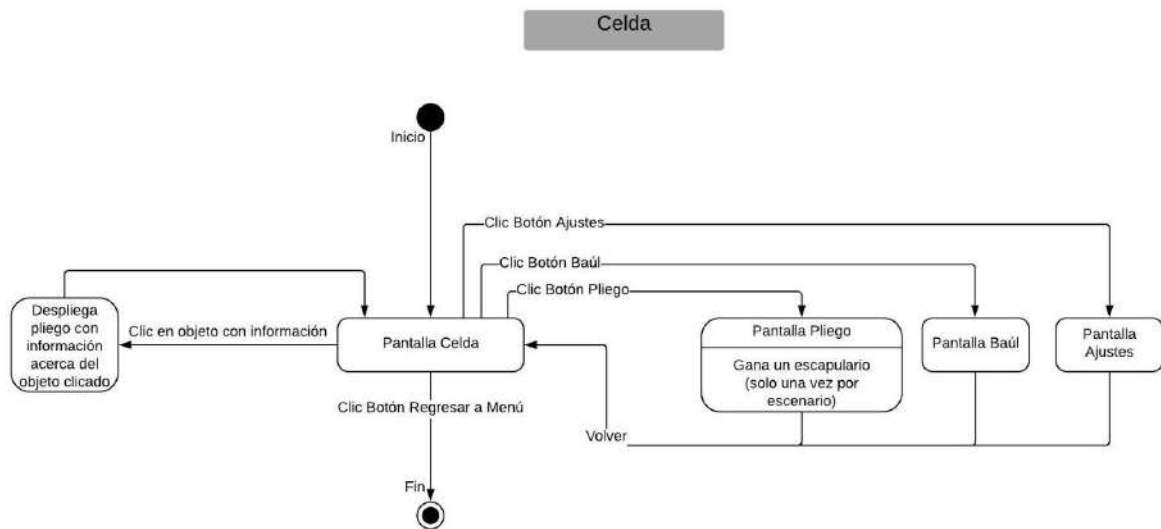
3. Diagrama Nivel 2



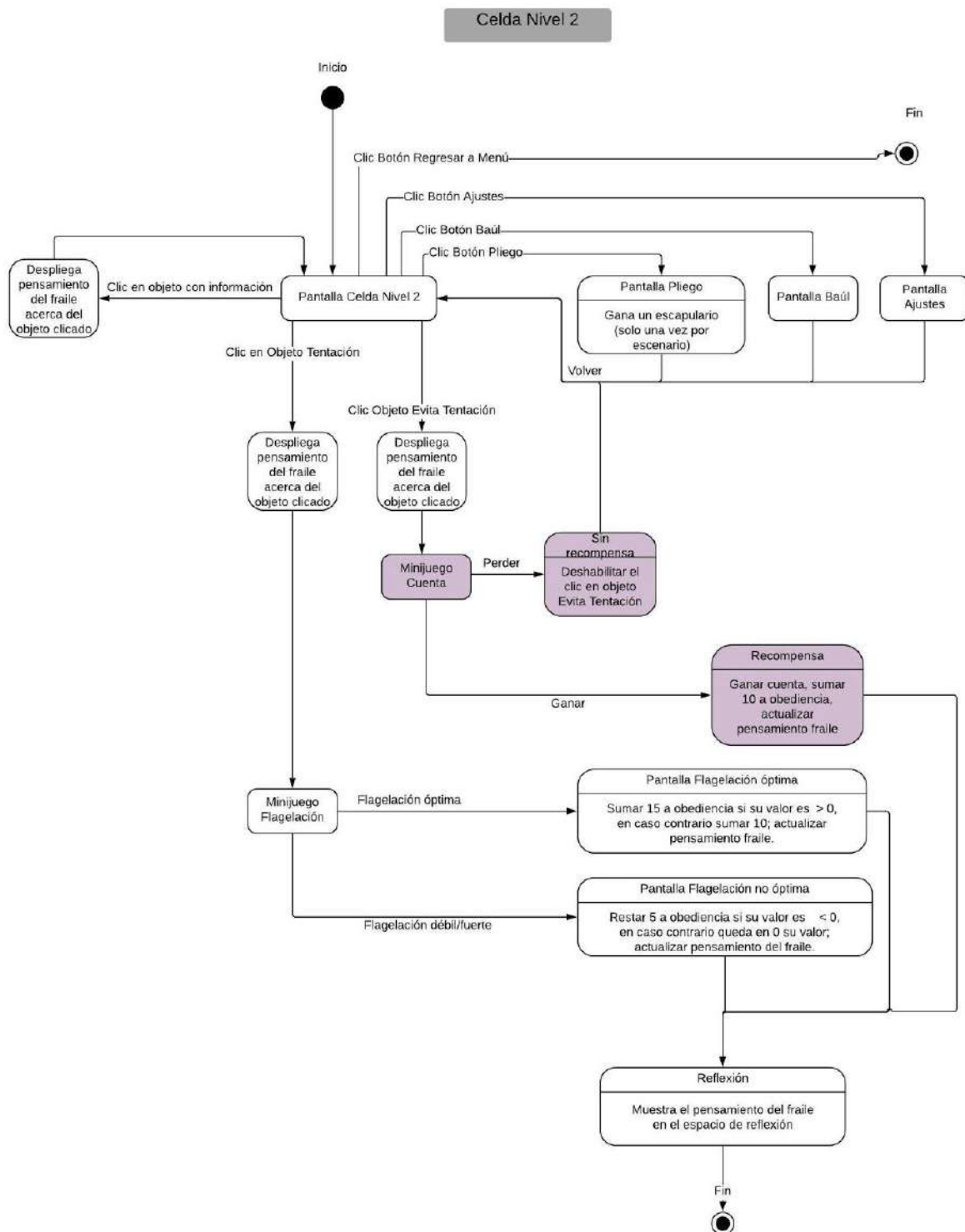
4. Diagrama Nivel 3



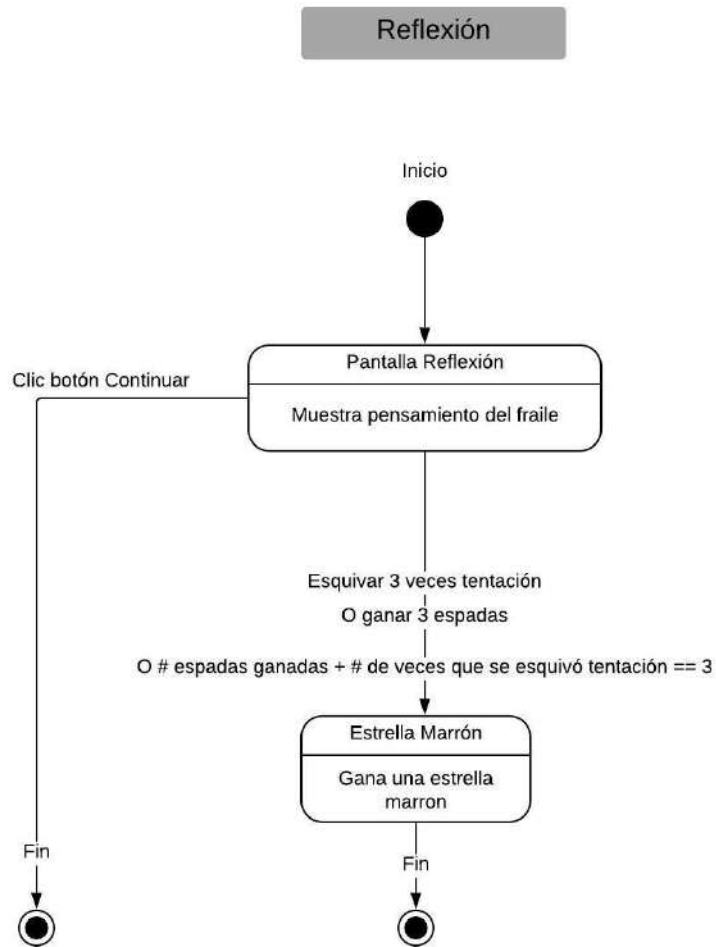
5. Diagrama Celda



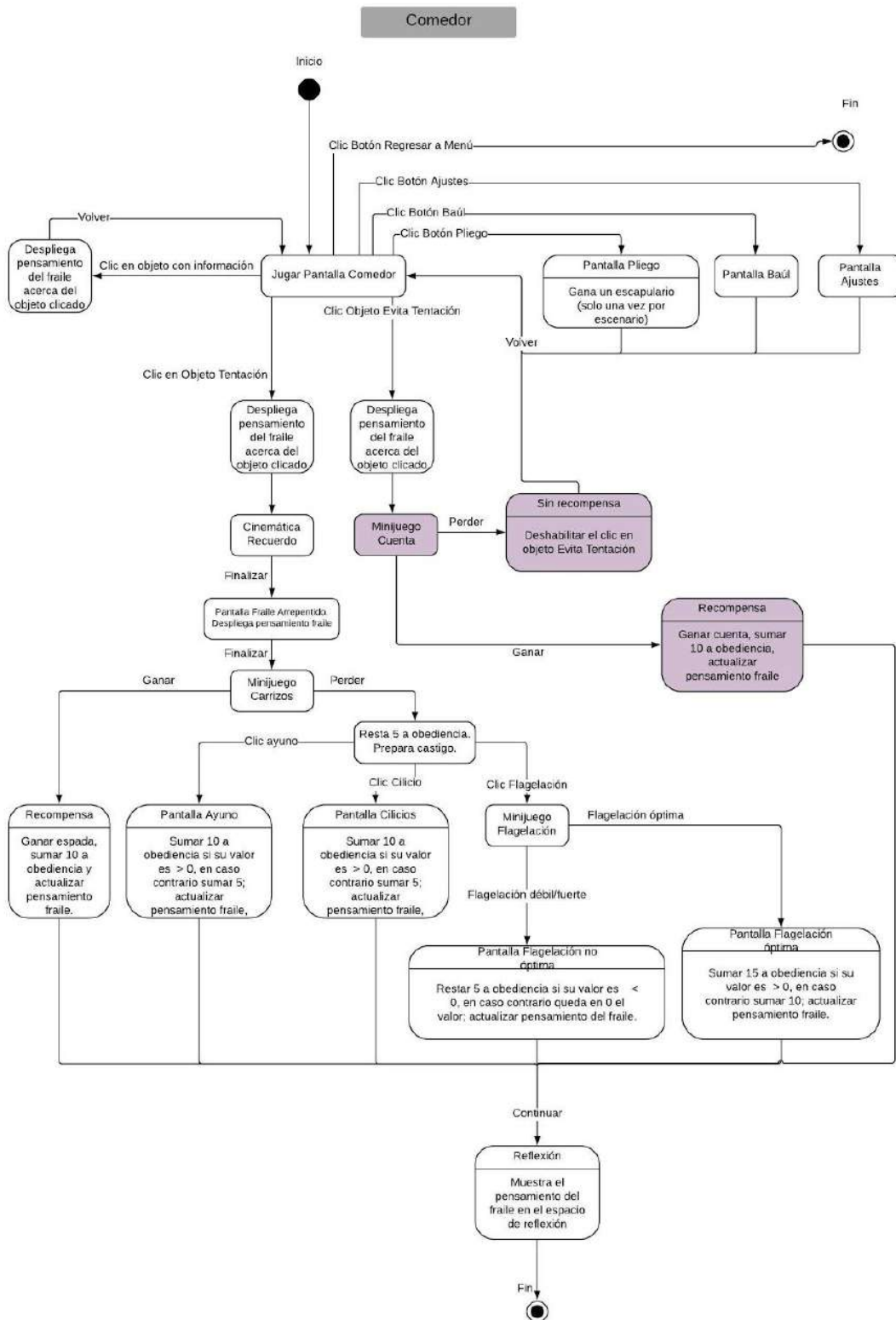
6. Diagrama Celda II



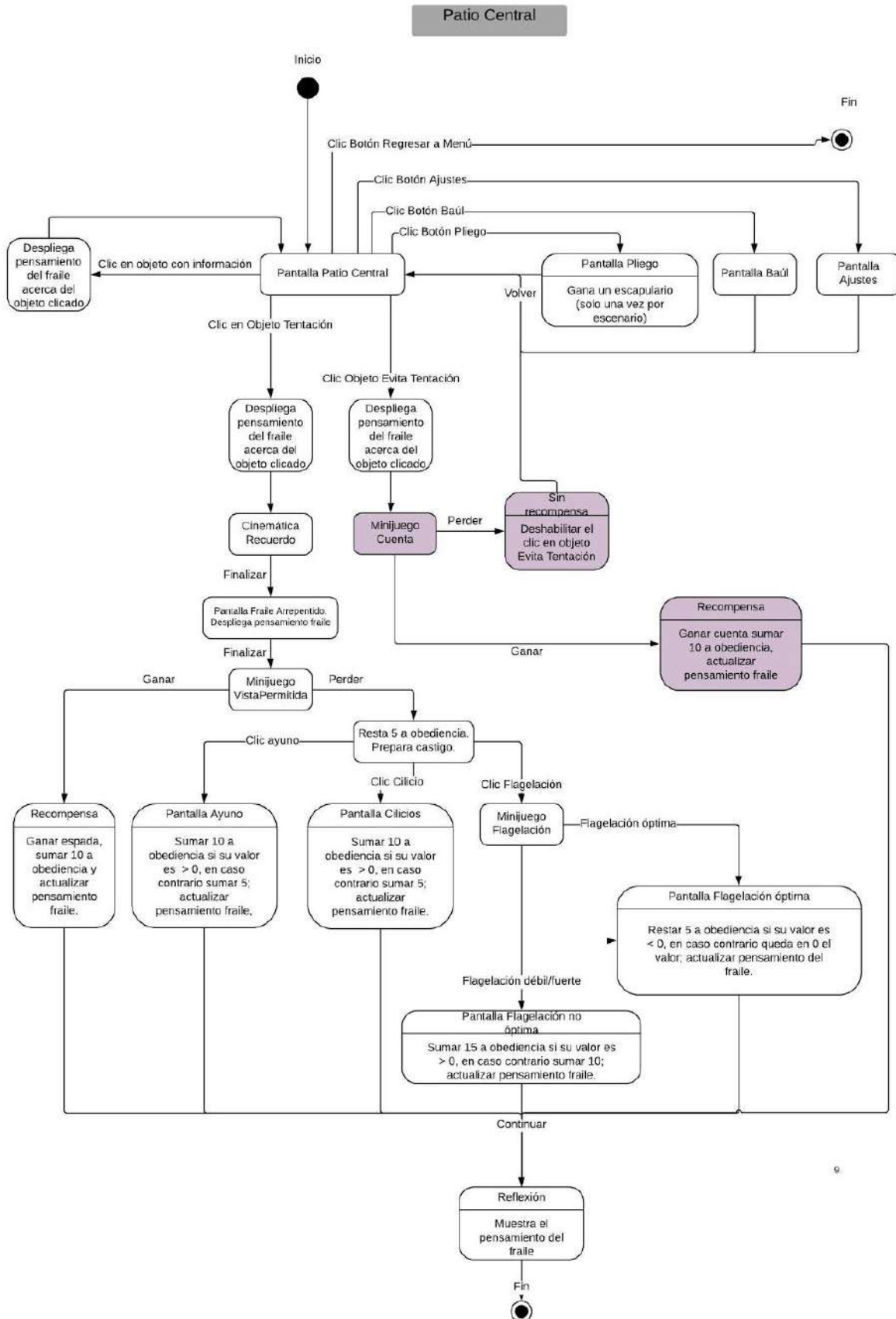
7. Diagrama Reflexión



8. Diagrama Comedor



9. Diagrama Patio Central





Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 10

Herramientas de Evaluación

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

1. Cuestionario	2
2. Guión de entrevista a profundidad	4
3. Hoja de observación	5
4. Herramienta PrEmo	6
5. Hoja de Registro	7
6. Tabla de Categorías y Variables	8

1. Cuestionario

1. Jugar el videojuego fue significativo para mí
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
2. Pude controlar fácilmente el videojuego
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
3. El videojuego fue inmersivo para mí
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
4. Sentí libertad sobre cómo jugar este videojuego
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
5. Tenía ganas de descubrir cómo continuaba el videojuego
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
6. Quería descubrir más cosas en el videojuego
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
7. El videojuego despertó mi curiosidad
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
8. Los controles del videojuego se me hicieron intuitivos
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
9. Las acciones para controlar el videojuego fueron claras para mí
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
10. Fue fácil saber cómo actuar en las acciones del videojuego
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
11. Los retos en el videojuego coincidían con mi nivel de habilidad
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
12. Tuve una idea de mi estatus en el videojuego en todo momento
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
13. Me quedó claro lo que estaba haciendo en el videojuego
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
14. Reconozco el efecto de las acciones en el videojuego
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
15. El *feedback* provisto me ayuda a seguir y entender mejor el videojuego
O Desacuerdo O Neutro O De acuerdo
16. Me gustó la estética del videojuego

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

17. El sonido mejora el entendimiento de las situaciones del videojuego

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

18. Los recursos multimedia utilizados transmiten información relevante al videojuego

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

19. Las reglas del videojuego fueron claras para mí

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

20. Comprendí los objetivos del videojuego

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

21. El videojuego provee una historia o secuencia de acciones distinguibles y entendibles

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

22. El videojuego incita al jugador a conocer e ir descubriendo la historia

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

23. El videojuego me envuelve emocionalmente (generando miedo, alegría, etc.)

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

24. El videojuego posee distintas variantes sobre cómo el terminarlo

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

25. La metáfora en los minijuegos utilizada en el videojuego se relacionan coherentemente con los objetivos y contenidos de divulgación integrados

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

26. La metáfora en los minijuegos me ayudó a motivarme y a involucrarme en el videojuego

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

27. El lenguaje utilizado es coherente a los contenidos tratados en el videojuego

☐ Desacuerdo ☐ Neutro ☐ De acuerdo

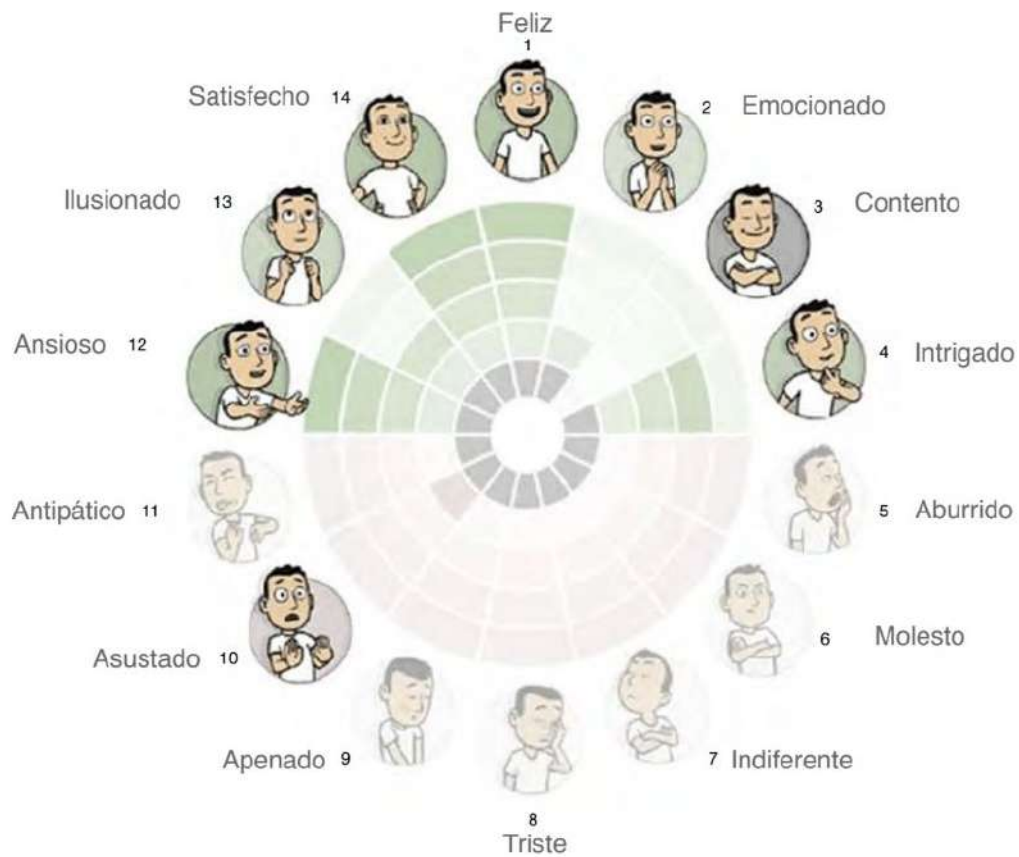
2. Guión de entrevista a profundidad

1. Plátame, ¿cuál fue tu experiencia en el juego? ¿qué te pareció?
2. Si te encontraras a tu mejor amigo y le contaras que jugaste este juego, ¿qué le dirías?
3. Cuéntame, ¿pudiste encontrar algún aspecto de la vida de estos frailes que se relaciona contigo, tus intereses, o algún recuerdo de tu pasado?, ¿qué aspectos de la vida de los carmelitas se diferencian o se parecen a tu vida?
4. Cuéntame, ¿cómo crees que era la forma de vivir de los Carmelitas?
5. Cuéntame cuál era la finalidad de Fray Gregorio o qué buscaba ¿crees que ese fin sólo lo busca él sólo?
6. ¿Quién era el enemigo del fraile o contra qué o quiénes luchaba?
7. Cuéntame ¿qué reglas o qué tentación te sacó más de onda o se te hizo llamativa?
8. Cuéntame ¿qué actitud, virtudes o valores crees que tenían los carmelitas?
9. Jugaste varios minijuegos ¿qué crees que representaban esos mini juegos? ¿crees que tienen una relación con la historia?
10. El fraile se castigaba, cuéntame ¿porqué piensas que lo hacía?
11. ¿En algún momento llegaste a sentir algún sentimiento por lo que le pasaba al fraile?, plátame ¿cómo fue? ¿sentías algo cuando él fallaba o ganaba o te era indiferente?
12. ¿Y los pequeños videos que pasaron qué crees que representaban?
13. ¿Te transmitió algo la estética?
14. La música, ¿qué te pareció?
15. ¿El juego te enganchó, es decir que no pensabas en otras cosas más que en el juego, cómo fue?
16. (En dado caso) ¿por qué no entraste a los pergaminos?
17. Si pudieras resumir en una sola palabra tu experiencia del juego, ¿qué palabra utilizarías?
18. ¿Con qué te quedas? ¿qué pregunta o reflexión te llevas acerca de lo que viste en el juego, algún aspecto que te haya hecho pensar?

3. Hoja de observación

Jugador:	
Aspecto	
1. Entró al pergamino	☐ Ni una vez ☐ Una vez ☐ Entró más de una vez
2. Usó los premios del Baúl	☐ Sí ☐ No
3. Jugó el nivel 2	☐ Sí ☐ No
4. El jugador entendió qué hacer en el minijuego de	1. Cuentas 1. Sí 2. No
	2. Flagelación 1. Sí 2. No
	3. Carrizos 1. Sí 2. No
	4. Saltar troncos 1. Sí 2. No
	5. Alimentos prohibidos 1. Sí 2. No
	6. Pecado de la vista 1. Sí 2. No
	7. Flechas y silencio 1. Sí 2. No

4. Herramienta PrEmo



¿Qué emoción se hizo sentir?

El videojuego	Al inicio del juego
	En el desarrollo del juego
	Al final del juego
Los Minijuegos	
El videos de recuerdos	
La vida de los carmelitas	

5. Hoja de Registro

[illegible]

6. Tabla de Categorías y Variables

Comentarios acerca de la experiencia de juego	1. Positivos
	0. Negativos

Empatía	1. Toma de perspectiva			1. Sí 0. No
	2. Preocupación empática			
	3. Malestar personal			
Asociación	1. Personales			
	2. De contexto			
Inmersión	Aborsión	Narrativa	1. El fin del personaje: acercarse a Dios	
			2. Identificar al enemigo: Lucha contra las tentaciones y el diablo.	
			3. Entender la metáfora de minijuegos	
			4. Entender la idea de cinemática de recuerdos.	
		Gráficos	Estética	
		Sonido	Música	
	Total	Sentirse en el mundo del juego		
Emociones	Feliz, emocionado, contento, intrigado, aburrido, molesto, indiferente, triste, apenado, asustado, antipático, ansioso, ilusionado, satisfecho.			

Categorías y subcategorías			Variables	1. Sí 0. No
Respuestas	A (conciencia)	Vida conventual	1 . Dieta y alimentos prohibidos y permitidos	
			2. Tentación y castigo del olfato	
			3. Tentación y castigo del gusto	

			4. Sentimiento de culpa	
			5. Tentaciones de la vista	
			6. El silencio permanente	
			7. Obediencia a las reglas y prohibiciones	
			8. Oración y contemplación	
			9. Mortificaciones (cilicios, flagelación) y ayuno	
			10. Creencia en el diablo	
	E (disfrute)	Satisfacción	1. Entusiasmo	
	I (Interés)	Acciones	1. Leer e investigar más sobre los Carmelitas	
			2. Visitar el Desierto	
			3. Interés por volver a jugar el juego	
	O (Opinión)	Juicios	1. Juicios positivos	
			2. Juicios negativos	
			3. Juicios o reflexiones neutras	
	U (Entendimiento)	Concepto	1. Sentido de comunidad	
			2. Lucha contra las tentaciones (individualidad)	
			3. Comunión con Dios (perfección cristiana)	
			4. Virtudes Carmelitas (paciencia, justicia, humildad)	



Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 11

Transcripción de Entrevistas

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

ASESORES:

Dra. Inés Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

LECTORAS:

Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

Herramienta 1. Think Aloud	2
1. Inés	2
2. Ania	2
3. Bianca	4
4. Circe	4
5. Jennifer	5
6. Aurora	7
7. Alejandro	8
8. Ulises	9
9. Melo	13
10. Alejandro	15
11. Edwin	15
12. Emiliano	18
Herramienta 2. Entrevista a Profundidad	28
1. Entrevista 1: Ania e Inés.	28
2. Entrevista 2: Bianca	37
3. Entrevista 3: Circe	39
4. Entrevista 4: Jennifer	46
5. Entrevista 5: Aurora y Alejandro	50
8. Entrevista 8: Alejandro	68
9. Entrevista 9: Edwing	72
10. Entrevista 10: Emiliano	77

Herramienta 1. Think Aloud

1. Inés

Estudiante, de género femenino.

Inés: Ahora suena más la campanita.

Inés: (minijuego de troncos) Sí puede caminar hacia.

Inés: Lo vamos a poner en ayunos, es mejor que se muera de hambre a que se muera con golpes.

Inés: (pliego de alimentos) o sea esto es de la dieta de la orden en el Desierto o en España.

Evaluador: En el desierto y en España.

Inés: (minijuego de cuentas) Me gusta, ahora sí responde.

Inés: Ya perdí.

Inés: Puedes intercambiar premios.

Inés: Yeí que emoción, (cinemática de incendio) ¡qué está pasando!

Inés: (minijuegos de vista) ¿O sea que está pasando?

2. Ania

Estudiante, de género femenino.

Ania: Qué fuerte, ¿esto qué es mi vida porque está tan rojo?

Ania: (risas) Están bien difícil esos minijuegos, este como era las negras, voy a destruir. Ahora está más fácil.

Ania: (Ganar minijuego de cuentas y estrellitas) ¡Gané! Es hora, hay está feliz. Amargó el durazno, me gusta eso está bonito.

Ania: Ay no ¿por qué hacen esto?

Ania: Ay aquí sí quiero pecar. (minijuego de alimentos) Según el durazno está prohibido no, ¡noooo! metete qué pasa.

Ania: Es hora de pelear contra el diablo.

Ania: Aahhhh (al ver figura del diablo).

Ania: Entonces si tenía que orar, porque me tenía que golpear no quiero ser tan masoquista.

J: (minijuego de cuentas) A lo mejor habría que subir la intensidad o la velocidad para que

haya más terror, porque el diablo puede ser que gane, entonces no, no no.

Ania: No, pero quiero saber qué pasa, agua cristalina pecadora.

Ania: Ay no, (minijuego de vista) qué es esto, maldito seas por qué eres así señor. Vamos ayunar hay ya vamos a flagelar jaja, me confundió este minijuego.

Ania: Qué está pasando, no entendí porqué pequé por haber hablado, ok, no por Dios está pecando otra vez. (minijuego de silencio) Oh no, no sirvo para eso.

Ania: No ¿y el diablo?

Evaluador: Qué emoción te provocó la vida de los frailes

Ania: Su vida no sé si era aburrida pero muy tranquila en general, comparándolo como yo vivo, no como ellos viven, pero claramente ellos tienen creencias diferentes, intereses diferentes. O sea puedo decir que yo no podría vivir esa vida, entonces maybe como que medio, no sé es que es complicado porque es bastante subjetivo ¿no? yo no estoy viviendo eso, yo sé que ellos lo vivieron de cierta manera, pero es como que sufrieran porque pues ellos era su forma de vida ellos estaban acostumbrados, como que dijeran pobres nosotros o sea, vean cómo vivimos.

Evaluador: A lo mejor se pusiera replantear como si tú estuvieses en los pies del carmelita, si tú estuvieras en esa situación cómo te sentirías. Con tus resultados si ganaste o perdiste, pudiste avanzar en algunas ocasiones.

Ania: Si por ejemplo me castigué ayuné porque yo quería chocolate y que tal si es como, no es que qué tal se me antoja pero no puedo, o sea sí, más bien es como bastante subjetivo porque sí me causa su vida que sucedió emociones, tendría que vivir eso para saber que es una vida difícil, es una vida para ellos pudo no haber sido difícil porque estaban acostumbrados.

Evaluador: Pero como tú en sus zapatos que hubieras sentido.

Ania: Es que seguiría comparándome con ahorita porque ya sé cómo es mi forma de vida, o sea tendría que no conocer este tipo de vida como para poder decir no pues, si yo pensando que no conozco nada de esto y solo que me dedicara a mi tiempo y mi alma, pues pudo haber sido una vida tranquila, tranquilidad, no está aquí pero, maybe tal vez emoción tenían emoción jaja, como haciendo las cosas.

Evaluador: Creo que ya lo contestó, que es difícil.

Ania: Es difícil poder comparar porque yo conozco una manera diferente o sea no puedo así como meterme en los zapatos no conozco cómo es que se estuvieran limitando en varias

cosas, como todas sus decisiones estuvieran basadas en una cosa en específica, como creencias.

Evaluador: No es tan fácil contestar de esa manera.

Ania: No leí, por eso no entendí porque pecaban al hablar.

3. Bianca

Estudiante, de género femenino.

Bianca: El juego de las cuentas va rápido.

Bianca: ¿Qué hace el cilicio? tengo un buen corazón para esto, esto está feo.

Bianca: Ow, ¿creo que es el último?

Bianca: ¿Hay otros niveles o ya no?

4. Circe

Estudiante, de género femenino.

Evaluador: ¿Si alcanzas a ver?

Circe: Sí.

Circe: (video de recuerdo) ¡Qué bonito! este me dio risa, que lo de las flores indica tentación.

Evaluador: Con las teclas...

Circe: ¡Ah!

Circe: Nooooo. Pero... ok.

Evaluador: Ahí, ahí.

Circe: ¡Oh, rayos!

Evaluador: ¡Ahí, ahí... no!

Circe: Ah... ok, ok. ¡Oh!

Evaluador: Algo importante que no te dijimos es que no te estamos evaluando a ti, si no estamos evaluando cómo funciona el juego.

Circe: ¡Ah! Ok.

Evaluador: Si logras hacerlo, si no logras hacerlo, es por alguna razón.

Circe: Ok.

Evaluador: Procura dispararle afuera del círculo, porque cuando le das dentro del

círculo ya fue demasiado tarde.

Circe: ¡Ah, ok!

Circe: ¡No!

Evaluador: Solo te quedaba un chance. No, le tienes que dar clic ahí.

Circe: No, ay, ay, ay.

Circe: ¿Cómo que a la barra?

Evaluador: Esta es la barra...arrastra hacia ahí...

Evaluador: ¡Ah! ¿Le alcanzó?

Evaluador: Se supone, pero.

Evaluador: ¡Fiu!

Evaluador: Jejeje. Panzaste el primer nivel.

Evaluador: jajaja. ¡Panzaste!

Evaluador: ¡Ah! sí te dejo, eso no debía ser.

Evaluador: mmm, ¿pero por qué?

Evaluador: Sí, porque no ha tomado una decisión.

Evaluador: ¡Ah!, ok.

Evaluador: Tienes que regresar a la celda.

Evaluador: Tienes que tomar una decisión dónde está la manita.

Circe: ¡ah! ok

Circe: ¡Aaay!

Evaluador: ¡Ganaste!

Circe: ok

Evaluador: ... y ahí se acaba porque se acaban los dos niveles que tenemos.

Circe: Mmm... ok.

5. Jennifer

Profesional, de género femenino.

Evaluador: Cualquier pensamiento en voz alta.

Jennifer: Va

Jennifer: Sí, este intro está mucho más claro

Jennifer: Tal vez en esta parte estaría bien poner un zoom, como para que, igual si tiene texto o simplemente si tiene... porque aquí como que igual quisieras ver más, ¿no?, o ver las partes del lugar, tal vez podría funcionar.

Jennifer: Chocolate. La otra vez no, la otra vez no le di esa opción.

Jennifer: Ah, se quedó ahí. Se acumularon.

Jennifer: Está cool la espada.

Jennifer: Ahora siento mucho más claro el juego en general. Como que la experiencia del usuario está mucho más amable ahora. Y también con los colores, y esto, y los sonidos, siento que lo vuelve todo mucho más, este, como inmersivo.

Jennifer: No he perdido, hasta ahora.

Evaluador: Sí, eres de las primeras que ha pasado al segundo nivel.

Jennifer: ¿Sí?

Evaluador: Sí.

Jennifer: Igual y también porque ya lo jugué como que ya tengo más noción.

Jennifer: Súper.

Jennifer: Me agradan las imágenes que eligieron para esta parte y la silueta del demonio.

Evaluador: Eso no iba.

Jennifer: Eso no iba

Evaluador: Nadie había llegado a ese punto

Jennifer: O sea, ¿esta parte no va?

Evaluador: No, sí, los letreritos que te salieron.

Jennifer: Ah, el tutorial.

Evaluador: Más lejos de lo que esperaba.

Evaluador: Sí, y pocos le daban al pliego.

Jennifer: Sí, sí, es que como ya en la primera parte ya estás como queriendo a entrar en los espacios, pero siento que con el color, o sea, yo por ejemplo yo le di a la celda primero pero dije le tenía que dar al pergamino porque estaba iluminado.

Jennifer: Los escapularios.

Jennifer: Creo que tengo como 3 escapularios y una estrella, y una cuenta.

Evaluador: ¿y el audio?

Evaluador: No lo tiene, no lo hemos grabado.

Jennifer: ¿pero debe de ir ahí audio?

Evaluador: Sí, porque recuerda que... creo que no se hizo eso ¿verdad? Lo escribiste.

Evaluador: Lo grabó Alfredo

Evaluador: ¿Ah, sí lo grabó Alfredo? Ah, eso sí no lo sabía.

Evaluador: Lo has engañado, muy bien. Muy bien, ya ganaste.

Evaluador: Estuvo bien, pocos ganan ese juego, te tengo que decir.

Jennifer: Qué cool. Me siento bien ahora.

Jennifer: Sigamos o hacemos que lo castigué.

Evaluador: Tú decisión.

Jennifer: Necesitamos un poco de drama.

Jennifer: Me gusta esta parte. Súper.

Evaluador: Ya.

Jennifer: Súper.

Evaluador: Bravo.

Jennifer: Qué cool

Evaluador: Una buena jugadora.

Jennifer: Ahora no perdí.

Jennifer: Me gustó mucho más ahora.

6. Aurora

Estudiante, de género femenino.

Aurora: ¿y le continuó?

Evaluador: Sí, con él.

Evaluador: si nos dices lo que piensas, en voz alta.

Aurora: Bueno, aquí entiendo que me están dando formación de los, de las cosas que te van dando, ¿no?. Bueno, aquí entiendo que es como la presentación, ¿no? la carta de aceptación, este, como este.. no. Ah, si, su horario, lo del cráneo, si, pues aquí no hay un juego como tal. Y ya se van desbloqueando, ¿no?, conforme vas pasando. Y aquí ya puedo elegir como quiera, ¿no?

Aurora: Aquí ya viene la tentación ¿no? y ya tengo que jugar contra el pecado.

Aurora: ¿Les han dicho algo de, por ejemplo, de esta palabra de acibar? No sé que sea, me imagino que deben de ir varias así ¿no?, ¿les han dicho algo al respecto?

Evaluador: Es que, el nombre en sí lo ocupaban... hay, es que no entraste al pliego, pero ahí está. Pero decidimos que fuera así porque no es sábila ni gel.

Aurora: Ahh, ya. Y aquí ya se acabó. Y aquí, ¿sí está bien que le pique?

Aurora: Los escapularios este, bueno, ¿son las cosas que gana?

Evaluador: Pues sí, exactamente. Creo que eso nos faltó poner.

Aurora: Pienso que son un poquito complicados los minijuegos, como para el tiempo que se da... bueno, o quizá soy muy mala, porque yo me flagelé todo el tiempo.

Evaluador: Entonces consideras que es difícil.

Aurora: Sí, los pondría como un poquito difíciles. Bueno, me imagino que igual eso es parte del aprendizaje.

7. Alejandro

Estudiante, de género masculino.

Evaluador: Entonces, ya puedes iniciar.

Evaluador: ¿Qué pasó?. Un error. ¿Cómo se para el grabador?

Evaluador: Creo que el grabador se paró porque no está.

Evaluador: No sé, qué raro.

Evaluador: ¿Me salto este o lo quieres volver a ver?

Alejandro: ¿Eso era lo último que salía? Cuando...

Alejandro: Ah, puedo decir igual si, como que falta un acento o alguna cosa así.

Evaluador: Sí, sí, todo lo que te venga a la mente.

Evaluador: "No hay de qué apropiarse" lleva acento, ¿no?, en el "qué"

Alejandro: Sí, de "qué apropiarse".

Evaluador: Todo lo que pase por tu mente mientras juegas, es lo que... todo, todo. Cosas raras, lo que está bien, o está mal, o mejoras, todo, todo.

Alejandro: Va.

Alejandro: Fray Gregorio, fray ¿es con minúscula, en general? normalmente.

Evaluador: No, es mayúscula.

Alejandro: Ah, aquí estoy algo confundido, o sea, veo esto y después tengo que regresar como a ¿algún lado o qué? ¿cómo?

Evaluador: Es que aquí nada más este...

Alejandro: ¿Como presentación?

Evaluador: Sí, nada más vas a ver cosas.

Alejandro: Ah, ok.

Evaluador: Entonces, este... ahí donde dice menú

Alejandro: Y regreso, ah ya se me volvió esto.

Alejandro: Haha está bien divertido.

Alejandro: No

Evaluador: Pero ya ganaste, haha. Él va por buen camino.

Alejandro: Ah, pues si voy por buen camino, supuestamente, haha

Alejandro: Es leche o chocolate. Como el chocolate es prohibido, chocolate.

Alejandro: ah, si está bien divertido.

Alejandro: Ah, pero puedo darle cabecita y ya.

Alejandro: Ay Dios, no sé qué decidir.

Alejandro: AY Dios, va muy rápido.

Alejandro: Ay, no.

Alejandro: Ay, son decisiones importantes.

Alejandro: Cambia premios para continuar, ay, ¿se puede hacer eso? Ahhh.

Evaluador: Ya llegaste, haha. Pero acabaste. Aquí tenemos que terminar mejor, porque acabaste el segundo nivel y debería de venir el tercero, pero pues ese no lo tenemos.

Pero ahorita tenemos que, digamos, nos falta la pantallita de explicación de ¿qué pasó con todo lo que hiciste?

8. Ulises

Profesional, de género masculino.

Evaluador: Creo que ya, ¿quieres comenzar?

Ulises: Tentación en el Desierto. Eso es nuevo ¿no? ¿la interfaz es nueva? ¿no? ¿es igual?

Evaluador: Es igualita, algunas cosas cambiaron, pero eso no.

Ulises: ¿Le puedo bajar un poco?

Ulises: ¿Entonces lo vuelvo a jugar todo?

Evaluador: Sí

Ulises: Ok.

Evaluador: ¿Has ganado un verdad?

Ulises: Sí, pero habían dos ahí cuando lo vi.

Evaluador: Sí, los voy a quitar para que... No me tardo, ya está.

Evaluador: Creo que ese ahorita no va a jalar también.

Ulises: ¿Ese no va a jalar también?

Evaluador: Es que ahorita que estaba viendo el zoom se hacía demasiado, eso me pasa cuando algo perdía. No, no síguelo. Quiero ver.

Evaluador: Eso es lo que justamente ya no jala cuando algo anda mal. Cuando hay ahí perdió en algún lugar perdió uno. Si, no va a ser tanto tu culpa que pierdas.

Ulises: ¿Qué hice, qué hice?

Evaluador: No, nada, nada, es ahorita alguno de los...

Ulises: Es que creo que apreté afuera.

Ulises: ¿Ya acabó?

Evaluador: Ya acabó, hubieras podido pasar al segundo nivel, pero no lo lograste.

Ulises: Es que está muy difícil

Evaluador: No, cómo crees.

Ulises: Está diseñado para que pierdas, ¿no?

Evaluador: ¿Quieres jugar otra vez?

Ulises: No, pues no sé, como ustedes quieran. ¿Las otras personas si han pasado más lejos?

Evaluador: Algunas, no todas.

Ulises: Y bueno, obvio, ya que lo volví a jugar y ya como sé más o menos la dinámica.

Evaluador: ¿Habías jugado los mismos juegos o te tocaron diferentes?

Ulises: Me tocó uno diferente, ahh, el de los troncos. Sí, los otros sí. Digo, igual no soy el mejor en estos jueguitos pero, pero, me costó trabajo. Según yo lo estaba haciendo muy bien y perdí todo.

Evaluador: ¿Y cómo viste? porque ya está distinto a la hora que tocas algo, y este sale el pensamiento, ¿si te diste cuenta de eso?

Ulises: Sí, sí.

Evaluador: ¿Te parece que está mejor o mejor como estaba antes?

Ulises: No, no, sí yo creo que está mejor, eh, bueno creo que los textos cuando sale... creo que dura muy poco ¿no? siempre acaban...

Evaluador: O sea no te alcanza a leer.

Ulises: No, no, no alcanza a leer mucho, entonces tenía que regresar. A lo mejor si tuvieran un tachecito para cerrarlos para cuando quisieras o hubieras acabado de leer, también estaría bueno.

Evaluador: Ahh, esa solución no se me había ocurrido.

Ulises: sí, eso también estaría bueno.

Evaluador: O sea, dejarlo... sí, es que el problema que yo encontré era que está la escena, habla, pero en el mismo lugar aparece normalmente cuando te vas hacia otro, entonces si no le cierras y estás del otro lado, se van a quedar todas abiertas. Esta parte todavía esta como... como raro. Ahorita ese es el problema. Tú lo resolviste bien porque te diste cuenta que si dejabas el cursor se quedaba abierto. Pero la mayoría no hace eso, mueve el cursor por todos lados y entonces es posible que te pierdas.

Ulises: Ah, ya entendí.

Evaluador: Porque empezaste en algo, se despliega, mueves el cursor, se sigue desplegando en donde estabas, pero tú ya estás en otro lado. Ese es ahorita mi...

Problema

Evaluador: Entonces, sí... o sea, ya lo habías jugado pero sí ¿entendiste más claro la decisión de la tentación y... de caer en tentación o no?

Ulises: Sí, porque cambió la manita ¿no? el color. Pero tal vez porque yo ya sabía que había que... Pero si de todas maneras... o sea, escogí las dos, en una primera escogí las dos.

Evaluador: Sí, te salió las cuentas.

Ulises: O sea, en los dos hay juegos ¿no?

Ulises: Yo me acuerdo que unos iban muy rápidos y otros iban muy lentos.

Evaluador: sí, los acerque más al centro, y allí ya se distribuyó mejor la visión

Evaluador: Es que dice que si el juego yo, el primer nivel, para dejártelo en el segundo.

Ulises: ahh, ¿quieren que lo vuelva a jugar todo?

Evaluador: Sí, bueno, ¿pero lo juegas tú para el primero?

Ulises: O en la animación del inicio, ahora sí lo vi porque la última vez se acuerdan que me lo había saltado, pero me la salté porque estaba el botón de saltar, o sea, a lo mejor si el botón apareciera después, o sea a la mitad de la animación.

Evaluador: Lo que hice en el otro, en una de las animaciones, no sé si te diste cuenta, lo cambie de color, lo puse más oscuro y traslúcido, en otra de las animaciones para que se viera, aja.

Ulises: A lo mejor si empezara allí, sí allí apareciera el botón, la gente no se lo saltaría.

Evaluador: Bueno, tendría que contar todos los frames. Cuenta todos los frames y mételo ahí, y eso sería más...

Ulises: sí, porque como empieza y está este texto o sea regularmente lo que dices es como "bueno, ya leí esto, este botón está ahí para pasar a lo que sigue" entonces automáticamente le aprietas.

Evaluador: No, pero ya no... ¿lo han leído todos, no? Bueno, los chicos... Los han visto todos. Sí. Entonces, pero ¿nosotros si lo vamos a pasar? No, ahorita, es que estoy con la duda de que esto sigue, pero se me hace que sí sigue raro, porque...

Ulises: Tiene más cosas, ¿no? también lo del baúl donde guardan las cosas, me acuerdo que lo platicamos. Sí lo abrí ahorita.

Evaluador: Antes sí estaba.

Ulises: Hacemos todo?

Ulises: ¿Esto qué es?

Evaluador: Esto es una espada.

Ulises: Ya no hay juegos, ¿verdad?

Evaluador: No, si hay. Este es el que vas a perder, porque de todas maneras no funciona bien el cursor.

Ulises: Dura un montón ¿no?

Evaluador: Es para darte chance, haha.

Evaluador: No, no son 15. Le aumente a 30 porque estaba siendo tan fácil.

Evaluador: Pero no, no se prenden los otros.

Evaluador: No, porque ya no pueden, tiene que...

Evaluador: Ahhh, tienes que darle.

Ulises: ¿Esto cómo se jugaba? ¿con este?

Evaluador: No, con el clic.

Ulises: Ese también es nuevo, ¿no?

Evaluador: El colorcito,

Ulises: Sí.

Evaluador: No, siempre existía.

Ulises: ¿el que sale ahí brincando también es nuevo?

Evaluador: Sí.

Evaluador: Ya.

Ulises: Excelente.

Evaluador: El tercer nivel lo tenemos en diseño todavía. No se va a hacer más bien por cuestiones de tiempo.

9. Melo

Estudiante, de género masculino

Melo: Estudié una licenciatura donde justo, nos dan todo esto de probar productos.

Evaluador: ¿Te gusta leer?

Melo: Pero no lo hago muy frecuentemente

Evaluador: Te gusta la historia

Melo: No

Melo: Tal vez no sea necesario un salir del juego, en la pantalla principal porque a mí me sería más fácil cerrar la venta si quiero salir de él, aparte sí es mi primera interacción con el juego, no me parece muy relevante.

Melo: Tal vez en las cinemáticas y en estos pedacitos de historia de historia, puede ser relevante poner subtítulo, por ejemplo si estoy en un lugar donde no puedo oír, y no lo he jugado antes, tener subtítulo puede ayudar, incluso personas que no puedan oír puedan saber qué pasa, a parte de la información visual no hay nada más que me explique qué me está diciendo y es información relevante.

Melo: (señalización con flechas) Me pareció muy sutil lo que se indicaba hacia donde interactuar, pero realmente en principio no sabía lo que estaba ocurriendo, entonces tal vez ser un poco más, o especificar que se me esté explicando cómo está funcionando o inclusive una nueva señalización para unos nuevos elemento, pero todo salió así de que, que, indicaciones de donde puedo interactuar.

Melo: (cuadros de texto en la celda) los recuadros son muy agradables visualmente

Melo: (infografía de croquis del convento) ¿Que tan relevante es la imagen para el progreso? Si no es relevante no tendría motivo para verlo más a detalle.

Melo: No es un desierto el Desierto de los Leones jaja

Melo: El indicador de páginas lo tengo, pero no es relevante tener una flecha adelante o atrás si ya terminé.

Melo: (Baúl) sería interesante tener más información cuando pase el mouse, cuando pase sobre el objeto para saber qué es o porqué lo obtuve, y decir porque hice tal tal acción, para ver porqué es relevante para mí o qué puntuación me da.

Melo: (pensamiento inicial) dijo algo pero no sé si era relevante o cómo lo puedo volver a sacar.

Melo: (Decisión de castigos) No lo quiero hacer sufrir.

Melo: (Instrucciones de las escenas que se repiten) Igual si la interacción es igual a una experiencia que ya tuve tal vez no sería importante volverla a mostrar si es la misma.

Melo: (elementos de decisión) Tal vez hacer más evidente los elementos con los que puede interactuar, tal vez algo que los vuelva más obvio para interactuar con ellos para que no me pierda de nada o confundirlo con un elemento del fondo.

Melo: (miniuego de cuentas) Ya no recuerdo que cuentas debo explotar amarillas o negras. Hay algún indicador de que voy perdiendo (no lo veía) Tal vez sería interesante también poner el cuadrito así como el río, esto así se va a ver.

Melo: (Pergamino de reglas) Tal vez este sería interesante ponerlo al principio antes de interactuar porque ahora sé que estás son las reglas.

Melo: (minijuego de cuentas) tal vez el personaje se puede poner más al centro, muy a la derecha no me da tiempo.

Melo: Entonces me estoy poniendo en su lugar para experimentar realmente lo que ellos tenían que sufrir para alcanzar un estado de contemplación.

Melo: (barra de progreso) Igualmente al ganar más unidades que te de un progreso que indique que vas avanzando

Melo: (menú game over) no supe qué pasó ya perdí. No supe que estaba generando moneda dentro del juego.

Melo: Si era relevante la información quisiera volver a entrar.

Melo: Igual como soy un poco distraído, no me acuerdo que sección del Desierto es aquí, igual que apareciera algo así como estás en tal lugar.

Melo: (Al ver crecer al visitante) Ah caray, igual en vez que la puerta crezca es mejor que se abra un poquito, el visitante en vez que se acerque que se mueva.

Melo: Tal vez los premios obtenidos pueden estar en otro lado y dejar solito el pergamino.

10. Alejandro

Estudiante, de género masculino

Alejandro: Yo vengo aquí por el chocolatito

Evaluador: Haha, no hay chocolatito ¿quién te dijo?

Alejandro: ¿cómo no?

Alejandro: Puedo saltar esto, ¿no?

Evaluador: sí.

Alejandro: ¿y qué hago?

Alejandro: Creo que ahí, por ejemplo, en la partecita donde sale el diálogo, pasan muy rápido, lo quitan muy rápido.

Evaluador: sí, eso es...

Alejandro: ¿Qué se supone que tengo que hacer aquí?

Alejandro: Los diálogos se salen muy rápido.

Alejandro: ¿Ya? ¿qué tengo que hacer?

Evaluador: Le da parar y no para.

Alejandro: Sí, no para.

Evaluador: Es que el botón ahí es para parar la barra.

Alejandro: No, pero ya había parado la barra, ya había parado. Ya se estaba flagelando, y ponía parar y no para.

Evaluador: No, es que no es para eso. Era... el botón era para parar la barra.

Alejandro: Ah, ok, entonces ahí, por ejemplo tienen que quitar la habilidad de poder parar

Alejandro: ¿Qué más ayudó, qué hago?

11. Edwin

Estudiante, de género masculino

Edwin: Introducción, cómo jugar, como ya había dicho la verdad me gustó mucho la animación en general está muy bien hecha, realmente te invita a entrar al juego o sea de la historia, del fraile que perdió a sus padres y quiere una vida austera, aquí ya me atrapó.

Edwin: Lo que me gustó aquí es que por default ya me tengo que ir a la celda, le doy aquí me da mucha información y de hecho se me hizo muy interesante todo esto, del cráneo de los flagelos de todo lo que hay, lo que más me llamó la atención es la información de cómo es el lugar.

Edwin: Lo que me gustó mucho fue esta línea del tiempo, mucha información que realmente no sabía, no sabía que en 1600 se había publicado El Quijote, que el Desierto de los Leones ya se había fundado, cosas así me llamó mucho la atención, realmente toda la información que encuentro se me hace bastante interesante. De ahí me da el indicio de seguir investigando la verdad me gustó en particular este.

Edwin: Gané un escapulario.

Edwin: Eso me llamó la atención de porqué se llama el Desierto de los Leones y aquí estos cuatro textos te lo resume y es bastante interesante, era el Desierto de los Leones porque era un Desierto, de que era un lugar solitario que no había ruido y que estaba muy alejado de toda la ciudad y bueno te da información de cómo es actualmente y cómo era antes, de que es en la Ciudad de México, que tiene tanta distancia y de cómo se fundó, toda esta información.

Edwin: Un punto, importante esto (pergamino de reglas), de cómo era la vida del fraile, bueno de sus obligaciones que tenía que hacer, que tenía que evitar la tentación de olfato, del gusto, vivir austeramente, evitar todo tipo de tentaciones, y todo esto, aquí se resume todo el juego, porque todo esto es digamos es instructivo, hasta un tutorial, de como o qué debes hacer en el Desierto y con todo esto sí me llamó mucho la atención.

Edwin: Lo que me gusta es que cada vez que entras te recuerda de que uses la manita o la lupa para que puedas ver.

Edwin: (minijuego de cuentas) aquí siento que tuve un pequeño problema porque siento que no te explica qué hacer.

Edwin. (fraile con estrellitas) También estaría bien, se me hizo raro el fraile con estrellitas, no digo que esté mal pero ve raro, como que lo saca un poco de tono. El juego en general es un poco serio, no sé si será como para niños el tono, porque es un poco, bueno que te habla de vivir y que te lastimabas para estar en paz con Dios, no siento que sea como para niños. Lo de la sonrisa, está bien, bueno, igual es como también se contradice un poco, porque dice que ellos tiene que vivir una vida sencilla sin tener tentación, tal cual yo vi, una tentación sería felicidad, no sé.

E: No sé, tal vez la felicidad para ellos era estar ahí.

Edwin: Porque igual era un pecado para ellos, era recordar tu vida pasada, recordar olores, sabores era tentación ¿no? pero eso es un buen punto, lo que les hacía feliz a ellos era estar aquí en el convento.

Edwin: Me llamó mucho la atención, me gustó el hecho de que te da mucha información, se me hizo interesante saber qué es lo que comían ellos antes y qué es lo que se comía en la época, esté bien interesante el hecho de que aquí ya está como que el choque cultural de alimentos que trajeron de España y los alimentos que se comía aquí en América, el chocolate, el chile y frutas y verduras que trajeron de Europa.

Edwin: Lo que siento que estaría bien, lo que sí hubiera estado bien, me gusta mucho la animación del chocolate, pero también me gustaría de la leche, que salga el fraile tomando leche, no sé, qué diga, no sé, la leche me hace sentir bien, me humecta o algo así.

Edwin: Sí porque realmente todas animaciones son de tentaciones o de pecado ¿no?.

E: (Cuentas) este minijuego es porque oras.

Edwin: Lo que estaría bien, ahorita que lo veo, no sé si puedan pasar un pequeño fragmentos que te diga que cambias de lugar, ahora que regresé al mapa principal que te de nueva información, porque sí la verdad me quedé picado con toda esta información pero pues, volver a leer los mismo, lo que pienso es que hay gente que lee poco y lo va leer con enfado.

Evaluador: Hacerlo más dosificado

Edwin: Umju, exactamente.

Edwin. Me llamó mucho la atención de que el cráneo es un recordatorio de que al final te conviertes en ceniza ¿no?, de que tierra eres...

Evaluador: Polvo

Edwin: Polvo eres y polvo serás, igual el hecho de que ellos tenían que quitar el gusto con ceniza, con tierra.

Evaluador: Nadie ha jugado ese minijuego como tú (minijuego de carrizos)

Edwin: Sí de hecho la última vez que lo jugué le agarré el modo rápido.

Edwin: (video de ermita) El movimiento de la boca no me convenció un poco, será mejor que no mueva la boca.

Evaluador: (minijuego de cuentas, fraile agachado) aquí sí se ve bien, que el fraile está rezando su rosario.

Evaluador: Has ganado muchos premios.

Edwin: Sí de hecho.

Evaluador: (escena de hospedería) siento que el personaje se pierde mucho (al hacer el zoom)

Evaluador: Ahí se pierde la música

Edwin: Ahorita que no está el sonido se me hace bien interesante, ahorita que ya no está me acuerdo de la tonadita jaja.

Edwin: Ah me llamó la atención que ellos no podían pecar con los ojos.

Edwin: Toda la información está, bastante interesante

Evaluador: Sería bueno que pierdas para ver el minijuego (escena de patio)

Edwin: (minijuego de cuentas) Aquí no me da mucha movilidad, sería bueno que lo pusieran en medio, como fue en la noche, que estaba rezando se me hizo bien cómodo que el fraile estuviera en medio.

Evaluador: Se te haría mejor, que en este nivel ya fuera más rápido. Sí estamos en el nivel 2, sería bueno que fuera más rápido.

Edwin: Ahí pecó con la mirada, es bien curioso ¿no? que con un detallito es como una escalera que va mayor, mayor.

Evaluador: La importancia del pensamiento.

Edwin: Que loco.

Edwin: Le gané al diablo.

Evaluador: Ahorita nuestro final, no es espectacular, necesitamos un final espectacular.

12. Emiliano

Estudiante, de género masculino.

Evaluador: Bueno, está en Cuajimalpa, es un bosque, está un convento ¿no? bueno, realmente el juego trata de la vida de estos frailes y queremos que tú nos des tu impresión acerca del juego, bueno, cuando estés jugando comenta todo lo que te gusta, lo que no te guste ¿no? y tratar como de ser un poco, bueno, entender que tus decisiones van a influir en el fin de este fraile ¿no? que sea expulsado o se mantenga en el convento.

Emiliano: Ok

Evaluador: ¿estudias psicología?

Emiliano: sí.

Emiliano: Órale, superar o evitar tentaciones, ok.

Evaluador: Cualquier cosa que pase por tu mente nos dices.

Emiliano: Ah, ok.

Evaluador: **Sí, es pensamiento en voz alta.**

Emiliano: Bien, pues, estoy leyendo y creo que no sé si la palabra es la correcta, es como muy estoico siempre esto de ser fraile y la cultura judeo cristiana, esto siempre es contabilizarse y encontrar... la culpabilidad en el placer. Es muy castigadora, yo creo, la cultura pero bueno, o sea, me interesa ponerme en el papel de este hombre y también... la música me gusta. Me gusta, siento que los órganos siempre le han dado una profundidad al ambiente, y está como dentro de un eco, como... igual si tuviera un poquito más de reverberación o con esta, este, me parecería genial porque implica como estar dentro de una iglesia grande, ¿no? este siempre me recuerda el órgano.

Emiliano: Ok, está cómodo, porque digo, sé que se tiene repetir en bucle, bucle, pero no se hace pesado.

Emiliano: Ahh, creo que esto lo vi, esto de las horas canónicas en el, en el nombre de la rosa.

Emiliano: ¿Le llama celda a su cuarto? Creo que sí, ¿verdad?

Emiliano: Guau, esta descripción de los flagelos está muy interesante: hay que mortificarse, pero si es demasiado se pecará de soberbia y si es poco, de sumisión. Qué estricto esto. No, aparte que adoración al dolor. No, y más desde una perspectiva que culpa mucho la naturaleza del hombre, ya lo implica como malvado en sí mismo.

Emiliano: Ok.

Emiliano: A ver, voy a abrir por primera vez este mapita que estaba acá abajo.

Emiliano: No sé porqué se llama mona lisa, no recuerdo muy bien, pero creo que en realidad se llama Gioconda.

Evaluador: **Pero, es que el... Gioconda es el nombre del...**

Emiliano: ¿De la persona?

Evaluador: **De la persona.**

Emiliano: Y la mona lisa es como nombraron al retrato

Emiliano: Ok. Si, no estoy muy seguro, nada más...

Emiliano: Ok, interesante esto que... del mapita que está abajo que me da el contexto de qué va sucediendo.

Emiliano: Ah, gané un escapulario, excelente. Estoy más cerca de Dios.

Emiliano: Tengo que volver a checar el mapita, sí, como lo veo coloreado en azul, siento como que tengo algo importante que checar ahí, pero bueno voy a, voy a empezar a checar el croquis porque ya me salió una monedita.

Emiliano: Bien, ah pensé que me podía poner el escapulario. A ver... bien, creo que ya conocí la celda. Vamos a... al jardín, me interesa más el jardín.

Emiliano: Ok, el jardín como un espacio contemplativo. ¿se castigan también a través del olfato? que sorprendente. Dicen que la ruda huele feo y por eso se mortifican. Bueno, pero también es medicinal. No sé si como en el nombre de la rosa, tienen, este, ah, no, creo que ese era un invernadero, ¿no? que tenían específicamente las plantas, para, para ciertas propiedades. Me gustan más, no estoy muy seguro, o sea todo lo que digo lo hablo de, lo expreso desde un conocimiento muy vago, pero me gustan más los jesuitas por la búsqueda de la razón.

Evaluador: Por lo intelectual.

Emiliano: Aha, estos intentan no tanto encontrar a Dios en una cuestión intelectual, no intentan saber a Dios, si no yo creo que sintiendo y estar en él... digo, supongo que en eso se diferencian, la búsqueda, los dos buscan a Dios, pero estos desde una perspectiva más sensorial, Dios como sensación y no como idea. ¿no? como estado, yo creo.

Emiliano: Creo que esto pasa muy rápido y se quita muy rápido o es que estoy moviendo el cursor. Cuando salen los cuadros para leer. Creo que se quitan. Igual si se mantuviera un poquito más de tiempo. A ver, ya van como... la cuarta vez que lo tengo que leer.

Emiliano: O sea, ¿el dolor como un recurso para enfocar la atención?

Emiliano: ¿Cómo puedes gozar algo que te tiene que hacer sufrir? AHh, es que hay placer en el sufrimiento. Porque al final, entre más sufran más se acercan a su meta, y eso es lo que les produce placer. Igual por eso la mortificación es tan importante. Ok. Me cambio... me acabo de dar cuenta que cambió de color el mapita, ahhh, resulta que no es un mapita, este es una especie de retrato.

Emiliano: Me gustaría aprender a saber usar plantas medicinales.

Emiliano: Ok, no sabía que los monjes tenían una, este, bueno, esto, la religión católica tenía también su especie de meditación, pero esto es una meditación más... bueno, es que todas son contemplativas, pero... es distinta, por ejemplo, recuerdo que yo había hecho meditación budista... esto es interesante, no sé cómo lo hagan, si caminan, sólo se sientan y ven, o si

mientras tienen un pensamiento toman una flor y la huelen, sí ¿si sirve todo lo que les estoy diciendo o es demasiado?

Evaluador: sí, está bien, tú suéltate.

Emiliano: Ah, ok, les voy a decir todos los pensamientos que esto me evoca. Ok.

Emiliano: Ah, yo no sabía qué simbolizaban estas plantas.

Emiliano: El otro día fui al museo de, de las intervenciones, creo, tienen un jardín muy bonito. Yo creo que lo más disfrutable de estas cosas, bueno, de estos lugares es el jardín.

Emiliano: No lo veo muy, bueno, ahorita les digo... Mis impresiones del jardín.

Emiliano: El oficio humilde, ¿así le decían ir al baño?

Evaluador: A la zona.

Emiliano: Ah.

Emiliano: Ah, ok, yo creo que si quisieran, este, torturarse, podrían hacerlo mejor porque, esto de los olores desagradables, este, existe un momento en el que cuando un estímulo es bastante repetitivo el cerebro ya asume como parte de la mente y lo deja de percibir, entonces si quisiera que él, lacerarse más con los olores, pues sería... lo hueles, alcanzas tu periodo crítico, pero sin que se vuelva estímulo, este, sin que se pierda la percepción del estímulo y te vas. Después vuelves a hacerlo periódicamente para siempre estar en el estado constante de, de molestia, aunque no sé si pecarían de, este, déjame regresar a ver qué decían

Evaluador: De soberbia.

Emiliano: De soberbia, ah gané otro escapulario, ¿o ya era el que tenía? Me gustaría poder ponerme los escapularios, y al final tener todas, como pavo real.

Emiliano: ¿por qué esta fuente tiene movimiento? Más que fuente parece un... es que no es un pozo, sólo un estanquecito. Y yo creo que también, por el hecho de la quietud que tiene que haber ahí. El agua clara también, creo que podría simbolizar este estado de calma, de reflexión que es el que el mismo que intentan alcanzar estos, estos personajes.

Emiliano: Bueno, entiendo el concepto, no me gustaría quedarme en un lugar así. ¿qué es esto? ¿arte románico? Creo que sí, es arquitectura románica

Evaluador: No, es el barroco, ellos vivieron en el barroco, pero...

Emiliano: Porque esto es muy austero, digo, el barroco es bastante...

Evaluador: Porque eran austeros, austeros.

Emiliano: Ah, creo que las iglesias del periodo románico son de este tipo, así, bueno, no, luego busco la imagen, pero creo que si son así, porque no hay ostento, a diferencia del

barroco, y digo, mucho menos con el churrigueresco, creo que sí se desarrolló aquí, no estoy muy seguro. Siento una especie de aplanamiento emocional que te provoca el lugar.

Evaluador: Es que ellos eran súper austeros.

Emiliano: Sí, sí lo puedo notar, lo percibo, igual lo veo con la, no sé cómo llamarlo ¿fuentecita?, ¿espejo de agua? Este...

Evaluador: Pues era una fuente, pero era austera.

Emiliano: sí, y digo, no veo movimiento de agua, y me parece mejor porque sí, está de acorde con el ambiente. Un entorno sin perturbaciones. Y a pesar de que están las flores para castigar el olfato, dicen que son para mejorar la concentración, yo no sé cómo meter un nuevo estímulo te ayuda a focalizarte en otro, pero bueno, yo creo que si lo siguen haciendo es porque funciona o en realidad es... se, distraen su atención para volver a seguir esta atención de regresar hacia la meditación. No sé si por eso de ¿solito se jala para lastimarse más? y tener más tensión y poner un poco más en el juego a su cuerpo y todas sus funciones cognitivas, de repente como con este camino que lleva hacia a Dios, que está lleno de dificultad, de pesar.

Emiliano: Bien, regresamos al plan. Ahora me apetece ir a la cocina, pero, yo creo que no por mis intereses en el tema, sino porque ya olí algo y tengo hambre. Ok, esto puede ser un sesgo en mí, en mi impresiones. Ok, una vez más, las órdenes... ok, la puntualización es prudente, pero igual yo creo que si me sale la siguiente diría "es innecesario, ya sé que si quiero ver algo le paso el cursor", ok.

Emiliano: No sabía que se les daba poco, para que se fueran rápido. Ok, entonces significa que este camino es un camino, individual, el camino, este camino de estas personas es un camino individual a seguir, porque, por ejemplo, si fuera de entregarse totalmente al prójimo y quitarse a sí mismo lo que no tienes y alcanzar un estado de sufrimiento y este, haciendo más pleno al otro, sería como un camino que implica siempre la existencia de un otro, de no sé qué orden se... tenga que hacer estas obras de caridad. Con esto me doy cuenta que es un camino muy individual, ¿no? que Dios al final no va a ser una sensación colectiva, sino... Continúo. Bueno, decían los unos a los otros, pero no sé en qué parte... Ah, ¿se cambió?

Emiliano: ¿Qué onda con esta falta de cortesía? de hospitalidad. Está, yo creo que está muy dentro de la cultura mexicana, pero entonces no sé, ¿de dónde habrá salido esta hospitalidad?

Emiliano: El chocolate está prohibido, bueno, todo placer ¿no? Yo digo, si el placer está prohibido, y lastimarse les produce placer porque los acerca más a Dios, entonces el camino

es contradictorio ¿no? Si acercarme a Dios me produce placer y el placer está penado, ¿cómo puedo alcanzarlo?

Emiliano: ¿Qué beberé? ¿leche o chocolate?

Evaluador: Ahí tienes que decidir.

Emiliano: Ahh, ¿aquí tengo que decidir? no sabía eso.

Evaluador: En cada escenario tienes que decidir.

Emiliano: Ahh, pues muy fácil, voy a elegir los huevos.

Evaluador: Ahh, no. En lo que hace así.

Emiliano: ¿En lo que está diciendo tengo que decidir?

Evaluador: No, en lo que flashea.

Emiliano: Ahh, no sé, me dan ganas de ser rebelde pero, bueno, yo soy él y quiero alcanzar a Dios. Pues sí, si el chocolate está prohibido, bueno, pues si no quiero no hago nada, pero bueno, supongo que está prohibido. Tomo esto.

Emiliano: Ah, ok, destruyó estas antes de que lleguen acá. Estas me sirven, ay, no me funcionó el mouse.

Emiliano: Bien, ya me siento más cerca de Dios. Ya van dos veces que sí le aprieto y no me da, ahora sí ya.

Emiliano: Ok, 29 puntos, no fue suficiente para...

Evaluador: Le acabo de cambiar porque estaba siendo demasiado fácil.

Emiliano: ¿No fue suficiente?

Evaluador: No, sí, porque aquí no le he cambiado pero le... Le acabo de subir aquí, ahora va a ser 30.

Emiliano: Sí, yo creo que bajó mi rendimiento porque no tengo mucho espacio aquí para moverme, pero ya sé que eso cambiará. Ahhh, genial es para evitar la tentación.

Emiliano: Ah, no, ya me acaba de entrar la culpa.

Emiliano: Ya sé qué puedo hacer, me podría poner chile.

Evaluador: Ay se ve bien rico, ¿no?

Emiliano: Sí, ese era el chocolate. Ay, no pude leer el diálogo, estaba muy emocionado por... Continuo.

Emiliano: Sí, creo que los diálogos son muy rápidos, bien. Atrapar los alimentos con halo verde, si consigues al menos 25, fray Gregorio vencerá la tentación, si no será castigado, ok.

Emiliano: Son verdes, ¿no? Ok.

Emiliano: Vengan plátanos a mi. Ay, no entra, no entra. Qué onda, esta lechuga me estorba demasiado. Agarré una, un rico pescado, creo que inconscientemente sí quiero comer esto. Bien, las pasas entran muy bien. ¿Qué onda?, el plátano me está bloqueando. Elige un castigo, mmm, yo creo que hoy estoy para ayuno, porque mi pensamiento fue de comer. 5 unidades, podemos lograrlo.

Emiliano: ¿4 días de ayuno? hermano, solo fue un chocolate. Bien, ahora quiero ir al jardín, me gustó.

Emiliano: Ay, pero, resulta que en la... ya no vi el mapita de la cocina. Regreso al jardín.

Emiliano: Creo que esto ya lo vi.

Evaluador: Sí, pero tienes que tomar una decisión.

Emiliano: Ahora, necesito este, ¿cómo, solo puedo escoger una?

Evaluador: Tienes que encontrar, investiga más.

Emiliano: Si, no sabía que ya podía empezar a jugar. Pensé que solo era muy informativo, a ver, consigue al menos 15 puntos, ganas puntos... ok. Está nivel legendario esto de ser... No sabía que quería tanto ser un ¿qué es? un carmelita descalzo. Ganas puntos cuando destruyes cuentas oscuras ¿quién?, ok.

Emiliano: ¿Cuántos puntitos negros me quita la cuenta negra?

Evaluador: 1.

Emiliano: ¿en serio?, ¿y así perdí?

Emiliano: está esto interesante porque es como una carga de poder, solo si quisiera usar mis escapularios, mis...

Emiliano: Ay, quisiera ver que mi personaje, tiene nuevos, aha, como ahora flagelarme más rápido, más 5 de flagelación.

Emiliano: Bien, qué bueno que ya es más feliz.

Emiliano: Sí, si pudiera subir mis poderes de meditación, así, de ahh, te toma 5% menos alcanzar al nirvana, ah no, es católico, ¿verdad?

Emiliano: ¿No comen platillos de estas tierras? Ya me di cuenta que estos son españoles que vienen acá, no es como un mexicano no puede entrar allí.

Evaluador: Precisamente.

Emiliano: Si en realidad es como un retiro de los de allá aquí.

Emiliano: Ahh, como fraile si me darían ganas de tomar esos melocotones, pero, ok.

Hubieran puesto estas dos cosas. Pero mejor me voy a ir hoy por nueces.

Evaluador: No, ahí no puedes, solamente en los que hacen fiu fiu.

Evaluador: Pero mira, ese a veces hace y a veces no, el canutillo.

Emiliano: Si, ahorita se movió y ahora ya no salieron los estos...

Evaluador: A veces se mueve y a veces no.

Emiliano: Ah, hasta que acabe el diálogo ya empieza a...

Evaluador: No, mientras esté el diálogo está así.

Emiliano: Ok. Son 30, ¿verdad? Ganas puntos cuando destruyes... ok.

Emiliano: Yo me quedó por aquí porque luego quedan muy rápido.

Emiliano: Ok, y se dejó caer el pecado, a ver. Está muy difícil, a mí me gustan mucho los melocotones. Vienen como meteoritos.

Emiliano: Ok, ¿pero se parecen?

Evaluador: No, ya llegaste.

Emiliano: Ah, ¿si me salve?

Evaluador: Sí, pasaste al segundo nivel.

Emiliano: Bien.

Emiliano: Ahh, ya no chequé estos manuscritos.

Emiliano: Mmm, bueno, iba a leer la información pero pues estoy más interesado ya por jugar.

Emiliano: Bien, quisiera ponerme estos escapularios. Sí quisiera ver como mi personaje va... pero creo que, ¿sería pecar de ostento?

Evaluador: Claro, de soberbio.

Emiliano: Es como mira, estoy más cerca de Dios. Ok, esto ya le entendí. Cuando paso el cursor leo la información.

Emiliano: ¿O será que yo leo muy lento? No, es que me está interesando qué quiere decir, quiero leerlo despacio, ok.

Emiliano: A ver, cómo una vela, si quisiera flagelarse pues se lanza al bosque con el miedo, ok.

Emiliano: ¿Qué?, mmmm, hoy tenemos ganas de oración. Sí porque se lee... bueno, las dos me ayuda a alcanzar a Dios, pero mejor rezo.

Emiliano: ¿cuántos puntos necesito? ¿30, verdad?

Emiliano: Qué difícil... que fácil es pecar.

Emiliano: No, es que ya me di cuenta que... ok, si voy rastreando los puntos negros aquí, puede que me salgan muy cerca, entonces mejor me quedo en el punto central, y ya si se van acercando, o sea, entiendo que pueda venir uno aquí pero creo que puede salir otro acá, entonces mejor me quedo aquí y ya conforme entren en este rango es más rápido que pueda yo hacer esto, a que yo los vaya buscando. Que vengan a mí, yo los elimino cuando estén en un rango cercano.

Emiliano: ¿Cómo voy a alcanzar a Dios? Tengo que hacerme esto más fácil o, ¿me lo hago más difícil? Si no llego a Dios de lo difícil que es, ¿alcancé mi meta por qué sufrir?

Emiliano: Pasa el cursor... este ya lo entendí.

Emiliano: Ahh, qué bonito se ve el jardín aquí, aunque creo que cambió la fuente.

Evaluador: Es que es otro, otro lugar.

Emiliano: Ahh, si es cierto, sí el agua cristalina es lo mejor.

Emiliano: Es que, ¿qué onda con esto? A ver, el hecho de, por ejemplo, no disfrutar, ver un paisaje, no disfrutar ver una persona, es una negación de la obra de Dios, o sea al final, estoy despreciando la obra de Dios, igual Dios crea los frutos y los hace deliciosos y yo me alejo de ellos.

Evaluador: Tienes que alejarte de todo.

Emiliano: Sí, pero en este sentido lo estoy negando a Él, y soy... no, sí, depende totalmente, pero en mi perspectiva personal...

Evaluador: Sí claro.

Emiliano: O sea, si su obra es tan magnífica y bella, ¿por qué la desprecio?, creo que al final sería una ofensa hacia Él, bueno, continuamos

Emiliano: Mmmm, no, hoy si quiero flagelarme, ¿qué tengo que hacer?

Emiliano: ¿qué está pasando? Ahh, ya sé qué es

Evaluador: Exacto

Emiliano: Ah, bien, adiós hermano.

Emiliano: Es que nunca supe qué tenía que hacer

Emiliano: hoy quiero... ¿qué es cilicio? vamos a ver.

Emiliano: ¿qué es esto? cecilio, ¿qué era?

Evaluador: Cilicios, lo leíste en la celda

Emiliano: Creo que sí, pero no me acuerdo. Es que me interesó más el flagelo.

Evaluador: Es que eran unos, ehh, unos fierros, digamos, pero no tenían este, puntas, sino que como nudos nada más, entonces se lo ponían en las piernas, o sea, no los sangraban pero sí lastimaban.

Emiliano: Ok, experimento cosas nuevas.

Emiliano: Tengo 3 objetos, me acabo de dar cuenta. Ay, si pudiera poner esto en un... unas cuentitas.

Emiliano: Bueno, me dio un poco de curiosidad checar esto, el mapa, se parecen un buen a los que hay de... en el nombre de la rosa.

Emiliano: Decide con un clic si fray Gregorio cae o no en la tentación, pero ¿qué tentación habla? ¿le gusta este hombre?

Emiliano: Uy si fuera homosexual estaría muy genial.

Emiliano: No, no, es que aún más pecaminoso que una mujer. Y luego rodeado de tantos hombres ¿qué aventura?

Evaluador: Eso no nos atrevimos a poner

Emiliano: Me interesa mucho, pero ya no vi en qué estaba.

Emiliano: Ok, pienso, si rompo las reglas, implica que... voy a, al final voy a tener que hacer un camino más largo que mis hermanos, ¿significa que en cierta forma mi camino tendría más significado que el de ellos? porque me tomó más tiempo, más sufrimiento llegar ahí, aunque es contradictorio: pudo alcanzar más, este, dolor, rompiendo las reglas que siguiéndolas, aunque quiero alcanzar a Dios. Yo creo que, como religión, habrá que especificar qué era lo que tiene más importancia, si seguir las reglas o que las reglas en realidad estén enfocadas a producir el máximo dolor posible o en realidad el hecho de alcanzar a Dios está en la sensación del dolor. Entonces podría salirme de ahí, solo sufrir interminablemente para alcanzar a Dios, sin necesidad de estar con ellos. Ok.

Emiliano: ¿Aquí que es esto? Me voy, en algún momento tiene que entender que si nadie le habla se tiene que... Ay, eso es lo que les decía, llegan así.

Emiliano: Ay no, quieren que no alcance a...

Emiliano: Bueno, tengo cosillas ahí.

Emiliano: Voy a salir tantito, vivían en silencio...

Emiliano: Entonces las oraciones eran...

Evaluador: En silencio, en la mente.

Emiliano: Qué lástima, porque el canto, por ejemplo, el gregoriano, yo creo que da más sensación de estar tan cerca de Dios y sentirte tan pequeño.

Evaluador: Pero creo que no son de la misma ideología.

Emiliano: Sí, yo sé, pero por ejemplo recuerdo el canto y digo, creo que eso sí te acerca más a Dios, y son palabras.

Emiliano: Escapulario, me voy salvando, me voy salvando.

Emiliano: ¿otra vez el dilema?

Evaluador: Sí.

Emiliano: Pues ya le contestó, qué más puedo hacer, a ver. Evita que fray Gregorio hable, para ello apriete las teclas... bien, vamos a ponernos serios.

Emiliano: Uy creo que había un juego así.

Emiliano: Ah, no entiendo nada... creo que ya.

Emiliano: ¿Cómo la evita aquí?

Emiliano: ¿Qué pasa cuando salta? No estoy entendiendo qué, ¿le atiné?

Evaluador: Sí le atinas se tapa la boca, y si no, grita.

Emiliano: No e da tiempo de ver qué está haciendo este hombre.

Emiliano: ¿Gané? ¿115? ah, no es cierto, es que soy muy bueno para el silencio.

Emiliano: Uyy, este se ve súper poderoso, quiero cambiar escapulario.

Evaluador: Ya, ahí habías ganado.

Emiliano: Pero, no me deja avanzar.

Evaluador: No, porque ya llegaste a tu máximo de ese nivel, y ya ahí acaba ese juego.

Falta el tercer nivel, que no lo tenemos.

Emiliano: Ahh, o sea que jamás podré alcanzar a Dios. ¿qué es esto? me siento como Sísifo.

Herramienta 2. Entrevista a Profundidad

1. Entrevista 1: Ania e Inés.

Evaluador: ¿Queremos que nos cuenten ¿qué les pareció? ¿Cuál fue su experiencia en el juego?

Ania: ¿Tú si leíste toda la información verdad?

I: Sí

Ania: Yo no, esperaba a qué hora comenzar a pelear?

Inés: A mí me interesa mucho, por eso me gusta mucho el juego, o sea desde la primera vez que lo jugué, me gusta mucho la parte histórica, además como lo tengo muy cerca, cuando vamos siempre, siempre me hace falta ese factor de la información porque es una historia muy interesante, me parece muy padre.

Evaluador: A pesar de que vas con el guía

Inés: Pues es que no me ha tocado con guía ahora que lo pienso, digo llevo toda la vida aquí verdad, no sé porqué no me ha tocado con guía, o sea mi papá conoce muy bien la historia, pero él lo ves más como desde la perspectiva artística, pero ya verlo desde más un punto histórico para mí es una novedad, entonces y el hecho de que sea un juego también que lo vuelva tan dinámico es todavía mejor porque ya no es como una tediosa clase de historia que te ponen puras fechas y no sabes.

Ania: Pero por ejemplo puede haber gente que como yo, o sea a mí se me olvidó, no es porque no quisiera leer, porque estaba en la emoción de los minijuegos, porque pelear contra el diablo.

Inés: ¿Si viste la sombra?

Ania: En la pared estaba ahí.

Ania: O sea está bastante balanceado, que es interactivo y divertido aparte aprendes, pero el problema es que, maybe porque fui yo, o sea la gente normal no jaja.

Inés: Es que son perspectivas distintas ¿no?

Ania. Exacto, Inés lo vio más por la historia y yo más por el juego ¿no?

Evaluador: Pero por ejemplo ¿Tú que no entraste a toda esa información eh, qué sacaste del juego? porque ella lo hizo muy detallado y leyó todo y tú que no leíste todo, ¿a ti qué te dejó el juego?

Ania: O sea ¿informativamente?

Evaluador: Sí o alguna cosa.

Ania: O sea es que sí aprendes aunque no leas, con los errores que cometes aprendes más o menos por qué fue y tú qué aprendiste por ejemplo.

Evaluador: ¿Y tú qué aprendiste por ejemplo?

Ania: Que no debían hablar, recordar nadie, ni tener seres queridos o sea es que lo hice muy rápido porque ya estaba como que así y no sabía ni porque había pecado, después hablando con él, ahí tenía que picar con la puerta así de bye.

Evaluador: Lo que yo si estaba pensando, es que cuando tenía que tomar la decisión entre pecar y no pecar, por un lado porque pues yo quería pecar porque pobre señor, pero también por otro lado decía es que los minijuegos están más interesantes si peco, que si no peco, entonces mejor voy a pecar.

Ania: Yo me di cuenta que por ejemplo la fuente iba a ser pecado porque sonaba mega dramática, y yo mmm jaja, esto suena raro.

Evaluador: Eso es cierto y entonces tienes una idea de los minijuegos los asociabas entonces a pecar, los minijuegos interesantes y del otro lado ya sabías lo que iba a venir ¿por qué crees que lo diseñamos así?

Inés: ¡oh!, ¡oh! qué crees que refleja... He pecado toda la vida jaja

Evaluador: ¿refleja esto algo acerca de los carmelitas?

Inés: Pues yo creo que sí ¿no? porque era la tentación de hacer algo más interesante.

Ania: Que lo mismo que ya sabían que tenían que hacer.

Inés: Y más divertido que volver con las cuentas y tratar de darle en el pecho.

Ania: Sí porque en el juego literal te causa querer pecar para ver los minijuegos.

Inés: Sí para saber cuáles son los minijuegos o qué hay detrás del pecado.

Ania: Pero lo que iba con lo de la historia, el juego si va a depender bastante de la gente de cómo sean, o sea a mí fue porque la emoción, se me olvidó totalmente, y eso que estaba yo pensando yo puedo informarme y había cositas y leer, pero se me olvidó porque dije el diablo, y yo como que la fuente macabra, yo no sé porque es macabra. Es dependiendo de la persona tal vez hasta cómo sea o qué le interese, porque hay unos que seguramente se van a saltar la historia, pero no sé si es porque no les importe o no se dan cuenta porque van a lo que van, como decir entre el pecado y el minijuego, o sea eso es lo único. También depende para qué es el juego, sí es como para informar, nada más pues el que sea tan interactivo y divertido pues hace como que menos le informe, ay pues el juego ¿no?.

Evaluador: Sí lo hicimos así porque precisamente sabemos que, aunque tengamos un target definido, la gente es muy variada, algunos vieran toda la información hay otros que no leen mucho, entonces se tenían que llevar información de todos modos.

Ania: Ya hasta haciendo los minijuegos y pecando como que te informas de por qué y que quedas como de qué, oh vaya.

Evaluador: Y en ese sentido ¿ustedes qué valores creen que tenían los carmelitas?

Inés: Pues es que virtudes, bueno yo no estaba de acuerdo con muchas cosas, pero es el silencio, la disciplina.

Ania: Ah, pues maybe eran disciplinados, o sea alguien lo podía ver como extremo, todo tenía que ver con lo que creían y lo que decían pues mi vida es para esto, entonces es casi lo mismo a la otra pues es casi diferente, o sea yo que no soy religiosos ni nada, nunca sería como una disciplina en ese sentido que voy a dar literal mi alma porque por Dios o lo que sea. Digamos que sí tenían disciplina, si tenían como perseverancia. Estas cosas pero, a su manera, a su vida para ellos, lo que era bueno para ellos y lo que es bueno en general, entonces pues digamos que sí pueden ser como valores o virtudes, como perseverantes, disciplinados.

Evaluador: ¿Y ustedes las tienen?

Ania: Pues es que depende de qué pues así que digas, que me ponga a orar o no. Pero depende de otros aspectos, no sé si hay algo que me gusta y lo quiero hacer y me esfuerzo, entonces realmente hay como una disciplina o me tengo que parar a cualquier hora o tengo que hacer cosas pues es así como ser responsable, tener como disciplina pero obviamente es diferente a lo que eran ellos. Pues sí había muchas cosas como que se prohibían, yo como tampoco no conozco, no puedo juzgar, o sea ellos entenderán porqué. Tener hasta cualquier tipo de satisfacción porque pues les brindamos nuestra entera existencia a nuestras creencias, pero pues o sea para ellos estaba bien.

Evaluador: ¿Qué regla o qué tentación fue la que les sacó más de onda?

Ania: La tentación que más me sacó de onda, de cómo porqué es una tentación...Es que si estaban muy feas ¿no?, de que no pudieran hablar con nadie, no puedes ver ni hablar a nadie ni a los ojos, no puedes convivir pero tienen que vivir todos ahí pero solo están, literal de solo existir por existir y no disfrutar nada, no digo de tal o el antro, no, no, literalmente no pueden comer ni un durazno, bueno si pueden pero tenían que amargar, no pueden ni siquiera disfrutar las cosas porque está mal disfrutar entonces pues si se me hace bastante extremo, no hablar con nadie... no sé jaja.

Evaluador: ¿Y a ti Inés?

Inés: A mí la fuente.

Ania: A mí la Fuente me dolió mucho que no pudiera contemplar la belleza de la vida en el agua porque no está permitido contemplar algo que creó Dios, viéndolo desde esa perspectiva

¿por qué tenía que ser así?, ¿no es como que más virtuoso?, ver el agua, ver belleza del mundo de dios, en lugar que tener que llegar a tiempo la oración, o sea no sé.

Evaluador: Ese ejemplo está muy bien, tú dices la oración ¿no? la belleza, ¿tú crees que para ellos era bueno contemplar la belleza?

Inés: En ese sentido poniéndome en los zapatos de ellos ya no puedo juzgarlos ¿no?, porque obviamente era tentación, porque como seres humanos viendo una belleza, así te sientes atraído por esa belleza y te olvidas de tus obligaciones ¿no? entonces para ellos pues digo sí verdaderamente suena absurdo estar observando una fuente ¿no? pero a mí me chocaba esa parte porqué, para mí es parte del día a día ¿no?, y me hace mucha falta que disfruten las cosas porque siento también que es parte del ser humano, no podemos negar esa parte tan bonita del ser humano, pero pues es la religión.

Evaluador: ¿Y bueno ya sé que lo dijeron, pero queremos que lo recalquen, quién era su enemigo o contra quién luchaban estas personas?

Inés: Con Satanás,

Ania: O sea, supuestamente es Satanás, pero en sí es contigo mismo o con tus tentaciones, es como literalmente luchar contra ti mismo, el decidir lo que es bueno y lo que no, sé que es Satán, pero en sí tú estás peleando contra ti mismo.

Inés: sí

Evaluador: Ahí creo que hay que a lo mejor habrá que matizarlo en el pensamiento porque en realidad, como era la lucha contra el mismo, la contemplación de la fuente era por él, no era como que la generalidad, si no él que tenía todo eso atrás, era él.

Ania: Sí porque por eso también la fuente ¿tú no picaste la fuente?

Inés: Sí es que quería saber cuál era el video.

Ania: Yo también jaja, por el video que se ve es por eso mismo que literal es como es pelear contra él mismo, que no podía recordar esto y recordarla a ella.

Evaluador: Si hubiese sido otra vida, u otra persona, esa contemplación era otra cosa que no era pecado o tentación.

Evaluador: Tienes razón cuando dices que no hay que negar el placer de contemplar, de hecho también era un fin de ellos de irse a lugares como estos en las selvas o en las montañas para justamente ver a Dios, justo, pero en ese momento era otro contexto, una obligación o la distracción.

Ania: Pero hasta eso como que, no sé, fue como escoger ese lugar, para lo que querían claramente van a estar contemplando el bosque y van a decir como que hay que bonita la naturaleza, pero ahora sí que no puedo, o sea si se hubieran metido como literalmente en un lugar natural porque hasta energías humanas, te relaja y te sientes bien y hasta te sanas estar en un lugar con naturaleza, o sea si su punto era encarcelarse en cuatro paredes y no ver absolutamente nada porqué hasta una flor te distrae y ya está mal jaja.

Evaluador: Es que es su objetivo encerrarse en cuatro paredes en la ermita.

Inés: ¿Leíste lo de la letrina, que luego lo limpiaban con la lengua? jaja

Ania: ahh (gesto de sorpresa) ¡ay, no!, que bueno que me perdí eso, ¿y eso porqué, supongo que te lo explica ahí?

Evaluador: Era castigo.

Ania: ¿Ah era un castigo si yo perdía?

Evaluador: No era un castigo de ellos, era un pliego y ahí te explicaba que era preferible oler esos olores.

Ania: ¿Pero por qué?

Inés: Yo no podría vivir esa vida, los minijuegos me lo demostraron jaja, si no puedo seguir el buen camino nada más porque quiero.

Evaluador: Queremos saber también ¿en lo personal si algo les llamó la atención o les provocó algún recuerdo sobre su pasado de ustedes, algo personal?

Ania: Algo personal mío, de mi ser, creo que no, o sea si me acuerdo, yo si he ido al Desierto de los Leones, pero algo que me llegara a algo específicamente, no lo sé, creo que no, a parte lo hice muy rápido por la emoción, sí supongo que si hubiera leído también la información.

Evaluador: O sea tal vez no a tu vida, pero que te remita a algo, o sea esta situación, algo que te remita en otro contexto, lo que puede ser ya sé que no es de ahorita, no sé que fuerte o la diferente forma de vida.

Evaluador: Tú dices que no comes carne ¿no?, crees que tienes algo de parecido con ellos cierta forma de entender, las cosas que no deben de hacerse.

Ania: Pues yo no sé porqué no comían carne, o sea pero no eran veganos. Yo creo que es más por los principios o sea que yo así digamos me parezco a ellos en no comer carne, pero es porque yo pienso de una manera y supongo que ellos era, yo no sé si ellos pensaban en los animales o simplemente ellos decían es que por alguna razón, está mal, yo lo digo porque me dan cosita los pobres animalitos o sea no juzgo a los que comen carne, pero a mí no me

obliguen, solo son mis valores, mis principios sobre eso, pero así de, somos iguales los carmelitas y yo, jaja, porque seguramente su propósito de no comer era diferente a lo mío.

Evaluador: ¿Y a ti Inés?

Inés: Es que yo sé la vez pasada me recordó a algo pero fue por uno de los videos, y yo dije ahorita que juegue seguro me voy a acordar, pero no, algo me faltó en la cocina creo.

Evaluador: Fue en el jardín, que tu mamá había hecho un guisado con la flor de azahar.

Inés: Ah sí justo, era la miel de azahar, ahí está lo mío. Y pues nada más la historia que ya la había leído antes, que de hecho me gustó que ya no fuera tan cargado los textos, porque ya le pude dar un poco más de enfoque la vez pasada como era tanta información.

Evaluador: ¿Y los minijuegos qué crees que representaban?

Inés: El de las tuberías, no sé.

Ania: El de la comida, supongo que porque pecó con el chocolate, o sea no sé bien de cuál sea la representación de que están cayendo del cielo, o sea puede ser por manera del minijuego o puede tener algún simbolismo hasta detrás de eso pero, no sé.

Evaluador: Pero más bien dentro de la narrativa que se les presentó ¿qué papel jugaron los minijuegos?

Inés: A los minijuegos no les di mucha reflexión la verdad, no, bueno no podía relacionarlos mucho, el del diablo nunca entendí me enojé porque tampoco sé qué era.

Evaluador: Más bien, ¿ustedes por qué creen que entraban a los minijuego?

Ania: El de como de nube y el diablo, que parecía del diablo, ese si no, y yo estaba de, y este quién es, y pecaste y yo ¡ah! no jaja y yo lo ví dije ¿él es mi amiguito, es un visitante? ¿qué quiere decir? y le piqué y fue el diablo y no puedes hablar y yo ¿qué? que son literal los juegos de baile de Dance, ese yo no sé. Por ejemplo el de la fuente esa de las cosas que no podías ver o no ver, supongo que estar viendo la fuente tenía que ver con estar viendo las cosas que ellos podían apreciar.

Inés: ¿El del río por qué era? el de las flores.

Evaluador: Porque podían oler solo olores desagradables, entonces las flores que olían rico, no las podían oler.

Ania: O sea que fuera un río ¿tiene que ver con eso? O no más.

Evaluador: Bueno es que en el bosque hay un río, y también es parte de la mecánica la forma de representar algo ¿no? Es como una metáfora de las cosas para representar algo lo tienes que representar de alguna manera ¿no?

Evaluador: ¿La estética qué les pareció?

Inés: A mí me gustó.

Ania: A mí me gusta.

Inés: me encantó un escenario donde se estaba incendiando todo.

Ania: Eso iba a decir yo, a mí me gusta eso, cuando se estaba quemando de la nada

Inés: Yo dije ya llegó el diablo jaja

Ania: ¿eso fue una foto? porque yo lo vi y dije vaya HD, 4K, se ve muy real entonces me imagino que era una foto y luego te la enseñan como un segundo por como se ve y luego ya sale quemando.

Inés: ¿Te acuerdas cuando fuimos con George a que te tomaran las fotos y pasamos por esa parte?

Ania: ¿Por la parte de atrás no?

Inés: No, es exactamente desde la misma perspectiva desde donde nosotros estábamos ¿te acuerdas que la vimos? te acuerdas que ya estaba haciendo tarde y estaba oscuro y se siente la vibra horrible.

Ania: En la que tenía el agua ¿no?

Inés: Ajá, por eso cuando la vi dije, ¡ay! ahí si sale el diablo

Ania: Cuando la veíamos, decíamos cómo ya es de noche, se ve macabro.

Evaluador: ¿Y la música qué les pareció?

Ania: A mí me encantaron jaja, los minijuegos de tarara jaja, el diablo.

Inés: Sí

Evaluador: ¿En algún momento, bueno nos dijiste un poco tú, pero no, pero llegaste a sentir algo por lo que le pasó al fraile o no?

Inés: Bueno cuando ayunó y estaba todo sonriente, me sentí feliz. Y dije bueno cumplió con su deber y está feliz, luego se golpeó y seguía feliz jaja, y yo dije ya no sonrías. A mí me gustaron mucho los GIF porque si me hacían sentir como su pesar, su dolor y al mismo tiempo como su obligación, en esa parte es cuando justo me siento identificada porque creo que es parte del día a día, saber que tienes obligaciones y que hay cosas que por más que quieras, no las puedes hacer porque tienes que primero ir por tus obligaciones, esa parte me hace sentir nostalgia con él porque yo decía hay así estoy todos los días, cuando tengo que estudiar y estoy pensando, ay ja, podría estar tomando un té, podría estar en el cine.

Evaluador:: ¿Y a ti alguna reflexión?

Ania: ¿En específico de los videos?

Evaluador: En general, algún aspecto, alguna reflexión, alguna pregunta, inquietud.

Ania: Pues en general, pues sí por la manera de vida, que te hace pensar que fuerte ¿no?, los estos, los clips son muy rápidos pero más o menos como que son la parte medio, por más que sea pecado, siento que es medio emotivo, que estén ahí porque literalmente le recuerdan como tiempos como de felicidad o cosas que lo hacían feliz y pues sí es como triste que de la nada sea, por hacer eso, pues te vamos a castigar.

Evaluador: ¿En una sola palabra cómo definirían su experiencia en el juego?

Inés: Emocionante

Ania: Estoy pensando porque iba a decir algo más o menos, estaba pensando en divertido, pero puedes añadir esa pero pues también es como informativo.

Evaluador: Una última cosa, creen que el videojuego les enganchó o estaban pensando en otra cosa mientras jugaban.

Ania: Yo estaba pensando en cuándo va a llegar el diablo jaja.

Inés: A mí sí me enganchó

Ania: O sea sí está interesante por más que pueda ser un tema, de un juego de este

Inés: A mí me enganchó porque tiene mucho misterio

Ania: Ajá, está misterioso y la musiquita y todo.

Inés: y ahora para dónde va.

Ania: ajá por más de que no es tanto de acción y correr de que vez al mono corriendo y ver al diablo en los pasillos, o sea sí te engancha porque a ti te hace decidir las cosas, si por ejemplo si pierdes quieres ver cómo es todo el juego ¿no?, entonces estás qué pasa si decido esto.

Evaluador: Y ahora que le van a dar promoción la juego, cuando encuentren a un amigo ¿qué le van a decir por ejemplo? jugaron un juego que se trata de...

Inés: A pues yo ya le había comentado a varios amigos, de hecho mi amigo también venía porque ya le habíamos contado, no es que vamos a jugar un videojuego, está muy interesante porque las perspectivas, de hecho iba a venir otro amigo pero ya no pudo venir, pues el videojuego está súper interesante porque es sobre la vida en el convento del Desierto, y con la historia y todo entonces les conté la experiencia de la última vez porque Ania andaba con que no, es que ya llegué e diablo y yo no jaja, y entonces estaban como emocionados también.

2. Entrevista 2: Bianca

Evaluador: ¿Qué te pareció el juego?

Bianca: Es más entendible la información.

Evaluador: ¿Qué piensas de los carmelitas que virtudes o valores tenían?

Bianca: Pues creo que querían como sobrevivir ¿no?, hacían todo lo posible seguían las reglas.

Evaluador: ¿Qué cosas te gustaron y las que no te gustaron de este juego?

Bianca: Pues sí me gustó.

Evaluador: ¿Quién crees que era el enemigo de este personaje o contra quién luchaba?

Bianca: Contra sí mismo.

Evaluador: ¿Por qué crees que lo hacía?

Bianca: No tener la tentación de no desobedecer y estar bien con Dios.

Evaluador: ¿Cuál es la regla o la tentación que más te sacó de onda?

Bianca: Este, había una regla que decía no pecar con los ojos, o sea cómo quieren que haga eso, pobrecitos, no podría. Eso es casi casi que tienes los ojos cerrados. Las tentaciones el chocolate.

Evaluador: ¿No podrías vivir sin el chocolate?

Bianca: No, pues imagínate que se te baje la presión y lo que puedes comer es chocolate ¿y mi bienestar?

Evaluador: ¿Tú has tenido cosas parecidas en cuanto a decisiones, es decir hago esto, algo que recuerdas recientemente o visto en algún lugar?

Bianca: Pues ahorita que tengo el ácido úrico alto y mi mamá me dijo no comas mucha carne. Entonces digo, esto tiene carne, y digo no puedo pero quiero.

Evaluador: ¿Tú qué opinión tienes acerca de esta vida de estos frailes? ¿Es positivo, negativo qué juicios tienes?

Bianca: Visto desde los derechos humanos creo que sería algo ilegal, no sé porque les prohíben todo, le prohíben comer bien, si están enfermos no sé que hagan. Desde la religión creo que sí está bien, pero visto desde el tema del ser humano no.

Evaluador: ¿Y si tú vieses sido fray Gregorio?

Bianca: Yo me revelaría, no podría.

Evaluador: Hubo una chica que dijo que ella si admiraba, lo vio desde el punto de vista espiritual, a ella si le hubiera gustado vivir con poco.

Bianca: No depende de la cultura de lo que se nos enseñe, porque yo digo de alguien de un europeo y un mexicano, es como una mezcla entonces las culturas influyen.

Evaluador: ¿Cómo verías a fray Gregorio si fuera hoy y el fray Gregorio de esa época?

Bianca: Pues seguiría igual, pues es su religión pero antes estaría peor por la religión en sí, antes sí era feo todo eso, también como que ya le han ido bajando a los castigos en la religión.

Evaluador: Jugaste varios minijuegos ¿qué crees que representaban esos minijuegos?

Bianca: Este, cómo parar la tentación.

Evaluador: ¿Por qué piensas que se castigaba este fraile?

Bianca: Tengo un buen corazón, no lo haría por eso digo los derechos humanos, eso es no, no se puede eso es abuso, es violencia.

Evaluador: La violencia en la actualidad cómo la ves.

Bianca: Pues es igual, creo que en todos los tiempos es igual, puede ser que ya se haya enmascarado más, pero sigue ahí. Un fraile diría es algo normal, es mi rutina, pero es violencia, o como otro ejemplo, las violencias en parejas que luego la chava dice sí me ama, pero detrás está la violencia. Yo digo no, no quiero.

Evaluador: ¿En algún momento llegaste a sentir empatía con este personaje, cuando ganaba o perdía, cuando sentía culpa, qué es lo pensabas tú?

Bianca: Pues cuando ganaba, estaba feliz porque no lo tenía que castigar y cuando perdía tenía culpa, porque decía qué hago lo castigo o no lo castigo, castigo fuerte o leve.

Evaluador: ¿Tú buscabas un castigo leve?

Bianca: Sí.

Evaluador: ¿Qué crees que representaban los videos?

Bianca: Sus recuerdos y memorias las que les causaban la tentación a él.

Evaluador: ¿Y la estética qué te pareció?

Bianca: Muy bonita sí me gustó.

Entrevistador: Y la música.

Bianca: Como que si va con el tema de un convento, como que sí le atinaron.

Entrevistador: ¿Sí te transmitió como si estuvieras en un convento?

Bianca: Umju.

Entrevistador: ¿En una sola palabra cómo resumirías tu experiencia en el juego?

Bianca: Umm, interesante.

Entrevistador: En algún momento llegaste a sentir que te enganchó el juego, es decir no pensar en otras cosas más que.

Bianca: Sí ya al final cuando pregunté ¿todavía hay más niveles?

Entrevistador: ¿Dónde te lo imaginas jugando?

Bianca: En su propia celda.

Entrevistador: ¿Tú como persona jugaste este juego, te quedaste con algo de lo que viste, con esto me quedo o tengo esta curiosidad o tengo esta duda o reflexión?

Bianca: Creo que sí iría a conocer ese lugar o averiguaría más de ellos por mi cuenta.

Entrevistador: ¿Si le contarás a un amigo hoy por la tarde que jugaste un videojuego qué le dirías?

Bianca: Que es un juego que está intrigante, que es interesante jugarlo y con base a ese juego aprendes algo sobre la vida de esas personas.

3. Entrevista 3: Circe

Evaluador: ¿Qué te pareció el videojuego?

Circe: Pues... La temática me gustó mucho, porque si te pone, si te da como... eh.. pues datos históricos... Y también pues de la vida de un monje, ooo... Bueno no dijo que era un monje... que era un...

Evaluador: Fraile.

Circe: Fraile, aha, este... pues de varios elementos que tenía en el convento, mmm pues de la comida, de... Pues todo lo que sienten que es un pecado, eso es lo que está como interesante. Mmm, también me gustó la... pues sí o sea la parte como de los recuerdos, y... mmm... al principio como que no le entendí bien lo de las bolitas, porque si no me hubieran dicho como que me hubiera tomado más tiempo, pues ver qué era eso lo que tenía que hacer. Pero... también al final sentí como que las bolitas iban siendo más rápido, ¿igual y solo era mi percepción? Pero... pues me gustó o sea como... sí aprendí algunas cosas.

Evaluador: Bueno... qué opinión tienes acerca de la vida de estos frailes..., es algo positivo, negativo lo que piensas.

Circe: mmm, pues yo pienso que si yo pudiera hacer de que un fraile, o sea... ojalá en otra vida me toque... este... como que en unas cosas sí siento que era muy... eh, muy extremo como por ejemplo: no poder disfrutar el chocolate, o pues no sé o sea cosas como de los

lores, y pues luego eso mismo como que, pues siento que si está muy extremo, pero en general yo pienso que la vida de alguien que se dedica a, o sea que quiere ser ermitaño, pues es lo deseable, ¿no? mmm bueno, yo lo veo así, esa es mi percepción. A mí me encantaría poder ser así ermitaño y poderme ir a vivir a un bosque y ¡ya!, buscar la meditación, ¡forever!

Evaluador: Tú jugaste muchas veces el juego de las cuentas, ¿no?

Circe: ¿De las bolitas?

Evaluador: Aha, el de las bolitas, y allí había una decisión, eh, ¿te diste cuenta que había una decisión que tomaste?

Circe: mmm... no, o sea, como que tú me dijiste, así como... te falta como... Este... tu última opción y ya por eso pero si no... como que no... o sea por decir, si es cierto no entendí bien.

Evaluador: No entendió la idea de la decisión. Y bueno...

Circe: Sí, no entendí bien.

Evaluador: No conscientemente pero digamos elegiste la opción que siempre te llevaba a un mismo minijuego, eh... ¿cómo te pareció esa parte? o sea, por qué crees que siempre caíste en ese minijuego, que... le encuentras alguna relación... con respecto a la vida de los carmelitas.

Circe: mmm, como que minijuego, o sea.

Evaluador: El jueguito de las cuentas.

Circe: ¡Ahhh!, pues... no eh, la verdad ahora que lo pienso, pues no, digo a lo mejor son de un rosario o algo así, pero no o sea no veo cuál es la relación con la vida del fraile.

Evaluador: O sea le picaste por ejemplo, no era el chocolate le picaste a la leche y te salió el jueguito de las cuentas...

Circe: Ah ok, o sea.

Evaluador: Eso, no...

Circe: Había o sea había una parte que decía como de... que tú tenías que elegir lo que no te hace pecar, entonces si tú eliges... algo por ejemplo en este caso como la leche pues es algo positivo, ¿no? creo que eso me dio más puntos que la verdad ni me fije, en eso.

Evaluador: Pero entonces al elegir esa opción siempre te llevaba al juego de las cuentas que fue lo que tú hiciste...

Circe: aha

Evaluador: ...y el jugar siempre el mismo juego, eh... ¿le encontrarías como algún paralelismo con respecto a la vida de los carmelitas en ese lugar?

Circe: mmm... pues así como... pues no sé... es que a lo mejor puede ser como... de que es algo que tienen que tratar de evitar, o sea como pecar, a lo mejor esas bolitas eran como, no sé o sea como del pecado, pero mmm... no le encuentro como otra, un paralelismo.

Evaluador: Bueno, aquí viene una pregunta ¿cuál crees que sea, qué es lo que buscaba el fraile, cuál era su objetivo?

Circe: mmm... pues desde el principio decía que él quería ser ermitaño, y su objetivo era pues cumplir todas las cosas que le pedía la orden para que no o sea pues sí para no pecar.

Evaluador: ¿Y tú quién crees que era su enemigo del fraile?

Circe: mmm... El diablo. Mjm.

Evaluador: El diablo... ¿pudiste ver al diablo ahí?

Circe: Sí en su cuarto.

Evaluador: Ok, ok. Y ese diablo en las otras escenas... ¿pudiste ver que se presentaba el diablo?

Circe: No. Ahora que lo pienso nada más cuando estaba en el cuarto.

Evaluador: Ok. Y entonces siempre era su enemigo, no crees... ¿qué era las cosas que tenía prohibido hacer este fraile por ejemplo?

Circe: mmm... Tenía prohibido... eh.... que le gustara como o sea sentir placer por gusto, eh, pues eso supongo que era como lo de las flores... o la comida... ahí estaba el chocolate, este... tenía prohibido hablar con la gente, por su voto de silencio, mmm... pues obviamente estar con una mujer, y... creo que ya.

Evaluador: ¿Hubo algún punto, un aspecto de los frailes, que se relacione con tu vida personal, no sé algún recuerdo, algún interés que tú tengas o algo que se relacione contigo, o que te remita a algo?

Circe: Pues ¡todo!, aah, o sea bueno no con todo, no... pero, pues, él o sea, como cuando, es que no se si se refieran en sí a la temática del juego, y eso también implica el espacio en el que están, o sea porque, pues el Desierto de los Leones sí lo conozco, he ido, mmm, y me gusta, es un lugar que sí creo que se presta mucho para... y supongo que más en esos tiempos para la meditación y la introspección. Este en lo particular, pues a mí me gusta pues también, como los temas de paz en general, y... pues... no conocía así como tanto, o sea lo conocía en términos generales, ¿no? como... la vida de un fraile, digo creo que eso también es como muy

general. Pero... este... varias cosas que hace sí... mmm, o sea me hacen sentido ¿no? como, nada más porque siento que si como humano deberíamos de hacer: como estar ocupados para no pues sí o sea como no... este... desperdiciar como el tiempo y la energía en cosas mundanas y pues si como poder elevarte, entonces pues sí como por esa parte me gusta el juego. Este... y... pues por ejemplo lo que dice de la flor y que lo regresa como a cuando está agarrando una flor y su papá lo está agarrando de los hombros ¡eso está súper padre!

Evaluador: ¡Ah, si te gustó! sí vi que sonreíste, así como...

Circe: Sí, eso está chido, porque... pues sí, o sea como que está bonito, ¿no? como cuando tienes un recuerdo y te hace ver y dices... (cara de ¡WOW!).

Evaluador: Entonces te dieron más ganas de conocer más acerca del Desierto de los Leones...

Circe: Sí...

Evaluador: ... o sí sabías todo esto...

Circe: no, sí está padre o sea de hecho si tuviera otros niveles sí los vería. Ah porque también te daba información del significado de los objetos, ¿no? y eso es algo así como que de lo que no sabía, por ejemplo lo del cráneo, me pareció muy interesante. Y pues también como que pensé como que los premios que me estaba dando, pues eran objetos especiales para ellos, como el escapulario... que creo que fue lo único que me dio. ¡Ja!

Pero... pues si me llamó la atención, por lo histórico, o sea por conocer qué significaban las cosas para ellos, que podían o no hacer.

Evaluador: Crees que... tú tienes algo de parecido con los carmelitas o todo te hace diferente a ellos.

Circe: Pues ojalá y fuera como ellos, pero pues no, jaja, pues soy muy diferente, o sea, yo no tengo votos así de que yo no voy a hablarle a la gente o esas cosas, pero... este... pues sí no, eso... ojalá pudiera ser un ermitaño ¿no?, irme a un bosque y ya vivir ahí...

Evaluador: A ti te llama la atención todas esas cuestiones, ¿no?

Circe: mhjm, sí.

Evaluador: Qué interesante. Ellos era justamente lo que hacían, buscaban ser ermitaños, y la idea es está, ¿no? de... Y en una palabra, ¿cómo resumirías tu experiencia en el juego?

Circe: mmm... pues sí diría entretenida, o sea, a mí sí me llamó la atención, también este... los escenarios en los que se desenvuelve el juego, también están padres, y... pues creo que

me llama la atención porque ubico el lugar, me llama la atención como la vida de un ermitaño, y es histórico, entonces esas cosas las tres me gustan.

Evaluador: ¿Qué virtudes o valores crees que tenían los carmelitas?

Circe: Pues, buscar la belleza en lo simple, así poder ver la belleza de Dios en las cosas más simples, o sea, como... neta, lo más hermoso que puede tener así una persona, pues eso me gustó o sea de los pues en este caso los carmelitas ¿no?, pero la gente que lleva una vida muy espiritual creo que puede ser feliz, muy, muy feliz, con muy poco; viviendo en austeridad sin pensar que eso es malo, para mi es una virtud muy cañona.

Evaluador: Y los videos, ¡ah! pues ya nos dijiste que te gustaron, pero que crees que representaban.

Circe: mmm....

Evaluador: Cuando recordó cuando estaba chiquito.

Circe: Pues... la vida de este fraile, eh... me parece así como... pues que a lo mejor también decidió como ser fraile porque no tuvo papás ¿no? y también la época era, este...quizá como que no tenías demasiadas opciones de que querías ser, ¿no? sino que ya estaba muy marcado que ya por medio de una institución tú pudieras como... ya... formarte una personalidad. Pero... pues no sé, quizá representaba pues sí como la felicidad en las cosas simples. O sea lo de la flor fue como algo que me gustó mucho y algo que sí asocio con mi vida, así como cuando puedo estar en la naturaleza, y puedo acercarme a las plantas o si al menos como que me llegue el olor natural y todo eso o sea, como que ese recuerdo sí pues lo he vivido, ¿no? si he tenido como esa experiencia de disfrutar así algo en la naturaleza, eso no sé...

Evaluador: Y ¿qué cosas te distraen a ti, bueno... tú dices que disfrutas la naturaleza, pero que cosas son las que llegan a distraer a la gente, porque mucha gente no llega a hacer eso?

Circe: Pues es que son muchas cosas, en realidad creo que... influye mucho también como el mundo en el que estamos ahora... o sea... con tanta conectividad... y ... pues eso al mismo tiempo, pues te da, pues mucha información, como que retienes inconscientemente, de algo que quieres ser porque los demás, te dicen que eso es lo que debe ser, y entonces tú crees que tienes que tener un buen de dinero, no sé algo así como pues básicamente eso, pues mucho dinero y eso siento que si distrae mucho a las personas... de... de... pues a encontrarse con ellas mismas y... a lo mejor... que hagan algo no es como que van a ser infelices... pero es que siento que el mundo de ahorita como que te lleva a pensar eso, ¿no?

Y pues siento que es como una lucha, pues si como de decir... tener claros tus objetivos y porque haces lo que decidiste, mmm.... pero pues... no sé. Digo yo quisiera como llevar una vida un poco más, introspectiva, meditar más, acercarme más a mi propia experiencia aquí en la tierra, y a veces sí, a veces sí como que también me voy con la finta de estas cosas que el mundo nos pinta.

Evaluador: Ah, ya sí, no te desprendes tan fácil de esto, ¿no?

Circe: Aha, si...

Evaluador: ¿La estética sí te gustó?

Circe: Sí, aha sí, como que también, los monitos no es así que... o sea como que están muy... es como una estética como... muy simple, pero está muy bien, o sea pues a mí me gustaron los dibujos, y todo eso.

Evaluador: Y el audio, la música.

Circe: Creo que no le puse mucha atención, pero no era algo como que me distrajera. Eh... creo que era algo muy este... como muy ad hoc al juego.

Evaluador: Entonces sientes como que te atrapó el juego o...

Circe: Sí, la verdad es que me hubiera gustado que hubiera otros niveles.

Evaluador: No jugaste varios minijuegos de las cosas que distraen, ¿no?

Evaluador: Si, jugó uno el de los troncos y los alimentos, o sea dos.

Circe: O sea había más juegos...

Evaluador: Si hubieses tomado las decisiones no correctas...

Circe: ¡Ah! ok...

Evaluador: Sí había otros juegos, y cuando tomabas el del camino de las correctas el camino siempre era el mismo más o menos.

Circe: ¡Ah!, ok, ok. ¡Órale eso está interesante!

Evaluador: Sí, por eso la pregunta que te hacía Lety.

Circe: ¿qué si no me di cuenta de eso? mmm...

Evaluador: Que si no te diste cuenta que siempre había sido como que muy repetitivo, como que si eso no te hubiese causado alguna molestia... el encontrar siempre lo mismo...

Circe: ok, no, ¡ah!, es que era muy chistoso, porque era como que yo decía es que tengo que hacer lo que está bien. Jajaja

Evaluador: jajaja

Circe: Porque va a tomar chocolate si no, está visto que no.

Pero.. sí está chido eso de los tronquitos como que, o sea, pues sí como que no le agarré la onda ¿no? Pero pues está padre, esas, esas cosas.

Evaluador: Y si pudieras resumir en una sola palabra tu experiencia de juego... Qué dirías.

Circe: Mmm, ¿qué dije? Sí, o sea creo que dije entretenido, pues sí. Si me entretuvo.

Evaluador: Qué bien, ¿algo más que quieran agregar ustedes?

Evaluador: Con qué te quedas del videojuego. Alguna reflexión que nos pudieras dar.

Circe: Pues... me gustó aprender, de la vida de los carmelitas, pues bueno igual como en lo personal es como que pues como que siento de ese estilo de vida, a lo mejor no tan estricto, no tan extremo pero como que sí es un poco de ese estilo de vida es algo que yo valoro mucho, entonces pues me gustó y sí me pareció interesante.

Evaluador: ¿Y sentiste empatía por el fraile?

Circe: Sí un buen. Un buen, un buen. Así desde que va caminando, así en el bosque, así dije ¿por qué? no estoy allí, así yo he pasado así como ese fraile esos caminos y son hermosos, entonces como que sí sentí mucha empatía, porque me gusta mucho estar en el bosque y el Desierto de los Leones me parece un lugar así un hermoso lugar. Y por ejemplo yo no sabía que ellos justo que le dieron el nombre de Desierto porque es un lugar para hacer mucha meditación y pues es cierto, o sea, uno va y se sube así hasta arriba y está ahí y es como claro sí se siente, sí sentí mucha empatía con el fraile.

Evaluador: Y ¿si le describieras este juego a algún amigo tuyo qué le dirías?, ¿qué jugaste un juego que?...

Circe: Pues es que no se si esté mal, pero yo diría que, pues no seguramente está mal esto pero yo diría que así como que jugué un juego espiritual. O sea no le voy a decir, o sea va a pensar que jugué a la Güija o algo así, jajaja, pero pues es que para mí como que tiene esa temática. Pues yo diría eso y... por ejemplo pensé como en mi novio ¿no? así, a mi novio pues sí le gusta la historia, pero pues no es historiador ni nada de eso, y como que también le llaman un poco también estos temas, entonces yo creo que, si le dijera a mira este juego está cortito y está entretenido y así pues estás aburrido, échatelo ¿no? y seguro diría pues ah... Pues y aprendería algo, ¿no?, entonces como que está, está cool.

Evaluador: Entonces tú dirías ¿que para la divulgación histórica de otros temas sí funciona esta herramienta?

Circe: Pues a mí sí me funcionó. Al menos para saber un poco más acerca de los carmelitas y de este lugar, sí, sí aprendí algo. Y me gustó.

4. Entrevista 4: Jennifer

Evaluador: ¿Sí?

Jennifer: Sí, se ve más dinámico el juego, o sea, tienen más variantes de minijuegos, como que en general, igual, pues igual también porque avancé más, o no sé, pero también la variedad de personajes, ¿no? que ya haya una persona ¿no? que sea ajena a los frailes, que esté el demonio. Este igual, la variedad de premios, eso me gustó.

Evaluador: ¿qué más?

Jennifer: Qué gane, haha. La mejor de todas.

Evaluador: Y bueno, respecto a la historia de los frailes, qué podrías decirnos ¿no? si encontrarás hoy a tu amigo, qué le contarías ¿de qué trata este juego?

Jennifer: pues, creo que te informa acerca de la vida de los frailes, de la congregación de las carmelitas descalzas y te explica un poco de su manera de vivir, de sus costumbres, de porqué practicaban lo que practicaban ¿no? porqué llevaban esta vida tan ascética, porque sentían que, por ejemplo no consumir comida que les gustara, o hablar con personas, mirar a la gente, los acercaba más con Dios. Porque tenían así, de alguna manera, tal vez más, este, menos contacto con el mundo terrenal y más contacto con la divinidad.

Evaluador: ¿Sí se entiende bien todo?

Jennifer: Sí se entiende bien.

Evaluador: ¿Pudiste encontrar algo, algún aspecto, algún recuerdo, algo que te llamara la atención en el juego respecto a tu vida personal? O que te remita algún recuerdo de alguna cosa, parecido.

Jennifer: Pues creo que, pues de alguna manera igual, aunque no soy una persona religiosa puedo entender de alguna manera su intención de tener contacto con algo más allá de ellos mismos, como tratar de comprender el mundo a través de algo, pues no sé, puede ser la naturaleza, el cosmos, no lo sé, ¿no? como igual yo he contemplado cómo la naturaleza y ese tipo de cuestiones.

Evaluador: Y bueno, ya nos platicaste un poco sobre la vida de estos frailes, que eran algo como que tenían como prohibido hacer ¿tú qué opinión tienes respecto a esa vida? No sé, una opinión positiva o negativa, o ¿tienes alguna opinión al respecto?

Jennifer: Mmm, Por, o sea, podría ponerme en su lugar pero pues no me siento identificada con ellos de alguna manera ¿no? yo no soy una persona que practique una religión y, siento que el autosacrificio y esas cuestiones, tal vez las podría abordar desde otra perspectiva, el trabajo, como tal vez ese tipo de auto sacrificio de mi tiempo, de mi esfuerzo, pero no en la cuestión de la comida, los placeres, la diversión, haha.

Evaluador: ¿Nos estás diciendo que si hay cosas muy diferentes a tu vida?

Jennifer: sí, a mi contexto

Evaluador: Pero si hay cosas que sí se pueden relacionar con lo que te pasa a ti.

Jennifer: Aha, igual lo podría traducir a otras cuestiones.

Evaluador: Por ejemplo, o sea lo del trabajo

Jennifer: Como el trabajo, aha.

Evaluador: En la parte de la diversión que también mencionaste. Y bueno, en ese sentido, ya nos dijiste un poco, pero queremos que lo recalques ¿quién era el enemigo del fraile o contra quien luchaba?

Jennifer: Contra el demonio

Evaluador: Y bueno, ¿cómo crees que se representaba ese demonio?

Jennifer: Pues justamente con las cosas que los alejaban de Dios, de encontrarse con ellos mismo, con la introspección, y eran los placeres mundanos, como la comida, o mirar a otras personas, hablar a otras que les pudiera provocar personas, envidia, deseo, tal vez.

Evaluador: Y en ese sentido, ¿cuál es la regla o tentación que más te sacó de onda o se te hizo más llamativa?

Jennifer: Me sacó mucho de onda la parte en que tenían que oler las letrinas, esa si fue como ahg. Fue como la primera cosa que reaccioné, así de agh.

Evaluador: Y también algunas virtudes o valores que tú puedas rescatar acerca de la vida de los carmelitas, ¿qué virtudes, qué valores?

Jennifer: Yo creo que la disciplina, la disciplina ehh, pues de alguna manera también el autocuidado ¿no? el buscar el estar bien, alimentarse bien, cultivarse de alguna manera porque supongo que también leían, este, practicaban como de manera fervientes su religión, entonces siento que pues sí, la disciplina es lo más, lo que podría rescatar.

Evaluador: En algún momento llegaste a sentir algo, algún sentimiento por lo que le pasaba a él, o bueno, no sé, algún sentimiento acerca de lo que le estaba sucediendo en ese momento.

Jennifer: Pues...

Evaluador: O cuando él ganaba, o cuando él hacía algo malo.

Jennifer: Pues cuando ganabas sí era como, ah qué bueno que logró vencer sus tentaciones y sus retos.

Evaluador: Es que ya nunca lo dejó perder.

Jennifer: Exacto. Quería que ganara, quería que venciera. Ahora no hice que se autoflagelara, haha.

Evaluador: Y había unos pequeños, bueno, las cinemáticas ¿qué crees que representaban?

Jennifer: Pues evocaciones de momentos de su vida, recuerdos, añoranzas.

Evaluador: ¿Tú también tienes recuerdos parecidos?

Jennifer: Claro, sí, sí, o sea, en ese aspecto igual me podría identificar como de luego estás en un sitio y recuerdas momentos, ¿no? de ah, no sé, de tu infancia, de personas, etc.

Evaluador: Y bueno, creo que vamos a pasar a esto, y ahorita retomamos esta parte, por favor.

Evaluador: Y la música, ¿sí te gustó?

Jennifer: Sí, la música me agradó, igual y sí en esa parte, en la que ustedes dijeron que no tenía audio, sí falta como esa parte de los fragmentos animados, para que no rompa el audio. Pero en lo general sí está muy bien el audio, la música.

Evaluador: ¿Sí te parecieron interesantes los pergaminos?

Jennifer: sí, me gustó, y también la elección de sus imágenes, se me hizo muy adecuada, en cada parte.

Evaluador: Y ¿qué reflexión te llevas de lo que viste del videojuego?

Jennifer: Pues de alguna manera, aunque no soy religiosa, o sea, no practico una religión, siento que me puedo identificar o puedo por lo menos... como ya no ver de una tan ajena, pues esta congregación o las personas que practican una religión, o sea como que de alguna manera sí te acerca un poco más a entender porqué lo hacen o sus creencias.

Evaluador: ¿Algo más que quieras agregar?

Jennifer: No, creo que está muy bien. Ahora me gustó mucho más los colores, siento que es muy dinámico, los colores igual lo hacen más divertido, como más entretenido, porque también de alguna forma el ambiente pues es muy sobrio, ¿no? como el convento, y las vestimentas del fray, entonces que haya colores y cositas así, que, que crezcan o decrezcan, siento que eso lo hace más llamativo y más entretenido jugar.

Evaluador: Pues ahora, de estas emociones que ves aquí, del personajito, ¿qué te hizo sentir el videojuego? Desde el inicio y como fue desarrollandose.

Jennifer: Desde el inicio, pues primero intrigada, luego emocionada, luego ya que empezaba a jugar, feliz, y que ganaba, satisfecho. Eso es todo, haha.

Evaluador: ¿Y al final?

Jennifer: Y siento que en algunas partes como que me generaba un poco de tristeza, como ponerme en lugar de él, y de que no podía hablar, que no podía comer ciertas cosas que le gustaban, ese tipo de cuestiones.

Evaluador: ¿los minijuegos?

Jennifer: Los minijuegos están entretenidos. Sí, como que sí me hacían sentir emoción, porque sí son muy dinámicos y tienes que estar atento y concentrado para poder pasarlos.

Evaluador: Y cuando, ahora tuviste un mejor desempeño que la vez pasada.

Jennifer: Aha.

Evaluador: Entonces si te hizo sentir eso también, algún tipo de satisfacción.

Jennifer: Claro, sí. Sí, sí como, es una recompensa, ¿no?

Evaluador: ¿y si obtuviste, o sea el juego te hizo sentir eso, como que tenías recompensa?

Jennifer: sí, sí, sí, pues con los premios, o con estos letreros que te decía, ah, ganaste, lograste que pasara de nivel, ¿no? cosas así.

Evaluador: ¿Los videos de los recuerdos?

Jennifer: Los videos de los recuerdos, esta vez, siento que la vez anterior los sentí más melancólicos que en esta ocasión, pero igual porque ya estaba más familiarizada con el videojuego.

Evaluador: Entonces, como, ¿alguna emoción aquí?

Jennifer: Ehh, pues podría ser feliz.

Evaluador: Y bueno, ahorita comentaste también que te generaba algún tipo de tristeza la vida de los carmelitas ¿qué otro sentimiento te generaba su vida?

Jennifer: Pues, me intriga de alguna manera también. Pues creo que ya.

Evaluador: Perfecto.

Evaluador: Y eso que te generaba tristeza, ¿tendrías como alguna respuesta hacia ti misma de porqué crees... o sea a ti te generaba tristeza hacia ellos mismos?

Jennifer: sí, justo lo que ahora me estaba preguntando. Yo creo que no, yo creo que ellos mismo no sentían eso, y yo lo siento porque estoy en otro contexto distinto, ¿no? entonces de

alguna manera yo lo pienso desde, ah, se están privando de estas cosas, oh, no están disfrutando su vida, pero pues para ellos eso era lo que querían, realmente.

5. Entrevista 5: Aurora y Alejandro

Evaluador: Pero, ¿qué les pareció? ¿te esperabas este juego? En el tercer nivel aparece la mujer, bueno, una representación, ¿no?

Aurora: Ah, ok, está muy interesante eso. Y si cambió de hecho, si vi que hicieron uniformes todos los personajes, porque yo recuerdo y le había dicho a este Feliciano, que de repente aparecen como chiquitos, luego más grandotes y según yo lo que recuerdo de lo que vi ahorita y está más uniformes, o sea, ya son uniformes los personajes y este creo que un aspecto importante del juego es leerlo bien porque yo creo que por eso igual yo me equivoqué mucho porque no sabía lo de las, las manzanitas.

Evaluador: ¿De las amarillas? ¿Los melocotones?

Aurora: Aj, los melocotones, sí, perdón haha, por eso es necesario leerlo bien.

Evaluador: ¿A ti qué te pareció también, cuál fue tu experiencia del juego?

Alejandro: Yo me divertí un montón, siento que los minijuegos están muy bien hechos, la verdad, y creo que... Para explicar como algo como que, no sé, los carmelitas descalzos, no es algo como que te pueda divertir tal vez pensarlo, ¿no? pero como que este juego sí, o sea aprendí muchas cosas, la verdad no sabía de los carmelitas descalzos, así como demasiado, de que es como pecado tantas cosas y todo esto, pero entonces sí, la verdad me gustó mucho. Está entretenido, que creo es lo que se busca ¿no?

Evaluador: ¿Tú sí crees que logró un objetivo, que fue el que fuera entretenido para ti?

Alejandro: Sí, además yo creo que los mensajes son cortos y concisos, realmente. Entonces está bien.

Evaluador: Y bueno, si le contaran a alguien, bueno, iba a decir a su mejor amigo, pero bueno, haha. Alguien a una persona, de qué trató este juego en particular ¿qué le dirían?

Aurora: Este, yo diría que es un videojuego que tiene como objetivo que, conocer la cultura de los carmelitas descalzos a través de minijuegos, de experiencias así, pequeñas, o sea, porque tú como el personaje hasta cuando te flagelas es así como, no pobrecito, pero es como entender como el sacrificio que ellos hacían por mantener sus creencias ¿no? Entonces, yo

creo que este, más allá de que digas "ay, qué divertido" y así, como que sí te queda esa parte de que, ah, no manches, pues en verdad sí eran muy estrictos y sí, o sea, sí como que te dan ganas de ir a conocer ¿no? cómo es su forma de vida, como es donde habitan, todo eso.

Evaluador: ¿y tú?

Alejandro: Pienso exactamente lo mismo pero además que se me hace muy inteligente, de alguna manera, que utilicen a fray Gregorio, como que nos lleve a través de cómo son los carmelitas descalzos. Porque creo que sí, nada más es enseñarle así pues, estaría más como, siento, más aburrido. Pero si cuentan como la historia detrás de todo esto y cómo se va desarrollando, pues eso me gusta.

Evaluador: Ok, ¿pudieron encontrar algo en el videojuego, bueno, en la historia de los carmelitas, un aspecto que llamó su interés o que se relaciona con ustedes? algo, un recuerdo que les pudo haber llegado ¿no?

Aurora: Por ejemplo cuando está este con el hombre, que está como en la puerta, que no puede hablar, este, pues ¿sí, no? yo creo que muchas veces es mejor callarlo, pero como humanos que a lo mejor nuestro plano existencial no es tan, tan alto como el de ellos, yo luego he pensado ¿por qué me quedé callada? ¿Por qué no así? ¿Por qué no pelee? Y así, pero aquí sí se entiende que realmente, pues lo que ellos viven es más allá del orgullo, ¿no?

Porque yo tengo esos pensamientos por mi orgullo, pero ellos sí tenían como esta, pues yo pienso que, bueno, ellos tienen como un plano existencial más allá de nosotros, que nosotros a lo mejor no, no comprendemos.

Alejandro: ¿Me puedes repetir la pregunta?

Evaluador: Sí pudiste encontrar un aspecto en el videojuego, en la vida de los carmelitas, en el ambiente, que te haya hecho pensar algo a ti ¿no? Algún recuerdo, que tenga que ver con algo de tu interés, por ejemplo.

Alejandro: Pues no sé, me interesa realmente lo que es diferentes, por ejemplo, pues todo de que el chocolate, y todos esos placeres banales de la vida, pues está interesante porque creo que son cosas que me gustan mucho a mí, como el chocolate, haha, hablarle a las personas, haha. O sea, siento que lo toman como algo muy banal y siento que, lo relaciono al contrario, siento que yo estoy como del otro lado, que me gusta el chocolate y hablar, como que es raro, ¿no? como que no me flagelaría por algo así, siento que es raro.

Aurora: Igual, perdón, en la parte de la comida, este que decía que solo comían como, para no morir, ¿no? y que veía así los alimentos y que decía no, yo no voy a comer eso. Y luego

me acuerdo de las veces que me he atascado y digo, ay Dios, haha. Entonces, de alguna manera como que sí, no sé cómo que encuentras cómo es en extremo diferente, ¿no? pero al tú ser ese personaje como que puedes experimentar por medio de un juego cómo ellos viven eso, o sea, que realmente en la vida real ha de ser algo bien complicado, pero esto está bueno para adentrarse ¿no? para ir conociendo.

Evaluador: Entonces encontraste aspectos que te hacen muy diferente, ¿no? como persona...

Aurora: Yo pensaría que este es como el ideal, ¿no? al menos en la parte espiritual es como que ya superan todas esas cosas.

Evaluador: Y bueno, respecto a eso, la forma de vivir de estas personas, que dicen que es muy extremo ¿cuál es su opinión respecto a ello? a algo, bueno ya comentaron que puede ser algo muy extremo, ¿no? pero lo ven positivo, negativo.

Alejandro: Yo no lo vería positivo o negativo, sino que cada persona pues va encontrando cómo explorar su fe y lo que cree y creo que es algo diferente a lo que he vivido y a lo que muchas personas o todas las personas alrededor de mí han vivido, pero no creo que esté bien o esté mal si no es, una manera de encontrar su propio camino.

Aurora: Pues sí, yo pienso lo mismo, creo que el juego en ningún momento emite juicios, o sea nunca es así de "ay que malo" o "ay qué bien". Si es como muy neutro y eso está bien para que puedas conocer cómo ellos ven las cosas, ¿no?

Evaluador: Y bueno ¿cuál creen que era el objetivo de ello? Bueno, ¿qué es lo que buscaba este fray Gregorio? ¿Cuál era su objetivo o por qué hacía lo que hacía?

Aurora: Pues yo creo que es este encontrar como tu ser más allá del plano corpóreo, ¿no? existencial corpóreo sino como que este llegar a la luz o a lo divino por medio ya después, sacrificios que a lo mejor para nosotros es un tanto extremo pero pues que al final sí lograron una comunidad que siguen ahorita vigentes. Entonces yo creo que, este, pues si ha de haber algo importante ahí.

Alejandro: Yo no estoy seguro cuál sea así como lo que busquen pero concuerdo con Aurora sobre eso de que estaban buscando algo. Y creo que es como pues la liberación de todo lo banal y todo lo de este plano.

Evaluador: ¿Y ustedes consideran que él lo buscaba el solo o, digamos, él como persona o había alguien más que estaba ahí con él buscando lo mismo.

Alejandro: Siento que existe la comunidad pero siento que es una búsqueda individual.

Pienso yo.

Evaluador: Y en esa búsqueda que ustedes comentaron ¿quién cree que era su enemigo en esta búsqueda?

Aurora: Pues el mismo, ¿no? como por medio de estas tentaciones. Prácticamente te la pasas peleando contra ti mismo, haha, porque es como de que no hables, no comas, como que el principal...

Alejandro: Qué tanto me gustaba el chocolate, pero qué bueno que no me lo tope ahí.

Aurora: Hasta los recuerdos, ¿no? hasta los mismos recuerdos son este, este, pecados por así decirlo.

Evaluador: Y ¿qué reglas, bueno, qué tentaciones pareció como que les sacó de onda?

Alejandro: La de responder preguntas para mí. Hablar con la otra persona, esa.

Evaluador: ¿Tú no te imaginas viviendo así entonces tampoco?

Alejandro: No, yo no.

Evaluador: ¿Y tú Aurora?

Aurora: Sí, yo creo que la misma. O sea sí entiendo cómo el sentido de evitar esos conflictos, ¿no? pero igual, digo, si el hombre lo está molestando sí creo que es difícil superar esa tentación de...

Evaluador: Y esas formas de superar la tentación, ¿ustedes qué valor o qué virtudes creen que los carmelitas tenían?

Aurora: Paciencia, este, estabilidad mental o emocional también, yo creo

Alejandro: Perseverancia.

Evaluador: Y bueno, también jugaron varios minijuegos ¿qué creen que representaban estos minijuegos? ¿Le encontraron algún sentido?

Alejandro: Pues según cada minijuego ¿no? o sea lo que iba representando con lo de ya sabes comer cosas que sí puedes comer, y así. Creo que es parte de la enseñanza del mismo juego, que es lo interesante para mí.

Evaluador: ¿Se te hizo que te enseñaba?

Alejandro: Sí, como a recalcar todavía lo mismo que te estaba diciendo antes del juego, creo que es eso.

Aurora: Igual, por ejemplo, los melocotones, sí me quedé así de ay, que torpe ¿no? de no darme cuenta desde el principio pero creo que también este, como que ahí mismo vienen

ciertas enseñanzas y al final creo que ninguno y aparte ha de ser un poco imposible hacernos carmelitas, ¿no? pero creo que al final podemos agarrar aspectos del videojuego para nuestra vida, como, este lo de tener más paciencia, comer mejor.

Evaluador: Entonces, tú crees que sí te enseña cosas como para, para ti, como persona.

Aurora: Sí, yo creo que sí debe de haber ciertos aspectos que dices "Ah, bueno". Si te hace reflexionar.

Evaluador: Si ellos pudieran hacerlo, digamos, bueno. Ustedes, bueno, ¿si les tocó ver a los dos que el fraile se castigaba?

Aurora: Ah, ¿de qué se flagelaba?, aha.

Evaluador: ¿Por qué creen que lo hacía?

Alejandro: Pues ahí decía que, así, para no pensar en el Diablo. Supongo que era para eso. Pero ni muy duro ni muy blando, porque también eso.

Evaluador: ¿Y cuándo se castigaba ustedes qué pensaban o qué les hacía pensar a ustedes?, ¿les hacía sentir algo?

Alejandro: se me hizo raro porque lo tomé así, no venía a, como, normalmente hacer daño como un personaje o algo así, te va a quitar vida o algo así, y fue algo como "ay sí, le tengo que pegar bien". Pues eso fue raro, como eso, de que tienes que pegarle a tu personaje bien para seguir con los puntos.

Aurora: sí es algo complicado porque como dice él, ni tan fuerte ni tan blando, entonces tienes que...

Evaluador: Pero es inusual, dices, esto de golpear para seguir.

Evaluador: Y bueno, ¿vieron las cinemáticas que aparecieron en el intermedio del video? ¿Qué creen que representaban estos videos?

Aurora: son los recuerdos, ¿no? más o menos, ¿no?.

Evaluador: Y por la parte de la estética, ¿cómo la vieron ustedes? ¿Qué les pareció lo que, cómo se presentó el juego?

Alejandro: A mí me gustó el principio, como que dije "ah porque no se está moviendo" pero luego, ah, no, haha.

Aurora: A mí la estética me gustó mucho y los recuerdos están muy padre y el diseño de audio está muy padre, la voz, todo, todo se ve bastante bien, me gustó mucho, la estética está muy genial.

Evaluador: ¿La música también?

Aurora: Sí, ¿De dónde sacaron la música?

Evaluador: Una chica, que conocimos en un curso y ella hace, pues es compositora.

Aurora: Está bien padre.

Evaluador: Y bueno, ¿qué tanto se sintieron enganchados con el videojuego mientras lo jugaban, qué tanto pudieron concentrarse en lo que estaban haciendo?

Aurora: Yo siento que igual, bueno, al menos a mí me pasó igual como la presión de que sabes que te están viendo y que no, no quería tardar mucho y así.

Evaluador: Ah, ¿eso te afectó entonces?

Aurora: Aha, me pasó un poquito, pero yo creo que la pregunta esta queda si era inmersión, yo creo que sí, la música todo el diseño sonoro y visual sí está muy, muy bien hecho.

Alejandro: Yo espero el nivel 3.

Evaluador: ¿Tú si te viste como que emocionado?

Alejandro: sí.

Evaluador: Querías ganar.

Evaluador: Parece que bueno, creo que tú si entraste más a los pergaminos. Aurora, parece que tú poco al icono de... No te llamó la atención entrar

Alejandro: Es que como que me confundió al principio, dicen como jugar y entonces le piqué, entonces dije "no, creo no era allí", todavía regresé y ya desde ahí como que ya me seguí todo derecho. Nada más entré mucho a la cuevita de los premios que te van dando, ahí si entre, pero creo que pergaminos no.

Evaluador: Y si pudieran resumir con una palabra tu experiencia en el juego, qué palabra sería esa?

Aurora: Enriquecedor.

Alejandro: Divertido.

Evaluador: y esta, bueno, una de las últimas preguntas ¿con qué se quedan ustedes, qué se llevan de esto? alguna reflexión, alguna pregunta, alguna curiosidad muy específica que tengan acerca de lo que les haya hecho pensar el juego.

Aurora: Pues yo me quedo con, pues, cómo puedes llevar un mensaje a lo mejor de dar a conocer una cultura, difundir una cultura, con un videojuego, que yo creo que es fuera de lo normal, y la verdad está muy interesante, la verdad sí me quedo con ganas de ir al Desierto de los Leones, conocer un poco más a lo mejor, sí es una manera muy padre de aprender sobre otras personas que piensan completamente distinto a ti. O sea también invoca al respeto, te

digo, la palabra enriquecedor sí, haha, porque este, pues sí, juegas y dices "hay que chido, está bien bonito" pero más allá de eso está como la parte como social ¿no? y cultural, o sea que no quede en esto, sino que sí existen en la vida real y puedes ir a conocer esa experiencia.

Alejandro: Yo con lo que más me quedo yo creo que es quienes son los carmelitas descalzos, ¿no? en sí, realmente, que está Fray Gregorio y todo esto, pero saber cómo, me da curiosidad, ¿no? quienes son, quien lo formó, porqué y todo eso, igual tengo un poco de curiosidad.

Evaluador: O sea ¿te gustaría buscar más acerca de ellos?

Alejandro: sí.

Evaluador: Y en ese sentido, tú dijiste que, Aurora, dijiste lo de que son personas que viven muy diferente a ti ¿encontraste un punto en común o algo que se parezca a lo que a ti te pasa?

Aurora: Pues en eso de la comida últimamente he tratado de medirse.

Evaluador: Te vas a acordar del carmelita cada vez que te comas un chocolate

Aurora: sí, sobre todo lo de que hay que, o sea, las porciones. No sé exactamente si dice eso pero sí, como que medirse y no atascarse, entonces pues, sí me hizo recordar veces que pedíamos comida como a las 3 de la mañana.

Evaluador: ¿Y a ti?

Alejandro: Pues qué será que me relacione. No sé igual tal vez como lo de flagelarse, pero no sé, yo creo que por momentos, como que conspiran contra ti mismo y como que para ir nivelando como lo que estás viviendo y creo que en eso podría como, tal vez, sentir una conexión en eso.

Evaluador: ¿Te vas a comprar un flagelo? haha.

Aurora: Igual en la parte de los recuerdos, está interesante porque bueno, allí son recuerdos positivos, yo lo veo positivo más y de que ay mi padre y no sé qué, pero yo creo que la mayoría de nosotros o buenos muchos, tendemos tanto a positivos como negativos, y entonces a veces yo tengo muchos recuerdos negativos, me acuerdo, y me acuerdo, y me acuerdo, y yo creo que igual es parte de este juego, ¿no? como de ya, dejar ir, pues ya estás aquí, lo que ya pasó, ya pasó.

Evaluador: Entonces eso te enseña a...

Aurora: sí, bueno, estaría bueno aplicarlo a la realidad, es difícil, pero, digo, si ellos evitan recuerdos buenos, porque yo no puedo evitar recuerdos malos.

Evaluador: ¿Algo más que quieran preguntar o agregar?

Evaluador: No, porque sí ellos este, de hecho, era como llegan a este lugar y se olvidan de todo, o sea como que... ¿cuál es la palabra? los, bueno, se iban a la ermita y se tenía que olvidar de todo, o sea es el desarraigo. Entonces tenían, o sea sí estaban en la comunidad, pero ellos eran, este, ellos y Dios.

Aurora: Ya como que su individualidad quedaba fuera, o sea, la parte importante era la comunidad.

Aurora: A mí lo que... Bueno pienso que estaría padre sería, creo que ya lo había comentado con Feliciano que a lo mejor, al final o en algún nivel, que te remita o te premie con algo de la realidad, a lo mejor ir o algo, no sé.

Evaluador: Como, por ejemplo un pase al Desierto.

Aurora: A ha, o un guía, a lo mejor organizar una visita que los de mayor puntaje puedan, a lo mejor, haber un Guía y algún carmelita que esté...

Evaluador: Algo más que quieran decir.

Alejandro: Yo nada más tengo una duda con los premios, que ¿qué era exactamente? Había una como una daga que no sé qué.

Evaluador: Ah, sí, es la espada flamígera de San Elías, entonces tiene que, este es el escudo de los carmelitas y tiene tres estrellas. Esta significa la pureza y las otras dos, lo que es la orden, y la espada flamígera de San Elías es la espada que tuvo San Elías y con esa defendió a no sé quién, no me acuerdo. Y este la corona también es, entra en el juego cuando llegas al tercer nivel, entonces todo, todo tiene que ver, pero este si es el escudo, bueno ese pues, si no, viene de. Lo hicimos basándonos en el escudo de los carmelitas.

Alejandro: ¿Y la luneta qué era?

Evaluador: Ah, son cuentas de rosario y pues el escapulario, y este ¿qué más? nada más. Y las estrellas.

Aurora: Dentro de ese menú ¿si era ese, no? que tenías duda, de los premios, pero no vi en ninguna parte en donde explique qué son cada uno.

Evaluador: No, miren lo que está justamente, es lo que estábamos viendo ahorita que a lo mejor en el inventario mismo cuando le des clic a uno de ellos te salga la explicación o que esté a lado la explicación, de lo que significa cada uno. Y el valor, porque a veces alguien no es tan ducho en los premios, en los juegos, pero si ganaste una combinación de ellos puedes obtener puntos para completar tu nivel y pasar al siguiente.

Evaluador: Y en el tercer nivel es donde te digo que entran, esto está basado en libros de los carmelitas ¿no? entonces no entraste tú al pliego del diablo. Hay un pliego que te explican lo que representaban para ellos el diablo, entonces ellos, este, eran visiones o representaciones figuras maléficas, entonces este, porque allí en los libros dicen que se les aparecían, este, imágenes de diablo en forma de perro, en forma de cabra, en forma de mujer, en forma de toro, entonces que ya no va a pasar en el tercer nivel, ya no va a pasar que juegas con escenarios, ni te dan la oportunidad de aventarte en el juego de cuentas sino que es lucha directa con el diablo.

Evaluador: A través de minijuegos.

Evaluador: Primero va a ser el perro, luego la cabra, luego la mujer, y luego el toro. Entonces, el primero que es el de perro, este, ¿cómo quedó? que va a estar el fraile y vienen perros de todos lados, y entonces tienes, para eso están las espadas porque las espadas, porque creo que espadas y escapularios, porque puedes golpearle con la espada o lanzarle cuentas.

Evaluador: Y en el siguiente que es el de la cabra, vas a ser de cuentas como el juego de Pacman, que este pero aquí si tienes que encontrar la salida y entonces va a haber 4 cabras que lo van a estar persiguiendo y va a haber allí una daga que puedas agarrar la daga y cuando tienes la daga en su poder ya puedes matar a las cabras o pasar sin que le hagan daño. Y luego el de la mujer va a ser como un juego de minas, tienes una cuadrícula y hay minas que son cuadros de mujeres escondidas y entonces tienes que entrar a la cuadrícula y no caer en ningunos de esos cuadros y cuando caes en un o que no es el cuadro de la mujer, te descubre los que están alrededor y los evitas. Y la idea es descubrir todas las minas. Y el toro es como el de Donkey Kong.

6. Entrevista 6: Ulises

Evaluador: Entonces ¿qué te pareció?

Ulises: Bueno, mucho más claro, obvio, sí.

Evaluador: Y bueno, ahora sí, ¿qué emociones te provocó el juego? Bueno, al principio y al final, más bien. Puedes escoger una o dos o tres emociones, tal vez cómo te sentiste al principio, como al final, ¿no? cómo te hizo sentir el juego

Ulises: ¿al principio?

Evaluador: Sí.

Ulises: Intrigado,

Evaluador: ¿Y al final?

Ulises: Emocionado

Evaluador: Y en ese aspecto de los minijuegos, ¿qué te hicieron sentir de estas emociones?

Ulises: Ansiedad,

Evaluador: ¿Y las cinemáticas? ¿los recuerdos?

Ulises: Ahh, como... Sí contento.

Evaluador: Y, la vida de los carmelitas ¿qué te pareció esa vida de estos frailes?

Ulises: ¿con una de estas?

Evaluador: Sí.

Ulises: Triste.

Evaluador: Está muy bien. Y ahora, respecto a ese mismo tema, ¿qué te hizo pensar el juego, en relación a o que ya nos habías comentado antes? ¿qué piensas que se relaciona contigo este juego o qué te hace diferente de ellos?

Ulises: Bueno, yo no comparto la ideología de los carmelitas, ¿no? Para nada, yo creo, o muy poco, digo, esta idea de que no hay que disfrutar de las cosas me parece tortuosa, no sé, horrible, pero bueno, pero está padre porque te habla de una realidad. Sí, en un momento de la historia.

Evaluador: ¿cómo crees que era la vida de estos frailes?

Ulises: Recta. Sí, como que estaba muy consciente la idea de la culpa.

Evaluador: ¿Quién crees que era el enemigo principal de este fraile?

Ulises: Pues el mismo, pero el mismo en el sentido de, pues de su propio placer, o bueno, las tentaciones, sí.

Evaluador: ¿Tú tienes tentaciones parecidas?

Ulises: Sí, bueno, supongo que sí.

Evaluador: Eres tu propio enemigo ¿también? haha

Evaluador: Y ¿por qué crees que...? bueno, ¿qué te pareció al final esta parte de las cinemáticas? bueno ¿qué te remitió? ¿qué crees que al final, qué pensaste de los recuerdos?

Ulises: Ahh, ok, pues mira aquí no está pero, siento que me trajeron tranquilidad ¿no? es como una sensación de... como la parte más humana del personaje. Entonces, si yo pudiera decidir, elegiría quedarme con esas cosas que lo traen...

Evaluador: Y ¿tú crees que cumplió como que el objetivo la música y la estética? bueno, si te transmitió algo, queremos decir.

Ulises: sí, sí claro.

Evaluador: ¿cómo qué crees que? ¿tú en algún momento crees que te llegas a involucrar en el juego como sentirte en la época en la que estás?

Ulises: Sí, es que... o sea, pasa algo porque sientes como nostalgia, como que realmente no son tus experiencias, o sea, es como, todos tenemos este tipo de recuerdos como que de un aroma o de algún sonido y a lo mejor no los compartes directamente con este personaje, pero los entiendes y simpatizas y empatizas con sus recuerdos.

Evaluador: Va, tienes recuerdos como el ¿no?. Tú algo que te recuerde de ti, de tu persona, que te tenga muy marcado ¿qué sería?

Ulises: o sea, ¿como uno de esos recuerdos?

Evaluador: Sí.

Ulises: Ah, por ejemplo, como el olor de este aceite para bebé como ricito de oro, huele como mucho a kinder ¿no? entonces te recuerda cuando eras chiquito y jugabas ahí.

Evaluador: Cuando ibas al kinder.

Ulises: Aha, exacto, todo el lugar olía a ese aceite.

Evaluador: ¿Qué es lo que más te gustó del juego y lo que menos te gustó?

Ulises: Lo que más me gustó, ok, del juego, ¿no? Pues que es un desafío, porque sí existe un desafío, al final de cuentas, digo, aunque no compartas los valores si termino en el papel del jugador, y sí quiero que este cuate logre su propósito, y es difícil, y me dan ganas de volverlo a jugar hasta saber... acabarlo. Que no me gustó, a lo mejor que todavía no siguen tan claras las instrucciones.

Evaluador: ¿Tienes conflicto con las instrucciones?

Ulises: Sí.

Evaluador: ¿Qué virtudes y qué valores crees que tenían los carmelitas?

Ulises: ¿Qué virtudes y qué valores? Ahh, virtudes, la disciplina, el compromiso, la perseverancia, la honestidad. Y ¿cuál era la otra?

Evaluador: Valores.

Ulises: Sí, valores, la devoción.

Evaluador: Y en cuanto a... ¿crees que si puede... despertó algo tu curiosidad el juego? ¿en qué aspectos puede tu decir "puedo hacer esto para conocer más sobre los carmelitas"?

Ulises: Es que no sé, sí realmente me dan ganas de seguir aprendiendo de los carmelitas. Bueno, yo creo que, o sea, el juego me dijo muchísimo, ¿no? pero no sé si hay una parte, bueno, sí, creo que ya te lo había dicho, es como este, o sea, ver una forma de vida tan diferente a la tuya hace que pienses realmente... O sea cómo veían ellos la vida ¿no? cómo entendían ellos el mismo mundo que tú estás viviendo, como la flor, como el agua, entonces, esto es bien curioso porque...

Evaluador: Entonces también, digamos, que no quieres ser como ellos pero sí hay cosas que sí se parecen a lo que tú has sentido hasta este momento.

Ulises: Sí, sí, y yo veo, creo que valoro mucho tener otra perspectiva de las cosas, y porque esta perspectiva no es completa, o sea, no es estúpida, ¿sabes? tiene una razón de ser esa perspectiva y está sustentada por creencias, enseñanza.

Evaluador: De hecho esa es la idea, de que ellos vivían en otra época.

Ulises: Sí, condicionados por cosas muy diferentes.

Evaluador: Y en ese sentido, en una palabra ¿cómo podrías resumir tu experiencia en este juego?

Ulises: Ilustrativo, o algo así.

Evaluador: Y ¿estarías como interesado en jugar el tercer nivel?

Ulises: Sí.

Evaluador: Pero ¿esto te da a conocer más de lo que viviste allá?

Ulises: Sí, o sea como que jugarlo fuera de allí, o sea, veo las fotos y va, que padre, pero no solo que padre estos lugares, sino también como con cositas allí es como un poquito recrearlo ¿no? o sea, no tal cual, pero es como recrearlo en la imaginación, es como "si cierto, estos espacios vacíos estuvieron llenos de frutas y cositas así".

Evaluador: Es que sí no, es que también estábamos pensando nosotros, ¿qué tan bueno sería jugarlo en el desierto de los Leones?, ¿no?

Ulises: O sea, ¿ahí mismo? Si, o sea supongo que estaba pensado para jugarse allí, ¿no?

Evaluador: Sí. Al principio, pero como no hay señal ni nada, entonces dijimos...

Decidimos sacarlo, pero ya estamos pensando que para los usuarios sería mucho mejor... más ilustrativo jugarlo allá que esté fuera.

Ulises: Primero pensé que la idea era como que hubiera computadoras allí en el lugar y que la gente fuera allí, ¿no? pero es complicado. Yo creo que una buena idea a lo mejor sería que en el lugar haya alguna clase de publicidad ¿sabes? que te invita a descargar la aplicación y jugarlo afuera.

Evaluador: Ah mira, esa es una buena idea.

Ulises: O sea que ahí mismo en el lugar hubiera alguna clase de publicidad con la que... ya sea póster o como las tarjetitas de Itunes ¿las has visto? las que estaban en Starbucks antes, las que tienen un código QR.

Evaluador: Justo, lo que yo estaba propuesto era algún tipo de cartel, ahí tienen su corcho. En donde hubiera una imagen ¿no? del videojuego o algo así. Algo que... un volante, lo que sea.

Ulises: Sí, entonces ya es como llevarte un poco. Sí, aunque fuera allí mismo.

Evaluador: Por ejemplo, tú, en tu caso, te encontraron ellos allá, ¿no? ¿qué hubiera pasado si ellos te hubieran invitado? te hubieran dicho: "Oye, tenemos, ya diste el recorrido en el convento, hay un videojuego que trata sobre este convento, ¿quieres jugarlo?"

Ulises: sí, súper.

Evaluador: En el lugar.

Ulises: No, no en el lugar, porque yo creo que el convento es maravilloso, ¿no? entonces como que para estar en el celular en un lugar tan padre como ese, es como, nahh.

Evaluador: Pero sí es una buena idea el cartel.

Ulises: Sí, pero si es un cartel a o mejor se cae después o lo quitan. Si tendrían que estar allí.

Evaluador: Tal vez como una mampara.

Ulises: Sí, algo así.

Evaluador: Y bueno ¿algún aspecto que tú te llevas, alguna pregunta, alguna duda, alguna curiosidad del juego, lo que más rescatas?

Ulises: Pues la onda de la culpa, ¿no? de la flagelación y todo esto. Se me hace durísimo. Ehh, y también la atmósfera, la atmósfera del juego se queda, porque este juego entre la

música y las imágenes como que, o sea, si te hacen estar inmerso un rato, entonces cuando te sales lo recuerdas.

Evaluador: Va, creo que sería todo.

7. Entrevista 7: Melo

Evaluador: ¿Qué te pareció la experiencia?

Melo: He jugado otros point and click como con el mismo contexto, que cuentan una historia como tal, pero a mí como usuario me dan la posibilidad de tener mayor interacción entre lo que hago y no hago porque el personaje se mueve, y cada vez que había un lugar relevante podías interactuar con él o el personaje decía, hey aquí hay algo relevante y ya tú decidías si interactuabas o no con ese elemento, igual si seguías avanzando, resultaba que tenías que interactuar con ese elemento para proseguir con la historia. Tal vez hacerlo más interactivo para mí como usuario porque llega en un momento en que se vuelve muy repetitivo. Tal vez los minijuegos variarlo de acuerdo al tipo de experiencia que está experimentando el fraile.

Evaluador: Tendríamos que variarlo, es que si entras a la tentación, todos los minijuegos son distintos y entonces este te vas a la oración digamos.

Melo: ¿Entonces sería más divertido para mí, hacer lo que no tendría que hacer el fraile? portarme mal jaja .

Evaluador: Es un poco el reflejo de su vida, o esa su vida si seguían la regla era así.

Melo: Igual por ejemplo qué tan relevante es saber sobre su vida si yo solo quiero saber sobre el Desierto, si fuera relevante para mí como le fue en la vida o cómo llegó aquí, entonces tendría que pecar que aparecieran fragmentos de su vida y si no peco, nunca supe qué onda con él y simplemente seguí el camino de la iluminación y de la contemplación.

Evaluador: Es un poco un antijuego, en ese sentido.

Melo: Igual más que un juego podría ser más informativo como una enciclopedia interactiva

Evaluador: Sí eso está pensando, lo llamamos una herramienta de divulgación, que se usa un videojuego como el medio.

Melo: Igual esto sería interesante si pudiera encontrarlo en cada uno de los elementos del Desierto, mostrado en pequeñas tabletitas, si entro a una sección ah mira aquí hay una parte específica del juego donde puedes ver más o menos qué pasaba. Sería más interesante para mis hermanos, ah mira es una tableta y se verían más interesados y aprenderían sin querer sobre lo que está sucediendo, más que sólo leer y que ven letras.

Evaluador: Sí te encontrarás hoy a un amigo qué le dirías del juego

Melo: Ah pues fíjate que acabo de ver un juego que hablaba sobre la vida de los carmelitas en el Desierto de los Leones y para no hacértela más larga, todo el tiempo sufrían no podían apreciar el olor de una buena flor, ah no podían tener pensamientos buenos no podían mirar a los demás, no podían hablar, no podían hacer nada realmente divertido porque era en contra de lo que pasaba con su iluminación y si sentían aunque sea un poquito de placer se iban al infierno o algo por el estilo, le diría que es un juego muy cruel.

Evaluador: Qué razón le encuentras al comportamiento de fray Gregorio

Evaluador: Pues es que realmente no tenía más qué hacer, porque era principalmente su fe todo lo realizaba más que nada por fe, más que porque quisiera hacerlo, entonces supongo yo que esos eran los motivos principales de este fraile la fe, porque cualquier otra persona hubiera cedido ante los pecados, cómo no te vas a detener a oler una flor, si por algo está ahí.

Evaluador: ¿Cuál es tu opinión sobre esa forma de vida?

Melo: Muy cruel, definitivamente muy cruel, me da esa impresión, en este caso yo seguí por todos los elementos crueles es porque sabía que era lo que me llevaba a dar un progreso, pero si yo hubiera podido, hubiera decidido que oliera la flor, que comiera el chabacano. En mi necesidad de querer un progreso, preferí hacerlo sufrir.

Evaluador: ¿Pudiste encontrar algún aspecto de la vida de estos frailes que se relaciona contigo, con tus intereses, te provocó algún recuerdo?

Melo: Tal vez el concepto de contemplación, me recuerda a un concepto que anda muy de moda en estos últimos años que es el mindfulness, que es como esta meditación de detente piensa un poco sobre lo que está pasando, pon atención a tu respiración, dale un minuto, cinco minutos y sigue con tu día a día, entonces más que en un concepto religioso lo veo más hacia el mindfulness

Evaluador: ¿Qué virtudes o valores crees que tenían los Carmelitas?

Melo: (Seguro) ah mucha disciplina definitivamente, eso de ponerle cosas amargas a su comida, eso de oler creo que era ruda lo que estaban oliendo, no tener interacción, digo a mí no me daría tanto problema pero puedo llegar a ser un poco antisocial.

Evaluador: ¿Cuál era el objetivo del fraile?

Melo: Así lo primero que me viene a la mente es hacerlo sufrir jaja. Pero qué buscaba, él busca este concepto de ir hacia con Dios más que cualquier otra cosa que pudiera haber sucedido en su vida, ir a hacia con Dios.

Evaluador: ¿Contra quién luchaba o quien era su enemigo?

Melo: Pues principalmente el diablo, que al parecer se manifestaba entre todas estas cosas placenteras, como el comer, el oler, el ver, el hablar, el pensar siquiera.

Evaluador: ¿Qué regla o tentación te sacó más de onda o raro?

Melo: La del oler, ¿oye enserio, vasa pasar por un momento en ese pasillo y te va a llegar el olor y nada más porque pasaste por ahí vas a tener que sufrir?

Evaluador: Pero crees que eso era en general para todos, o era fray Gregorio.

Melo: Por lo que viví en el juego creo que es aplicado para todos porque eran reglas que tenían establecidas dentro de este espacio, pero más que nada es mi impresión, tal vez se me llegó a pasar en algún momento que aplicaban para ciertos elementos, para ciertas personas, para ciertos tipos de estratos pero para mí aplicaban para todos al parecer.

Evaluador: Y con respecto a los minijuegos qué crees que representaban, les contraste algún sentido, al principio me sacó de onda esos de las cuentas que volaban por todas partes pero ya después entendí que eran las cuentas de un rosario, al principio no entendí porqué tenían que ser cuentas negras y amarillas, no sé si eso tenía algún significado puntual, digo he visto sin problemas escapularios, rosarios cosas por el estilo en diferentes colores y no por eso te prohíben usarlos, porque realmente el significado vale más que el color, no supe qué es lo que pasaba con los colores porque eligen negro ante amarillo. Al principio me costó asimilar por qué elegían las negras o las amarillas porque si al principio estaba sufriendo aquí no sufren, entonces.

Evaluador: Si por eso decías que es color es mejor poderle verde o rojo

Melo: Sí porque no sabía muy bien, o especificar con anticipación en estos recuadritos, si representan algo o que es lo que espero ver o cómo es para interactuar con estos elementos porque nada más si gano.

Melo: Es mi caso yo no sabía si eran decisiones buenas o malas, yo nada más me iba con las decisiones que me daban un progreso hacia el final del juego. Que si sufría estaba avanzando, si sufría de alguna forma estaba progresando en el juego.

Evaluador: No, porque entonces te hubieras ido hacia el otro lado.

Melo: Es que sufrió por llegar a la iluminación sufría, pero sabes que si pecaba.

Evaluador: si se iba por la tentación entonces le iba a ir mal.

Melo: Pero físicamente no sufría, tal vez es más puntual el sufrimiento físico.

Evaluador: Eso sí es cierto.

Melo: Creo que tendría que reformular la oración, sabía que estaba progresando porque experimentaba un sufrimiento físico. Que triste, pobrecitos.

Evaluador: Sí, eso es verdad. Te gustó la estética

Melo: Me pareció, pongo en contexto el tiempo que llevan trabajando en ello y más que nada tal vez el presupuesto y cómo se está desarrollando, pero a mí me parece muy simple la interacción que yo tengo, tal vez como comentaba hace rato, tener un poco más de interacción con el personaje me haría sentir más identificado con él, porque realmente nada más tenerlo aquí en un costado, ni siquiera se movía, bueno sé que estaba pensando pero ni siquiera expresaba algún tipo de animación, como que voltea los ojitos hacia arriba o algo por el estilo, simplemente se me queda viendo. Igual a mí me hubiera gustado más, retomando este concepto de interacción que moviera el personaje alrededor de la habitación y al acercarme a los objetos destellara como para decirme, interactúa con este elemento o al acercarme a ellos, salieran los pensamientos, ah es que, esto está aquí porque tal pero realmente no los podemos tocar, ¿debería tocarlos? o algo por el estilo, pero más de interacción con el personaje más que estar moviendo el mouse a lo loco a ver qué es lo que realmente cambia o que destella o qué me invita a interactuar con él, más que mover el mouse, tener un poco más de interacción.

J: Como el del tecladito, en donde saltaba que se parecía creo que se llamaba crossing, no sé qué el de la gallinita, este me parecía un poco irresponsivo, el izquierda y derecha, porque tenía que pulsarlo repetidamente cuando tal vez si lo mantenía presionado se movía. Aunque tal vez le da un grado de dificultad, igual que el personaje se moviera junto con el bloque al que me acabo de seguir porque me está arrastrando junto con la corriente, pero en cambio en el minijuego se quedaba quieto como si estuviera flotando, entonces el bloque de abajo se movía, se supone que estaba sobre él, pero se movía y él se caía al agua, ¿entonces estaba flotando o estaba por encima? ¿se estaba moviendo el piso?

Evaluador: Lograste sentir algo con lo que le pasaba al fraile ¿por ejemplo cuando ganaba, cuando se castigaba?

J: Por lo mismo que no me sentía identificado con él, nada más era como ah, está chido, ya pasaste por lo que tenías que pasar, este pero no me sentí tan identificado con el personaje, era como el que tomaba las decisiones sobre si sufría o no sufría, pero como tal identificarme con el personaje, no.

Evaluador: ¿Qué te pareció la música?

J: Ammm. No la percibí pero sí la percibí, supongo que esto puede ser bueno porque me mantenía, no era distractora pero mantenía como en el contexto de la típica música que puedes encontrar en una iglesia o en un convento de este tipo, la música me pareció muy buena realmente, cumplía su función de mantenerme en un contexto.

Evaluador: Una pregunta, dices que no te identificaste con él ¿no? pero llegaste a comprenderlo

J: Sí comprendí más que nada porqué lo hacía, pero como tal sentirme identificado con él, no.

Evaluador: Si no, identificado con él porque no está reflejando cosas de ti pero, de alguna manera entender

J: Sí entendía porqué lo hacía y pues con base en eso seguí tomando las decisiones que le provocaba un sufrimiento físico, porque ya no llegó un momento en el que aplicara como tal mi moralidad, sino que ya sabía que lo tenía que hacer por el contexto en el que se encontraba, así de híjoles.

Evaluador: O sea realmente te pusiste en sus zapatos.

J: ummju, pero buen punto, me puse a pensar y como de como de híjoles, umm yo preferiría otra cosa pero es lo que tienes que hacer, porque pues.

Evaluador: Eso fue un punto de discusión entre nosotros, esto que tú dijiste, esta parte de que era como el antijuego porque efectivamente, porque cuando quieres que él decida seguir las reglas, el juego te lleva a lo que era su vida, a los ojos de nosotros en la actualidad no, si fue un punto de discusión porque el juego es más divertido, si juegas los otros minijuegos.

J: O sea que los buenos sufrimos mientras que los que pecan se divierten más (risas), como en la vida real (jajaj)

Evaluador: ¿Te tocó ver alguna cinemática?

J: Sí la del principio y creo que era el jardín, donde estaba decidiendo ahí, ahí, más que aplicar algún concepto que haya visto en el juego, creo que entró más mis conceptos morales de híjoles, lo voy a hacer sufrir o lo voy a hacer sentir bien. Entonces fue cuando técnicamente por accidente, vi que pecar te daba cinemáticas interesantes.

Evaluador: ¿Qué crees que trataba de decirte esa cinemática?

J: Sobre su vida antes de llegar al desierto de los Leones, bueno básicamente, la única cinemática como tal que vi me dejó muy claro eso como de que antes entrar aquí solían ir y disfrutar.

Evaluador: Crees que te enganchó el juego como para decir, que no estabas pensando en otra cosa mientras jugabas

J: Esa pregunta es algo interesante porque yo venía con la idea de vengo a dar feedback sobre lo que estoy haciendo, pero tal vez eso sea lo que me clavó en el juego, mmm pero que me haya acordado mientras jugaba de ah, dejé la estufa prendida o a olvidé que tenía que hacer algo, no no me pasó por la mente realmente o sea no hubo pensamientos distractores, era distractores dentro del juego más que nada, no, nada como por fuera.

Evaluador: ¿Te darían ganas de visitar el Desierto ahora?

J: Sí definitivamente, ¿enserio, enserio sufrirían así? ¿en serio el desierto no es un Desierto?, sí definitivamente.

Evaluador: Con una palabra ¿cómo defines al juego, tu experiencia en el juego?

J: Informativo

Evaluador: Te quedas con alguna pregunta sobre esto, algo que te llamó la curiosidad a ti en los personal, algún hecho que te haya hecho pensar.

J: ¿Enserio la gente hacía esto? Enserio no había nada que les dijera oye esperate, respira un poco u oye derechos humanos dice que no puedes estar confinado en un espacio de esta forma, y si la pasaban muy mal.

Evaluador: Pero esos, si tú dices me puse en sus zapatos, tu persona dice la pasaban muy mal pero si te ponías en sus zapatos qué decías.

J: Esque también una cosa es ser empático y otra es identificarte con algo o con alguien, creo que yo llegué a experimentar un poco de empatía, pero definitivamente no puedo decir que no me identifiqué con el personaje, sabía que hijoles, es que eso también es algo mío porque yo soy muy empático, no me identifique con él pero sí presente empatía con él.

8. Entrevista 8: Alejandro

E: Te vamos a hacer una pequeña entrevista. Bueno, ¿qué te pareció el juego?

A: Esta bien, solo le falta algunos detallitos, por ejemplo... el también, también, el muñequito que cruza el río podrían hacerlo que lo muevan con el mouse porque al momento de mover las teclas así, como que el... van más lento y entonces pierdes tiempo para cruzar el río. El texto en... como tal desaparecen muy rápido, eso sí lo tienen que arreglar. Igual lo que falla es el botón de parar y hay una parte en donde el texto se sale incluso de la nubecita, y entonces ahí solo sería agrandar la nubecita. Y tal vez hacerlo, no sé cómo decirlo, un poco

más guiado para saber qué hacer exactamente, en donde meterte, ir a este lugar, que digamos un textito que diga, ve a la cocina, ve a tal lugar, y ya. Creo que eso sería lo que más observe, la verdad.

E: ¿y qué es lo que te gustó? Lo que más te gustó y lo que menos te gustó.

A: A mí me gustó es que tiene juegos, o sea está relacionado con juegos en la religión como tal, creo que eso no se ve muy seguido. Y lo que menos me gustó es cómo la música es muy monótona, muy lenta, lenta, lenta. Si te llega como a adormilar.

E: Y en cuanto al contenido histórico, bueno. si tuvieras que... si platicaras con un compañero, un amigo ¿qué le dirías sobre el juego?, ¿de qué trata?

A: No sé, un creyente digamos. Pero creo que si lo jugarían personas que creen en Dios, y creo que a esta persona, si es creyente como tal, pues le interesaría.

E: Entonces tú consideras que este juego es para personas creyentes.

A: Creo que sí, creo que podría ser bueno personas creyentes.

E: ¿y encontraste algo ahí, algo que se parezca tu vida acerca de los frailes, algo como que tú digas: esto se parece a mi vida?

A: No, la verdad no.

E: ¿Cómo ves la vida de estos frailes? ¿cómo la caracterizas?

A: Yo creo que es una vida muy ortodoxa, la verdad. Siempre se quedaban encerrados, tienen muchas reglas y yo no soy muy fan de las reglas.

E: ¿Y aquí en la universidad tienes reglas?

A: sí, pero no son reglas muy estrictas como "no puedes comer esto", "no puedes hacer esto".

E: ¿Y por qué crees que lo hacía este personaje? ¿por qué crees que seguía estas reglas tan duras?

A: Porque supuestamente están basados en la religión y si dios te dice y Dios te exige sacrificios, para hacer creyentes, o algo así yo lo veo.

E: ¿quién crees que era el enemigo del fraile?

A: La tentación, la tentación.

E: Y, respecto a las cinemáticas ¿qué te parecieron? ¿qué te hicieron pensar?

A: ¿A qué te refieres con eso?

E: No sé si ubicaste los pequeños videoclips que aparecían ahí.

A: Ah, eso me parece bien. La verdad no soy muy fan yo de ver esos videoclips pero sé que

hay personas que le gustan ese tipo de videojuegos y le gustan mucho los videoclips, esas cosas creo que sí se pueden usar.

E: ¿tú qué crees que significaban los minijuegos?

A: Como para involucrar más en la vida de ellos. Para saber que tienen que tener el valor para seguir.

E: Y ¿tú dices que no te gustó la música?

A: No, no, ah, la de acá. Creo que es muy lenta en cierto sentido. También esa música que pones en el menú principal, cuando te dice, cuando te aparece ese consejo, está bien ahí. No digo que pongan algo como rock, pero podría ser algo como, con más movimiento, algo que te anime más, valga la palabra, la tentación de seguir jugando, porque la música es algo que te determina a seguir haciendo las cosas. Porque si la música es lenta y te lleva a aburrirte, pues no.

E: Y, eso sobre la música, y respecto la estética ¿qué te pareció?

A: Me gusta mucho, me gusta mucho como lo plantean. Este juego lo veo mucho como para, no para personas como de mi edad, creo. Creo que lo veo mucho como para personas menores, chiquitas, en ese rubro.

E: O sea tú lo ves más bien como algo que le está haciendo propaganda a la religión católica.

A: No, no lo veo como propaganda, lo veo como algo interactivo que lo pueden utilizar para decir "oye, mira, de este modo te puedo mostrar la historia". No como propaganda como tal.

E: Y bueno, en este sentido, con esta postura, el juego te engancha en este sentido, te transporta a la época o no.

A: Mira, ahí tuve un problema, no soy creyente como tal, no me gustan los videojuegos a mí en lo personal. Es un poco más complicado que a mí me enganche. Pero por ejemplo, como les digo, este videojuego que enseña, si lo ponen a niños, va a ser mucho más fácil, porque por lo general los niños se aburren cuando les metes libros, cuando les metes pura teoría, pero si les enseñas de una forma mucho más didáctica como con esto, los niños se enganchan rápido. Entonces las imágenes como tal están hechas, yo creo que mucho para niños, pero creo que si algo lo haría como para nosotros sería hacerlo más realista, las imágenes.

E: ¿y qué tanto, qué tanto el juego provocó tu interés acerca del desierto de los leones y sobre los carmelitas?

A: como yo ya había escuchado mucho sobre las carmelitas antes, como colegio, pero no

había algo que me captara porque no era algo que me enganchara a mí. Creo que sinceramente puedo dar mi opinión de cómo está hecho, nada más.

E: Y ¿entendiste cuál era la diferencia entre las decisiones que tenías que tomar? ¿por qué una o porque otra?

A: Claro, porque se supone que te ponen, como dije, reglas, entonces tú las tienes que cumplir y las que no son reglas, y tú incumples reglas, son las tentaciones que te llevan por el mal camino como tal, que no te dejan seguir adelante. Entonces el fraile lo único que tiene que hacer es seguir las reglas y no sufrir por la tentación, a pesar de que la vida pasada que tenía, tenía, disfrutaba de esas ciertas cosas, entonces tenía que saber diferenciar entre lo que pasaba antes y lo que tiene que vivir ahora.

E: Porque tú escogiste siempre el camino de la tentación.

A: Porque perdí el juego, o sea porque te decía. Para lograr salvarte tienes que lograr 50 puntos, y yo no lograba los 50 puntos, llegaba a 40.

E: No, pero en la escena había dos posibilidades y era no pasar por esos minijuego y escapar.

A: Eso, por ejemplo, no me fije, ese detalle no me fije, ahí ejemplo lo podrían hacer más relevante para que sea algo más notorio

E: ¿volverías a jugar el juego?

A: Yo en lo personal, no, en lo personal. Pero como les digo, si esto lo implementan en niños les puedo asegurar mucho que sí les va a gustar, si les va a captar, porque se ha hecho mucho para niños.

E: Bueno, algo más que quieran agregar.

E: Lo de una sola palabra.

E: EN una sola palabra, ¿cómo definirías este juego?

A: Entretenido.

E: Y bueno, te voy a pasar esta imagen, y nos vas a decir, el juego en general que emoción te provocó.

A: Ansioso, porque no entendía algunas cosas del juego, la verdad.

E: Y bueno, respecto a los minijuegos, ¿qué te hicieron sentir?

A: Igual, creo que me iría por ansioso porque tienes que ir por la fruta y hay muchas, y tienes que ir por una en específico y es un poco más complicado por ahí. Y creo que pondría también relativamente contento porque creo que esto sería muy bueno como para los niños y a mí me encantan los niños. Intrigado, porque creo que podrían ser muchos más juegos, yo

veo que tienen ahí un convento muy grande en el cual podrían poner más cosas y no sólo 3.

E: ¿Y los minijuegos?

A: Yo me iría también por contento.

E: ¿Y las cinemáticas, los videos que viste? ¿qué te hicieron sentir?

A: Es que no está ahí, yo me iría como tranquilo. Porque es algo que te ilustra pero lo hace de una forma muy tranquila, muy pacífica.

E: ¿y la vida de los carmelitas?

A: No sé si molesto, no, no es molesto, es disconforme.

9. Entrevista 9: Edwing

E: ¿Qué opinas que te llevas del juego?

J: No, la verdad ya se siente un avance del anterior, ahora sí ya me llamó la atención, cómo se vivía, el fraile cómo vivía antes y cómo se vivía en la época ya me atrapó ahorita completamente y eso te deja el juego, sí alguien se lo enseñas, bueno si se toma el tiempo de leer todo lo que hay. Y bueno si le llama la atención si se puede quedar con algo pero por mi parte y sí me llamó mucho la atención.

J: Hay cosas bien interesantes que no sabía de los frailes, lo que me llamó mucho la atención, que tenían que evitar comer cualquier cosas, oler cualquier cosa, ver, interactuar con otros frailes, el hecho de que no podían hablar, bueno que no había una forma en que se podían comunicar entre ellos, de que permitir a la gente de afuera entrar, no les permitían entrar a todos lados, que les daban alimentos la gente de afuera, pero también era tentación entre ellos y todo eso le recordaba, pues su vida pasada. Lo que me quedó con esto es que entras a un convento como fraile y tienes una vida y tienes que acostumbrarte a ella y complicado tener una nueva vida, no importa el contexto tener una nueva vida, y seguir mmm, cualquier regla pues es complicado y esto aplica para cualquier otra persona de que te vas vivir a otra ciudad y tienes que acostumbrarte a todo, al clima a cómo moverte y a todo esto pues te quedas con eso, tienes que acostumbrarte a este nuevo estilo de vida. Realmente es bastante interesante, ¿tiene sus detalles? sí tiene sus detalles.

J: Un fallo enorme que tiene el videojuego es que es bien divertido cuando pecas, pero cuando estás austero o cuando haces lo correcto es el mismo juego de los puntitos.

E: ¿Pero por qué crees que es así? ¿Crees que refleje algo?

J: pues, ahorita que me lo mencionas, tienes razón eh, o sea de qué tiene que ser aburrido tiene que ser repetitivo, porque refleja el mismo hecho de que ellos tiene que vivir eso y de que caiga en la tentación tiene que ser divertido, tiene que ser entretenido ¡ah mira!

E2: como la vida.

J: jaja, bueno es diferente es algo que te recuerda igual, está mucho, está... muy divertido el hecho de que toman ideas de juegos viejos, porque bueno yo como jugador me recuerda a muchos juegos que jugaba de niño y que jugaba ante, y eso es un buen mensaje de que tu hasta te reflejas con el fraile, porque digamos la tentación de probar algo nuevo, pero probas algo que lo tenías en tu infancia. Sí se me hizo muy interesante esto porque, no, no había pensado hasta ahorita que lo mencionan.

E: Una chica dijo que lo malo es lo que llama la atención ¿no?, lo que hace divertido a las cosas.

J: Es como un recordatorio de tu vida pasada o bueno, de tu pasado a través de los juegos y también el fraile recuerda su vida, de que comía algo y tu ve lo que jugabas antes. Que loco no lo había pensado, ni la última vez que lo jugué, no había visto ese detalle.

E: Porque eso sí es parte del diseño, así se diseñó de que fuese repetitivo cuando ibas ganando y tomando las buenas decisiones, porque para el fraile era el camino correcto y no a ti en tu presente, seguramente te iba a parecer aburrido.

J: Claro, yo como jugador y realmente ahorita que lo pienso está muy bien diseñado en ese aspecto, pero sí como les digo entonces si se puede, de todo esto yo corregiría dos cosas, la primera sí de que el fraile esté en medio para que sea más cómodo o menos difícil jugarlo (minijuego de cuentas) y de que sean los textos que te lo dividan en varias partes, cada vez que entres al mapa principal te de nueva información y te puedas meter más al juego. Lo de las estrellas están bien, pero lo que siento que este juego si lo veo enfocado como para un público adolescente, hasta un público adulto, no lo veo para nada para niños, porque es un tema un poco más maduro.

E: ¿La estética te gustó?

J: Sí, eso es lo que me ha gustado mucho del juego, principalmente lo de las animaciones, eso es lo que realmente me ha gustado mucho, cuando pecas te sale la animación, realmente tiene muy buena calidad el estilo. Lo que siento, no sé si soy yo, pero siento que en las animaciones las personas tienen ropas actuales, como ropas que llevas el día de hoy, no sé si sea yo o si sea con esa intención, no sé, pero es lo que me hizo recordar.

E: ¿Y el audio?

J: Me gustó mucho, bueno lo de la música va muy de acuerdo con la ambientación del juego, de que estamos hablando de un juego que está ambientado en el Desierto de los Leones o que está enfocado en el aspecto de la iglesia y todo, pero de ahí me gustó mucho, la música y el sonido está bastante bien.

E: ¿Qué crees, qué virtudes o valores tienen los carmelitas?

J: ¿En qué aspecto?

E: ¿Qué valores los regían?

J: Más que nada la humildad, la austeridad, es lo que más siento que más destacaba, pero más diría la humildad es la que más destacaría.

E: Y bueno, algún aspecto que encontraste en el videojuego que puedas que puedas relacionar con tu vida, tu interés, tu forma de ser, no sé algo que te hizo recordar algo de lo que tú haces, tu pasado.

J: Lo que les había comentado de que cuando pecas, me hizo recordar de que hay juegos viejos, bueno me recordó un poco a mi niñez de cómo me divertía, también el juego en general me da, este hecho de descubrir algo nuevo, bueno siendo un niño y recordar tu pasado y recordar cómo, también tus papás te llevaban a la iglesia cuando, te ibas, bueno en mi caso como mis abuelas ya fallecieron, me recordó mucho eso como, también cuando te mencionan eso de los olores, sonidos, sabores, me recordó, cómo es una iglesia, la humedad, frío que tiene ese olor a viejo a madera, todo eso me hace recordar mucho eso.

E: ¿Y, bueno ya lo mencionaste pero para recalcar, cuál era la finalidad de Fray Gregorio?

J: Pues, tener una vida a austera, tal vez olvidar su pasado y empezar nuevo como fraile y seguir su vida, me llamó la atención seguir investigar sobre eso, con lo que dice con los alimentos de que muchos frailes ya no se alimentaban para saciar su hambre, para no morir, simplemente para seguir viviendo otro día y no para el simple hecho de comer.

E: ¿Quién crees que era el enemigo de fray Gregorio, crees que había un enemigo?

J: Bueno, ellos creían en el diablo, creían en un ser maligno, pero en este caso es el mismo, tu eres el mismo villano, son tus mismas pasiones, tu misma debilidad que te orilla a hacer lo demás y más que nada que te hace recordar tu pasado.

E: ¿Crees que esa individualidad era propia de fray Gregorio o crees que las reglas las compartía o era solo él?

J: No, creo que todos tenían ese mismo problema de que ellos tenían que tener una vida así porque ellos la decidieron, y pues están viviendo con eso.

E: Aquí hay algo curioso ¿cuál es la tentación o la regla que más llamó tu atención o te sacó de onda?

J: Pues, de hecho hay un buen de puntos, o sea, en lo particular (emocionado) yo creo que todo porque aprendes mucho del porqué no tienes que ver, no tienes que escuchar, no tienes que hablar, o sea me llamó mucho la atención de todo esto de porqué lo hacían, se me hizo interesante todo, pero bueno es normal del gusto de que no comas tal cosa porque vas a recordar algo, pero se me hizo raro el hecho de que ellos no hablaban con nadie o sea no decían ninguna palabra, eso y de ver, te lo dice el texto que no se veían a la cara, ninguno de ellos se veían a la cara, también es eso o sea son muchas cosas, pero no diría que es una cosa que más me llamó la atención porque todo se me hizo bastante interesante.

E: Y bueno los minijuegos ¿entendiste cuál era la relación con la historia? ¿Cuál era la función de los minijuegos?

J: pues ese es un poco complicado porque no le encuentro, se me hace complicado relacionar lo de la bolitas para que sigas el buen camino, pero no le encuentro mucho significado, no sé quería buscarle más, o que el mismo juego te lo explique y de pecar pues más que nada un poco de diversión de pecar (risas).

E: ¿lograste sentir algún tipo de empatía con el personaje?

J: Pues se me hizo un poco triste, se me hizo bastante fuerte el hecho de cómo vivía él, todo lo que tenía que padecer, pero al final de todo esto, pues él no sea feliz porque él es lo que le gustaba, si era complicado que tenía que evitar todo lo que le afectara pero al final él se sentía bien.

E: ¿El juego crees que logra enganchar? ¿Te concentro mucho?

J: Sí, más bien era lo que les comentaba, realmente te engancha con los textos, con los juegos, se me hace más divertido jugarlo en modo pecador que en modo de tentación porque descubres más cosas y te da curiosidad que a dónde puedes llegar, e igual me dio mucha curiosidad todas las animaciones que puedes ver, todos los textos que te dan bastante información de cómo se vivía, realmente si me enganchó bastante, el saber todo esto de, bueno, cómo descubrir más cosas del juego y cómo toda la información que te puede dar.

E: Si pusieras resumir en una sola palabra tu experiencia en el juego, cuál sería.

J: No sé... Diría diversión, diría que si lo disfruté, pero no sería esto, yo diría aprender, porque sí aprendí mucho el día de hoy con el juego, me quedo con aprender.

E: ¿Qué te llevas con qué te quedas de este juego, algo que te llamó la atención, alguna reflexión, alguna pregunta?

J: Pues ahorita que lo mencionas, pues lo que si me ha llamado la atención es poder visitar el Desierto de los Leones, más que nada me queda cerca, estoy en la Ciudad de México y sí me da la oportunidad de visitarlo.

E: ¿No lo conoces?

J: Es bien chistoso, porque mi familia si ha podido ir y yo nunca los he podido acompañar, pero con esto ya estaría bien hasta ir con un familiar y estar y decir hasta lo del juego que aprendí hoy y explicarle, no pues en un juego que me mostraron, aprendí esto y así esta tal, tal.

E: Digamos que te dio herramientas como para ir al lugar

J: Ajá y visitarlo

E: Qué emociones te provocó el videojuego.

J: Al principio indiferente, porque estaba con la idea de que iba a ser como al principio como ya lo había jugado, pensé va a ser lo mismo, no va a cambiar nada y de ahí hay otra vez. Ya después intrigado por el hecho de todos los cambios que hicieron, realmente me llamó la atención todo el cambio que hicieron y más que nada de todo lo que se había agregado de información, al final serían bastantes cosas, sería satisfecho, contento y emocionado e ilusionado porque si estoy interesado en ver cómo se termina el proyecto, porque si me llama mucho la atención.

E: En el caso de los minijuegos, cabe decir que eres el que mejor ha jugado los minijuegos

J: De la tentación del pecado, quedé feliz, muy emocionado, la verdad si me gustan mucho los minijuegos que sea rápido la verdad me gustaron bastantes, me entretuve mucho y de lado de la austeridad del lado bueno, fue un poco aburrido, y los de pegarte la verdad me sentí un poco apenado de que todo lo que tenía que pasar el fraile, de ese hecho que te tenías que lastimar.

E: Y los videos de recuerdo

J: Eso es lo que más me gustó, así que te podría decir de muy emocionado de volver a verlos y bastante satisfecho de ver cómo han quedado.

E: Y de la vida de los carmelitas

J: Pues muy intrigado de cómo vivían.

10. Entrevista 10: Emiliano

C: Algo así. Ahora te vamos a hacer una pequeña entrevista

E: Venga

C: Bueno, aparte de todo lo que ya dijiste, ¿cuál es tu impresión sobre este juego?

E: Ah, me gustó, me gustó. Pero creo que es porque me interesa mucho la historia y esto, ¿no? Igual y, porque puedo ponerme en la piel él, porque muchas veces siento que uno se puede sesgar por las convicciones propias, o sea, yo por ejemplo soy ateo, ¿no? pero me pongo en la piel de él, entiendo su atmósfera y digo pues es lo que voy a hacer, pero creo que muchas veces sería como para reafirmar mi identidad, como el rebelde que soy, ahh, voy a pecar, a pecar, a pecar, para qué, para no enfrentar esta disonancia cognitiva de que, ¿cómo yo, soy ateo, y diría "jamás iré a la iglesia o no rezaré ni nada", y a final, luego de llegar simbólicamente a... alcanzar a Dios, digo, hacer todos los rituales simbólicamente implica que estoy siguiendo la religión. Creo que sí sería un sesgo muy importante, y que se disfruta más cuando tienes más conocimiento previo que cuando no lo tienes.

C: En ese caso, tú, ¿cómo, desde tu punto de vista, cómo ves esta vida, de los frailes, como la... desde ti, tu contexto?

E: Mmmm, creo que lo he dicho a lo largo, la veo contradictoria, un poco arrogante.

C: ¿arrogante?

E: Sí, porque implica saber, implica decir que tú tienes el conocimiento único para alcanzar la divinidad, ¿no? Y creo que eso les falla, hay que, como fraile me deconstruiría a mi mismo, y al final creo que me saldría de allí. Tendría que crear mi propia orden y sí me iría más hacia los jesuitas, porque la apreciación no solamente está en el dolor, sino, en el disfrute, al final, si por ejemplo, Dios hizo a los animales yo puedo verlos y apreciarlos.. También sería como respetar la, la, este, la obra del señor, pero al final no siento como que el Diablo fuera una fuerza contraria a Dios, en este juego, yo creo que estoy sesgado pero sentí que más bien era la falta de Dios, o sea no era que el Diablo me tentara, sino que yo no estaba logrando a alcanzar lo que me pedía mi señor.

C: ¿Qué fue lo que más te gustó y lo que menos me gustó?

E: Ah, cuando gané el escapulario y que pensé que me lo podía poner. ¿Sí es escapulario o qué era?

C: Sí.

E: Sí, dije, ah. Es como cuando subes de nivel en, en, los ¿cómo se llaman? ¿MMRPGO? Creo que sí, qué por ejemplo, tienes una mejora y te mejora la habilidad, este, te puede... ahora cambia tu ¿como se llama? y hay modificaciones en tu personaje, porque creo, bueno o vimos en los procesos de motivación, si la motivación existe, si yo tengo recompensa por lo que estoy haciendo me condiciono a seguir haciendo, a repetir la conducta, digo, en procesos de condicionamiento si yo hago una conducta y recibo placer, es como, ahh, comienzo a asociar este juego con placer, ¿no? y me da y da cada vez más, y yo veo, o sea, me estoy viendo reflejado que todo lo que hago tiene, este, un impacto, tanto en mi personaje, en mi forma de interactuar con el juego o quizá hasta en el ambiente mismo. Este, más 5 en la apreciación de la obra del señor. y ya puedo ver más colores en las, las plantas. Pero creo que iría en contra de los carmelitas que es como, en lugar de la búsqueda del placer, es la apreciación de Dios, aunque yo creo que es contradictorio, porque en el momento en que yo siento, siento que me estoy acercando a Dios, por tener este dolor, siento placer, digo, si al final yo creo que uno siempre busca el máximo placer, siempre, siempre, aunque sea por el camino de la religión, Digamos, por ejemplo, en el caso de una persona que se va a suicidar y siente mucho sufrimiento, este, al final el suicidio es un escape del dolor, ¿no? y digo el placer lo englobe no solamente en la búsqueda de nuevas sensaciones sino como en perderlas sensaciones que son dolorosas, y creo que al final como fraile, como carmelita, ¿qué es?

C: fraile

E: Parto siempre de... que ya tengo todo el dolor, todo el pecado, creo que eso es una forma de búsqueda del placer pero.

C: Es que no entraste al minijuego de flagelación, porque ahí se castiga.

E: pero si me siento satisfecho de estar alcanzando a Dios ¿Debería castigarme? ¿estoy pecando de soberbia? porque al final ¿ implica que ya estoy en un estado distinto que el de mis hermanos que no están ahí? ¿No implica que me he superado a mi mismo y que ahora estoy más cerca de la divinidad?

E: Esa es la base misma de la religión pero ok, creo que me estoy yendo de más, si quieren que me limite.

C: ¿Por qué crees que fray Gregorio se castigaba? ¿Sí te tocó ver el ayuno y los cilicios?

E: Sí hice ayuno, quería hacer flagelación pero ya no me dio tiempo, igual y la siguiente.

Creo que se castigaba por culpa el dolor sana la culpa. igual las lágrimas son purificación, y

la sangre, de hecho no se sangraban no porque no lo quisieran hacer, si no que se mantienen en el límite máximo del dolor, lo que decía de los olores desagradables, estar en el límite máximo del dolor y traten de mantenerse lo máximo ahí, por ejemplo si se lastiman demasiado, pierden su capacidad de lastimarse después, entonces una inversión a largo plazo a que yo me lastimo lo suficiente para conseguir el máximo dolor, pero lo necesario para no perder mi capacidad de lastimarme.

C: ¿Cuál era el sentido de los minijuegos?

E: El de las cuentas, me gustó y lo disfrute más cuando ya supe qué patrones de conducta yo seguir. Sí siempre el hecho de resolver un problema da mucho placer ¿no? en el momento en que yo encontré cómo puedo eficientar mis procesos, dije ya disfruto más le juego. Es como cuando tocas un instrumento que de repente te das cuenta que ya tomas más preciso, ya igual y la tarea puede ser repetitiva pero en el momento en que llego cada vez más

C: ¿La estética te gustó?

E: mmmmmmm sí

E: La música me gustó, no la sentí pesada.

E: Si pudiera cambiar el personaje de vestuario estaría genial

C: O sea que le vestuario también reflejara el avance

E: Sí es lo que les decía hace rato, si se me condiciona a que nada que yo tenga cierta conducta, este y reciba un estímulo placentero, yo creo que, hay estudios que dicen que no se guía más por la sensación de placer que por la huida del dolor.

E: Quiero que se refleje ahí, que mi conducta pueda generar un cambio y eso me motiva a querer más y más, pues eso es lo que usas los videojuegos normalmente, procesos de condicionamiento que te refuerzan y te refuerzan.

C: ¿Qué te hizo sentir la historia de fray Gregorio?

E: Me sentí bien porque lo estaba logrando.. Solo tengo una pregunta, ¿los carmelitas no tienen jerarquías no?

C: Sí está el Prior, él es donado.

E: ¿Enserio?: Ah pues me gustaría escalar en la jerarquía

E: Uy, ¿Y si tuviera derecho al suicidio?

C: Es que no pusimos los castigos feos, están en el tercer nivel.

E: Pero es una postura muy pasiva, no es una lucha el diablo, no es sólo evitar que te llegue, porque no es como que llegue el diablo ahí, yo tengo una espada y enfrento a él, solamente.

C: Porque en los minijuegos son así

E: Pero son evitativos, yo me siento en una postura pasiva, cuando es enfrentar la tentación siempre es una postura pasiva, porque no es como que huya de ahí.

C: Aquí ya no entras en la tentación y el recuerdo, es directamente.

E: ¿Y ellos hacían eso? ¿luchar contra? ¿no era simplemente el hecho de soportar?

C: Lo que pasa es que en el pliego de lo que era el diablo para ellos, entonces se creaban ideas, se imaginaba al diablo ¿no? Pero ahí a los libros de la historia de los carmelitas, sí hablan de que se les aparecía y que si hablan del diablo como perro, como cabra y como toro y entonces esas representaciones.

E: Esque sí, su idea del diablo se extiende a todo, más que el diablo sea una entidad, es igual, yo creo que también es una sensación. Esta orden es muy de sensaciones, el hecho de sentir esto, ah eso es el diablo, veo una mujer y me parece hermosa, uff es el diablo. O sea los dos el diablo y Dios existen en mi mismo pero no afuera, yo creo que objetivamente no podría decir esto el diablo, porque una cosa puede producir placer o no sé dolor. Sí aquí es una vivencia muy subjetiva de la divinidad y sí en realidad se ve que todos están ensimismados, es una camino muy individual.

C: Dacias que no conoces el Desierto de los Leones, este ¿Te interesaría conocerlo ahora?

E: Umm, no sí creo que me interesa pero creo que es por cuestiones más, creo que lo que hace que me interese este tema, yo creo que fue la música el Réquiem de Mozart en un video que hablaba de cómo era una oda a Dios, pero en esa música Dios se veía tan grande, tan inmenso, parecía tan poderoso que de repente empecé a asociar esto de, querer conocer cómo era que veían a Dios y quería sentirme así de pequeño con esa música, o sea quería escucharla y sentirme íntimo frente a tanta magnificencia, pero de ahí nace mi interés. Yo siempre he pensado que no hay malas materias, si no malos profesores y los temas son tan interesantes pero se les ha dado una perspectiva tan plana, siento que los temas están, especialmente de la escuela, hay una educación que es condicional, yo te doy un estímulo y tienes que encontrar entre todos tu repertorio de respuestas, esa respuesta y ya, o sea solo hay una respuesta y no hay reflexión y también falta gente que esté interesada en los temas y les apasione en verdad para que te transmitan esa pasión.

C: Crees que esta herramienta se puede usar para divulgar otros temas

E: yo creo que las cosas se disfrutan más cuando tienes un bagaje anterior, yo creo que el hecho de, por ejemplo interesarme por la música creo que fue lo que hace que disfrute de esto

ahora y supone en todo, y creo que es lo que le falta a la educación últimamente, que por ejemplo me explican un tema, pero me dicen las motivaciones ¿no? porque la gente hizo lo que hizo, no tanto qué es lo que hizo creo que es una postura, creo que lo ví en filosofía de la ciencia, el estudio del porqué que se refiere a las cosas que es lo cualitativo, que es estudio del cómo, que es lo cuantitativo y creo que si nos explicaran, porqué el fraile esto no, qué estaba en su cabeza que lo hace estar ahí, porque te cuentan la historia así, aquí estaban estas personas, este lugar y tenían esta religión, pero uno no llega a conocer a la otra persona.

C: ¿Esto te pareció un buen vehículo?

E: Sí me gustó el juego, aunque creo que debería haber antes alguien que te motive a saber sobre esto, que te haga interesarte en el tema,

C: ¿Cómo puede ser?

E: Pues les comparto desde mi postura fue desde la música, cuando escuche el requiem me movió algo, yo creo que el aprendizaje no entra desde lo cognitivo, sino de procesos emocionales.

C: Lo sensorial

E: También puede ser eso, porque cuando algo te impresiona mucho, tu mismo cuerpo ya te pide ir a hacia él, primero se mueve emoción y ya después viene la necesidad de información. Yo creo que esto debe ir en bloques, te produce una angustia, una curiosidad, algo que necesitas saber, tú solo buscas la información y si el juego entre que va haciendo una carencia en la persona que la motiva, o sea, yo creo que la motivación puede ser en dos casos, primero que le pones una carencia que lo motiva a moverse y otro que le das un estímulo que lo motiva a moverse y es como una doble motivación que le hace juego una sinergia excelente.

C: ¿En este caso cómo podemos lograr que las personas se sientan más interesadas con el juego?

E: Yo creo que es un proceso humano, más que de una máquina porque para transmitir una emoción, siento que no hay nada mejor que el contacto de una persona a otra, igual y si alguien antes del juego, o sea hubiera un tur, ¿no? pero necesitamos gente muy apasionada por el tema, primero que genere esta incomodidad intelectual, esta curiosidad, que después tu digas, es que necesito saberlo, porque al final el aprendizaje es un, bueno esta búsqueda de conocimiento es una camino individual, pero que se transmite emotivamente, digo el camino del aprendizaje, es como todos van siguiendo sus propias líneas, pero debajo de eso hay una sensación que se transmite de una persona a otra.

C: ¿Volverías a jugar el juego?

E: Sí, me puedo poner los escapularios. Es que si subo de jerarquía siento. Me deja un vacío y tengo que saberlo, y aparte lo del reforzamiento, si van juntas magia.

C: ¿En una palabra cómo resumirías el juego?

E: Voy a usar una que me refiera a una sensación, estoy expectante, si me quedan ganas de saber que puede pasar después. Con respecto al nivel de dificultad, aunque es difícil adaptar un nivel de dificultad a toda a la gente, porque se supone que cuando, estás en un estado de flow y tu habilidad, está más o menos con la dificultad del juego eso también hace que los niños se pasen 6 horas jugando, y luego no se puedan despegar y uno dice cómo, no tienes hambre no tienes, sueño, no te aburres, porque está la dificultad con la capacidad, pero la dificultad un poquito más, siempre te fuerza a desarrollarte algo más pero, creo que eso es algo difícil de encontrar, el punto de fle de la mayoría, habría que hacer un estudio.

Maestría en Diseño, Información y Comunicación

Anexo No. 12

Resultados de los Cuestionarios

Tentación en el Desierto

**Una Aproximación Interdisciplinaria a la Divulgación
de Conocimiento Histórico**

ALUMNOS:

Balmori Olea, Edné • García García, Feliciano
Gutiérrez Gómez, Fabián • Luna Tlatelpa, Leticia

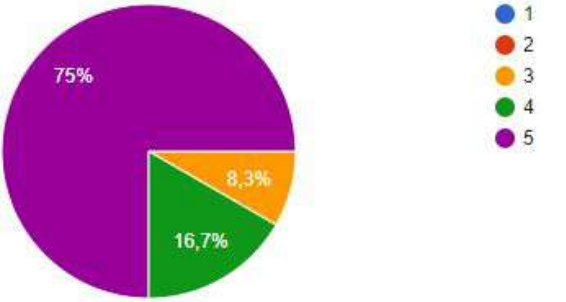
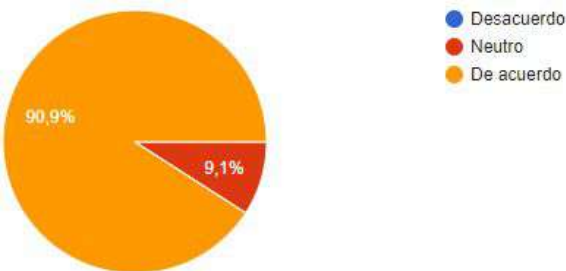
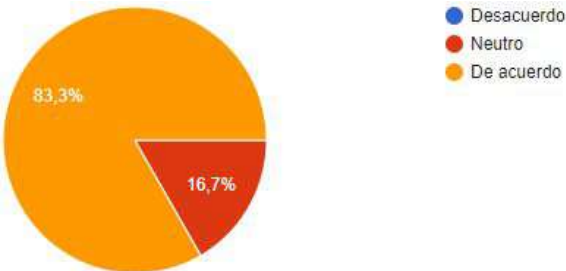
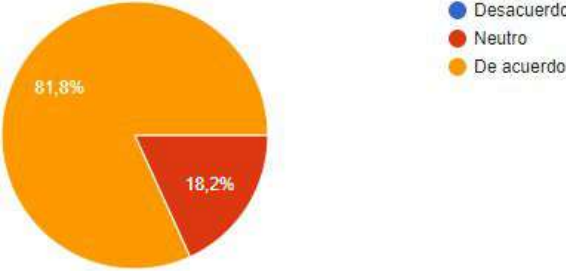
ASESORES:

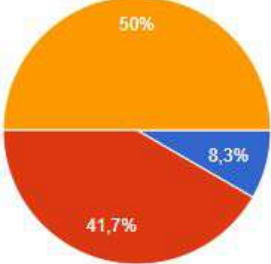
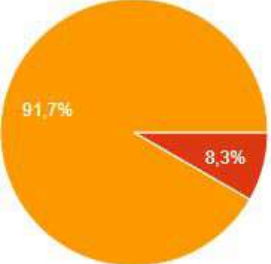
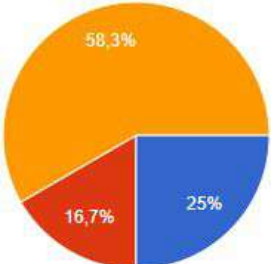
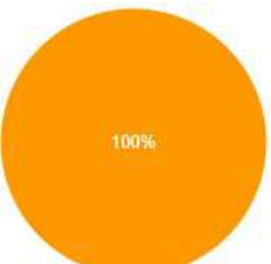
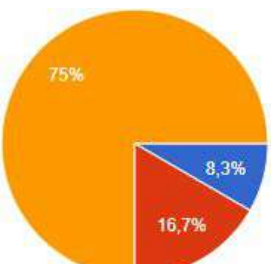
Dra. Inés Cornejo Portugal • Dr. Rafael Pérez y Pérez
Dr. Luis Rodríguez Morales

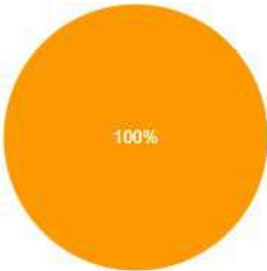
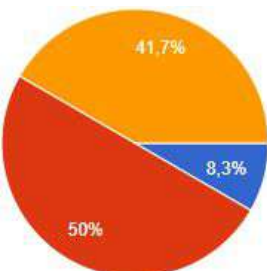
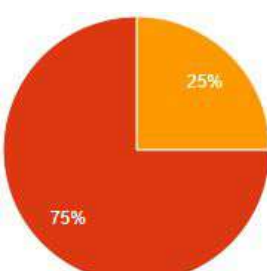
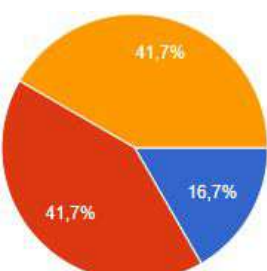
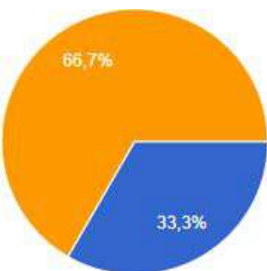
LECTORAS:

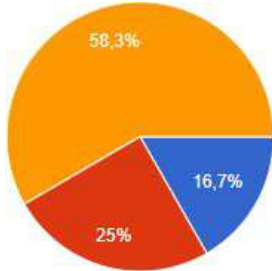
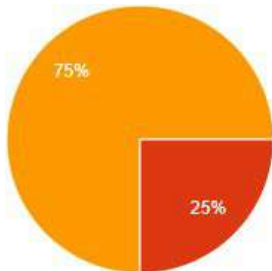
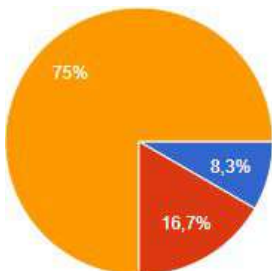
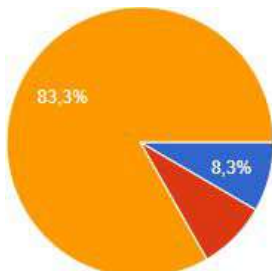
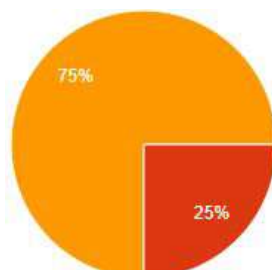
Dra. Jessica Ramírez Méndez • Dra. Blanca Estela López Pérez

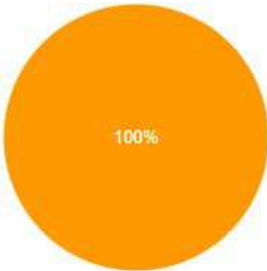
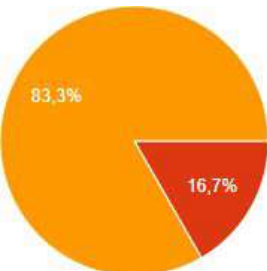
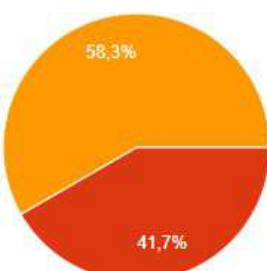
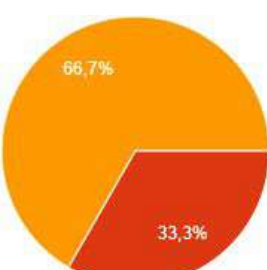
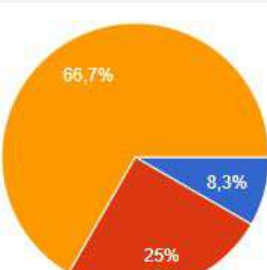
1. Resultados de cuestionarios

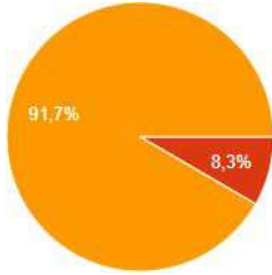
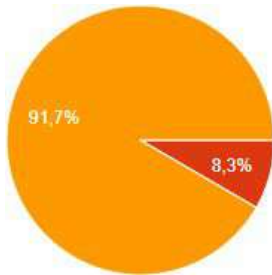
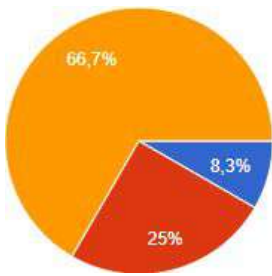
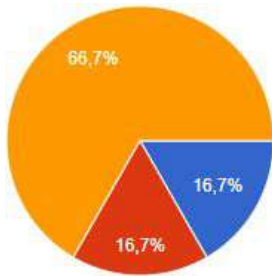
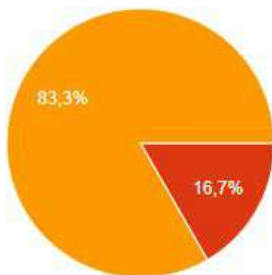
A. Del 1 al 5, qué tanto te gustó el videojuego	 75% 16,7% 8,3% 1 2 3 4 5
B. El juego despertó mi curiosidad por investigar más sobre los Carmelitas Descalzos	 90,9% 9,1% Desacuerdo Neutro De acuerdo
C. El juego despertó mi curiosidad por visitar el lugar donde se desarrolla la histórica (Desierto de los Leones)	 83,3% 16,7% Desacuerdo Neutro De acuerdo
D. Tengo interés por jugar más niveles del juego	 100% Desacuerdo Neutro De acuerdo
1. Jugar el videojuego fue significativo para mí	 81,8% 18,2% Desacuerdo Neutro De acuerdo

2. Pude controlar fácilmente el videojuego	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
3. El videojuego fue inmersivo para mí	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
4. Sentí libertad sobre cómo jugar este videojuego	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
5. Tenía ganas de descubrir cómo continuaba el videojuego	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
6. Quería descubrir más cosas en el videojuego	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo

7. El videojuego despertó mi curiosidad	 100% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo
8. Los controles del videojuego se me hicieron intuitivos	 8,3% 50% 41,7% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo
9. Las acciones para controlar el videojuego fueron claras para mí	 75% 25% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo
10. Fue fácil saber cómo actuar en las acciones del videojuego	 16,7% 41,7% 41,7% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo
11. Los retos en el videojuego coincidían con mi nivel de habilidad	 33,3% 66,7% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo

12. Tuve una idea de mi estatus en el videojuego en todo momento	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
13. Me quedó claro lo que estaba haciendo en el videojuego	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
14. Reconozco el efecto de las acciones en el videojuego	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
15. El <i>feedback</i> provisto me ayuda a seguir y entender mejor el videojuego	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
16. Me gustó la estética del videojuego	 ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo

17. El sonido mejora el entendimiento de las situaciones del videojuego	 100% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo
18. Los recursos multimedia utilizados transmiten información relevante al videojuego	 83,3% 16,7% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo
19. Las reglas del videojuego fueron claras para mí	 58,3% 41,7% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo
20. Comprendí los objetivos del videojuego	 66,7% 33,3% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo
21. El videojuego provee una historia o secuencia de acciones distinguibles y entendibles	 66,7% 25% 8,3% - Desacuerdo - Neutro - De acuerdo

22. El videojuego incita al jugador a conocer e ir descubriendo la historia	 91,7% 8,3% ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
23. El videojuego me envuelve emocionalmente (generando miedo, alegría, etc.)	 91,7% 8,3% ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
24. El videojuego posee distintas variantes sobre cómo el terminarlo	 66,7% 8,3% 25% ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
25. La metáfora en los minijuegos utilizada en el videojuego se relacionan coherentemente con los objetivos y contenidos de divulgación integrados	 66,7% 16,7% 16,7% ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo
26. La metáfora en los minijuegos me ayudó a motivarme y a involucrarme en el videojuego	 83,3% 16,7% ● Desacuerdo ● Neutro ● De acuerdo

27. El lenguaje utilizado es coherente a los contenidos tratados en el videojuego

