

PLAN DE PRUEBA ORIGINAL

Idealmente, la forma de utilizar “First” de forma educativa es la siguiente:

- 1- Jugar el juego de manera individual.
 - 2- Rellenar el formulario que adjuntamos en la versión de prueba (<https://forms.gle/bCoFsb5ueqwqz2B79>) (Esto es para nuestra propia recolección de datos)
 - 3- Plantear una discusión sobre el tema del juego, las consecuencias de la inacción social ante situaciones de discriminación, en referencia a los eventos de este.
-

En las prueba que hemos realizado, el plan propuesto por el profesorado era el siguiente:

- 1- Jugar el juego de manera individual.
- 2- Rellenar el formulario que adjuntamos en la versión de prueba.
- 3- Realizar textos argumentativos sobre el juego, para la asignatura de lengua castellana y literatura.

Esto se debe al límite de tiempo que teníamos para cada clase, haciendo imposible colocar el material necesario, esperar a que todo el mundo terminase el juego e hiciese la encuesta y realizar la discusión sobre el tema en solo 50 minutos. Al final este último punto no fue posible debido a que el texto argumentativo iba a ser escrito durante una clase de lengua a la que no asistieron los alumnos por ser uno de los últimos días de clase antes de las vacaciones de Navidad.

Aún así, hemos recopilado los datos de tanto las encuestas realizadas, como del Tracker del juego, para hacer un pequeño contraste sobre nuestras hipótesis a la hora de crear el juego. Cabe destacar que solo hemos tenido un pool de participantes de 69 personas y que por cosas que mencionaremos más adelante, las demografías no son totalmente fiables.

Para comprender el análisis, también es necesario explicar dos conceptos clave: “moralidad” y “actividad”, nombres que asignamos a variables internas del juego que controlan los pensamientos del protagonista y el desenlace de la última ronda.

- Moralidad: mide la propensión de los jugadores a defender o atacar a los grupos afectados por las votaciones, siendo cada grupo una representación de colectivos que sufren discriminación en la vida real.
- Actividad: evalúa la tendencia de los jugadores a involucrarse activamente en la situación presentada en el pueblo, en lugar de ignorarla o mantenerse al margen durante las conversaciones.

La última información importante a tener en cuenta, son los temas que trataban cada una de las rondas del juego:

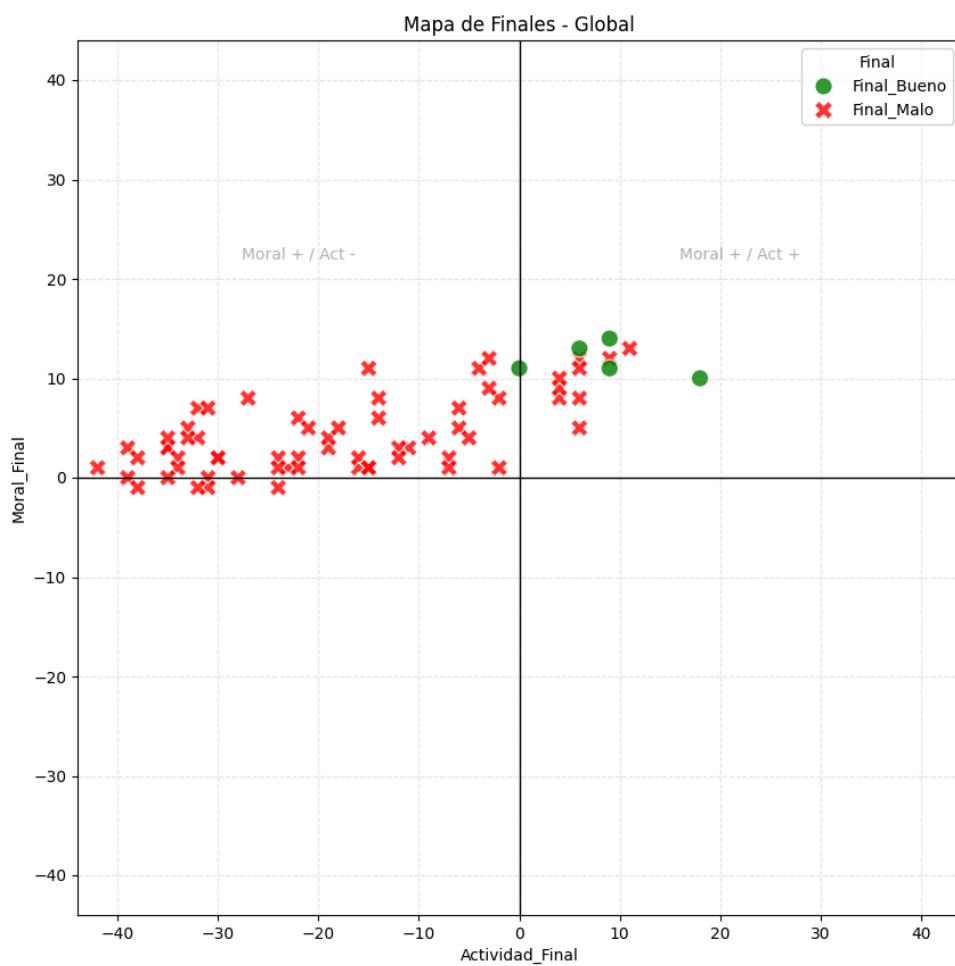
- La primera ronda se centra en la discriminación hacia las personas que no encajan en el binario de género, específicamente en personas transgénero e intersexuales.
- La segunda, en la criminalización y generalización de las personas en función de su etnia o lugar de origen.
- La tercera ronda es sobre la estigmatización hacia las personas LGBT+ y cómo se equipara su sexualidad con conductas criminales.
- La cuarta ronda trata sobre el alarmismo, la misoginia y la culpabilización de las víctimas de violencia de género.
- La última ronda trata sobre el clasismo, pero también es el momento en el que se muestran las consecuencias de todas las rondas anteriores.

Dicho esto, el plan de prueba fue diseñado con tres hipótesis en mente:

- La mayoría de jugadores elegirán opciones neutrales en los diálogos con los personajes para mantenerse los más imparciales posibles, incluso cuando esto conlleva no ir en contra de la discriminación que está sucediendo.
- La demografía de los jugadores (género, educación, edad, ser parte de un grupo marginalizado...) afectará a la forma en la que se relacionan con el juego.
- Después de llegar al final estándar del juego, los jugadores sentirán algún tipo de arrepentimiento y/o frustración sobre el papel de su personaje (Clover) en las votaciones del pueblo.

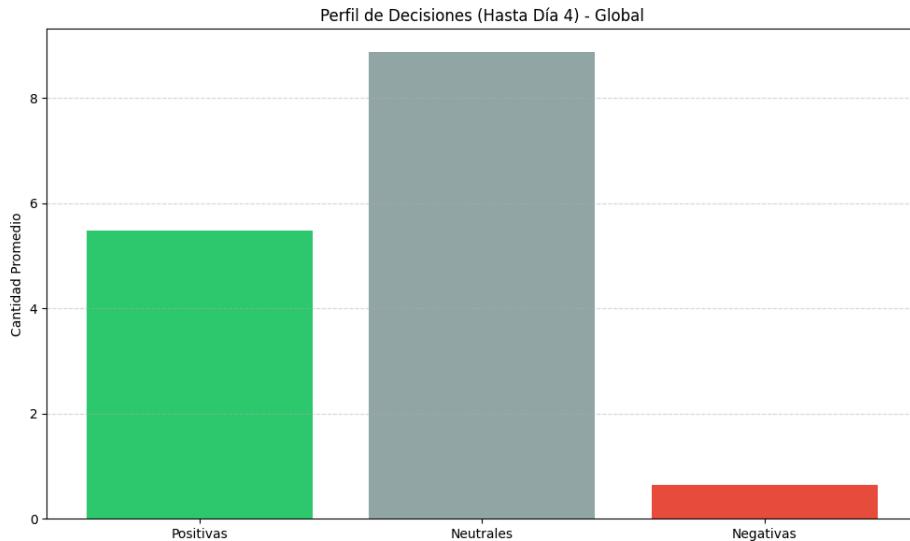
Hipótesis 1: La mayoría de jugadores elegirán opciones neutrales en los diálogos.

Esta primera hipótesis se puede confirmar como correcta viendo simplemente la gráfica de los datos finales del juego. Siendo el “Final Malo” el final estándar del juego y el “Final Bueno” un final alternativo al que se puede acceder si tu moralidad es superior o igual a 10 y tu actividad es positiva:

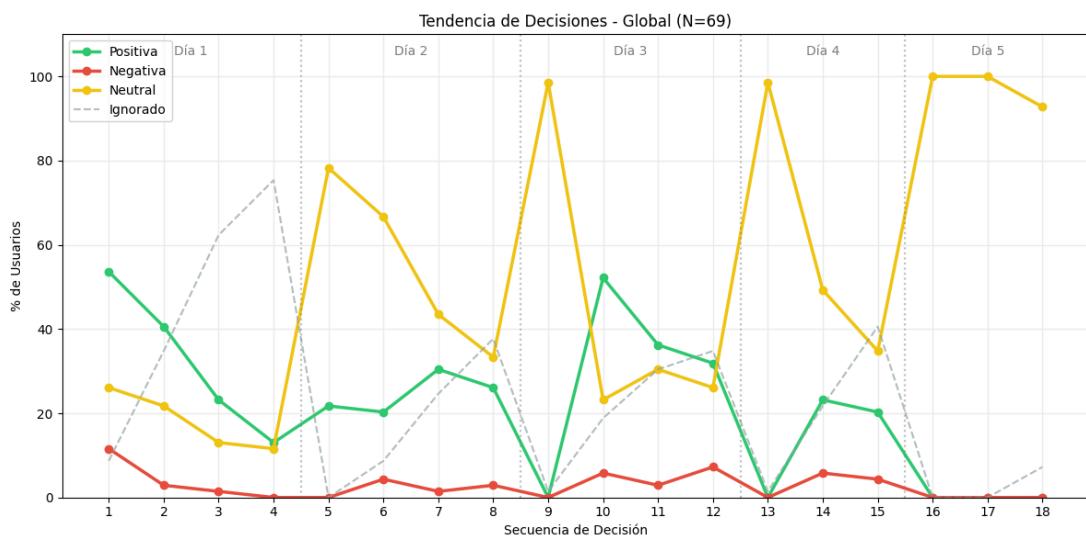


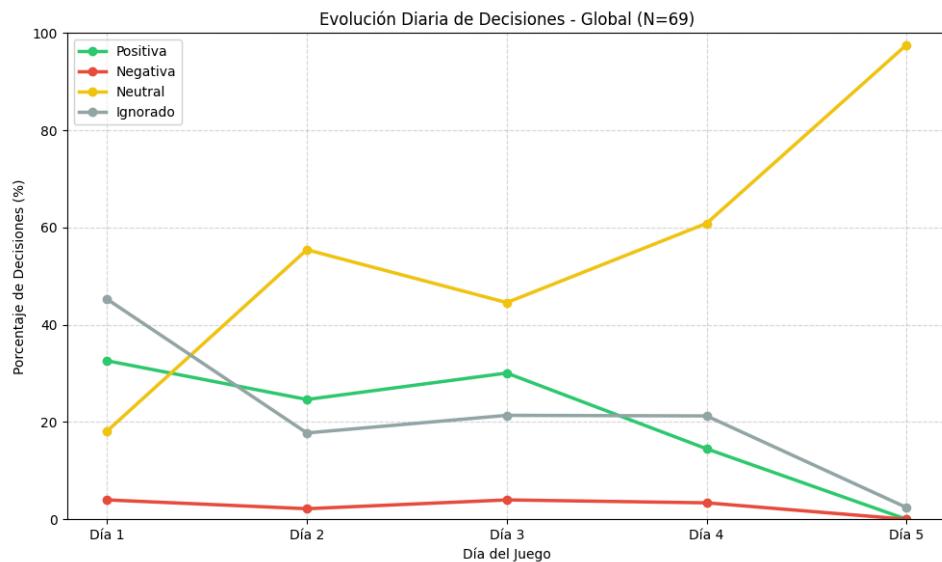
Como se puede observar, solo 14 personas (el 20,3%) estaban en el cuadrante de actividad positiva. A nivel mecánico, esto significa que no estaban interactuando con su entorno y con los personajes, o que estaban respondiendo de manera neutra en la mayoría de conversaciones. Además, tan solo 10 personas (el 14,5%) estaban en el rango para acceder al “Final Bueno”. Y de estas personas, la mitad eligieron no aceptarlo, haciendo que el 7,25% de los jugadores lo hayan obtenido.

Cuando decidimos crear un final alternativo para el juego, calculamos que alrededor del 15% de jugadores llegaría a él, así que estamos bastante satisfechos con este resultado.



Podemos confirmar que la gran mayoría (alrededor del 60%) de las respuestas en diálogos fueron, efectivamente, las neutrales. (No hablar con el personaje cuenta como neutral en esta gráfica). De las 15 oportunidades que el jugador tenía para responder durante los diálogos, solo 4,5 fueron respuestas positivas de media.





También es interesante, que mientras que en la primera ronda es en la cual más personajes se ignoran (haciendo que ni siquiera salte el diálogo), y esta tendencia baja en subsecuentes rondas. Mientras tanto, la cantidad de respuestas neutrales suben en la ronda 2 y se mantienen más o menos estables durante el resto del juego. (No se deben tener muy en cuenta los datos de la ronda 5, ya que la estructura de las respuestas es diferente y no todo el mundo ha pasado por ellas, ya que este día cambia dependiendo de si estás en el rango de “Final Bueno” o no. Por lo tanto todas las inferencias y cálculos que haga con tablas similares a estas excluirán los datos del día 5).

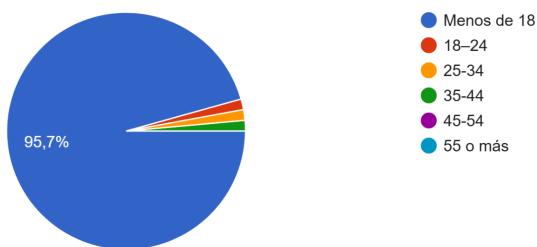
En conclusión, los datos obtenidos permiten confirmar la Hipótesis 1. Esta preferencia por la neutralidad se manifiesta tanto en la alta proporción de respuestas neutras, como en la falta de interacción con personajes clave, especialmente en la primera ronda. A nivel mecánico y narrativo, este comportamiento se traduce en la aceptación implícita de las situaciones de discriminación que se desarrollan en el entorno del juego. Estos datos aportan mayor solidez y credibilidad al mensaje central que el juego busca transmitir, reforzando la idea de que se trata de una lección necesaria dentro del contexto social actual.

Hipótesis 2: La demografía de los jugadores afectará la forma en la que juegan.

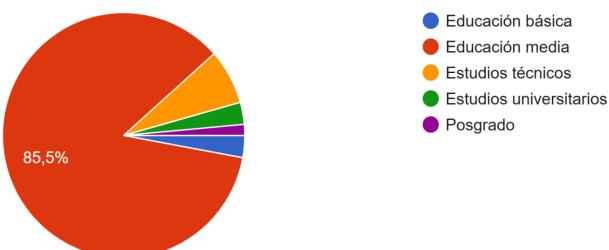
Debemos empezar este apartado con dos aclaraciones que han hecho que no podamos usar en su totalidad los datos recopilados para confirmar o denegar esta hipótesis.

En primer lugar, todos nuestros datos actuales provienen de una única prueba en un único instituto. Por ello, la gran mayoría de jugadores están dentro del mismo rango de edad, estudios y lugar de residencia:

Edad
69 respuestas

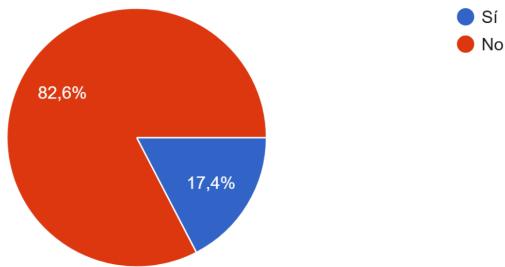


Nivel educativo
69 respuestas



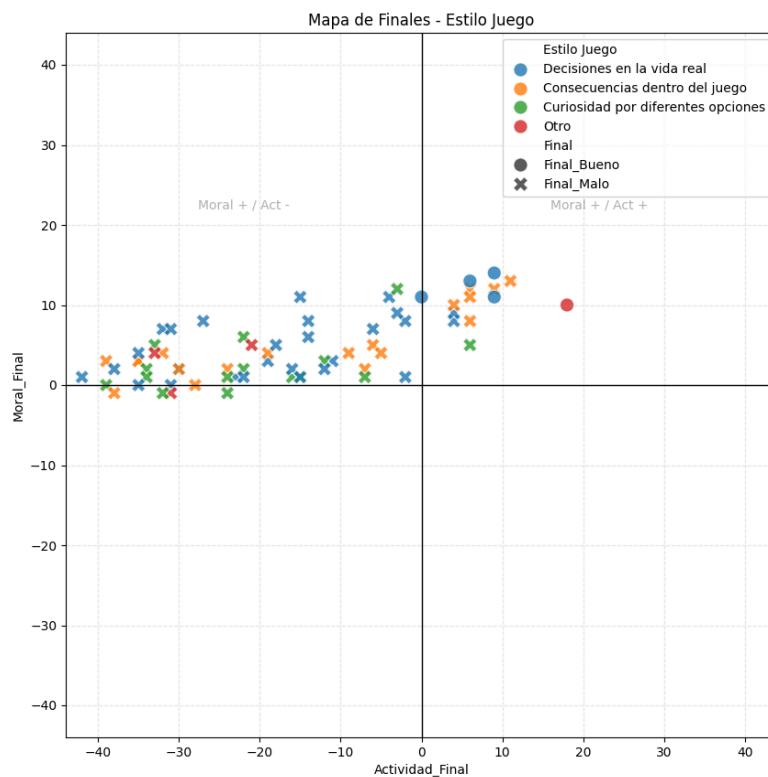
Además, a pesar de contar con un número considerable de jugadores de origen marroquí, al ser preguntados en el formulario si se consideraban parte de alguno de los grupos minoritarios representados en el juego, la gran mayoría respondió negativamente. De manera más concreta, únicamente 3 de las 12 personas que contestaron afirmativamente a esta pregunta se identificaron como parte de una minoría étnica en su lugar de residencia. El resto de los jugadores que respondieron afirmativamente, incluyendo a una de las tres personas anteriores, indicaron pertenecer al colectivo LGBTQ+ en relación con su orientación sexual, por lo que tampoco hemos obtenidos datos de participantes que se identificaran como personas transgénero o intersexuales.

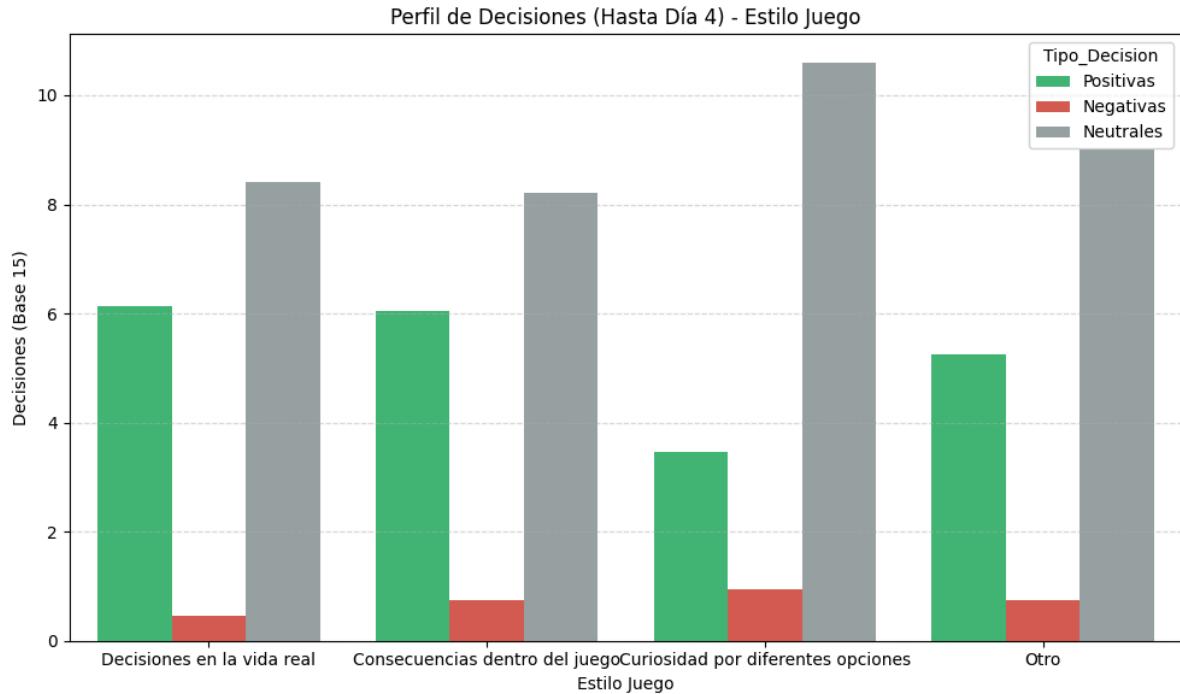
¿Te consideras parte de alguno de los grupos minoritarios que aparecen en el juego?
69 respuestas



Tampoco encontramos una forma adecuada de preguntar a los jugadores por su clase socioeconómica, a pesar de que consideramos que esta habría sido una variable relevante para el análisis en este punto.

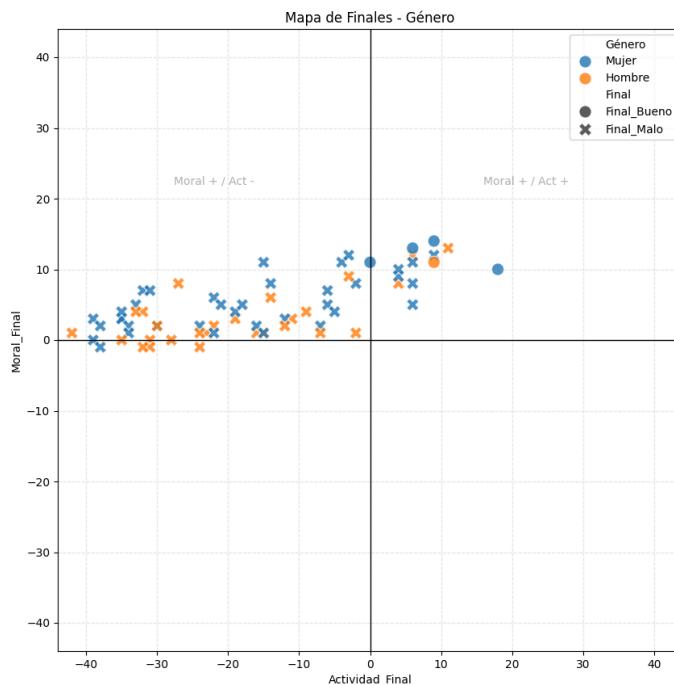
Por último, preguntamos a los jugadores sobre la forma en la que abordaron el juego, para asegurarnos de que diferentes estilos de juego no sesgaran los resultados. Lo cual podemos confirmar tras las pruebas, ya que las respuestas en estos campos no muestran cambios significativos en los resultados.

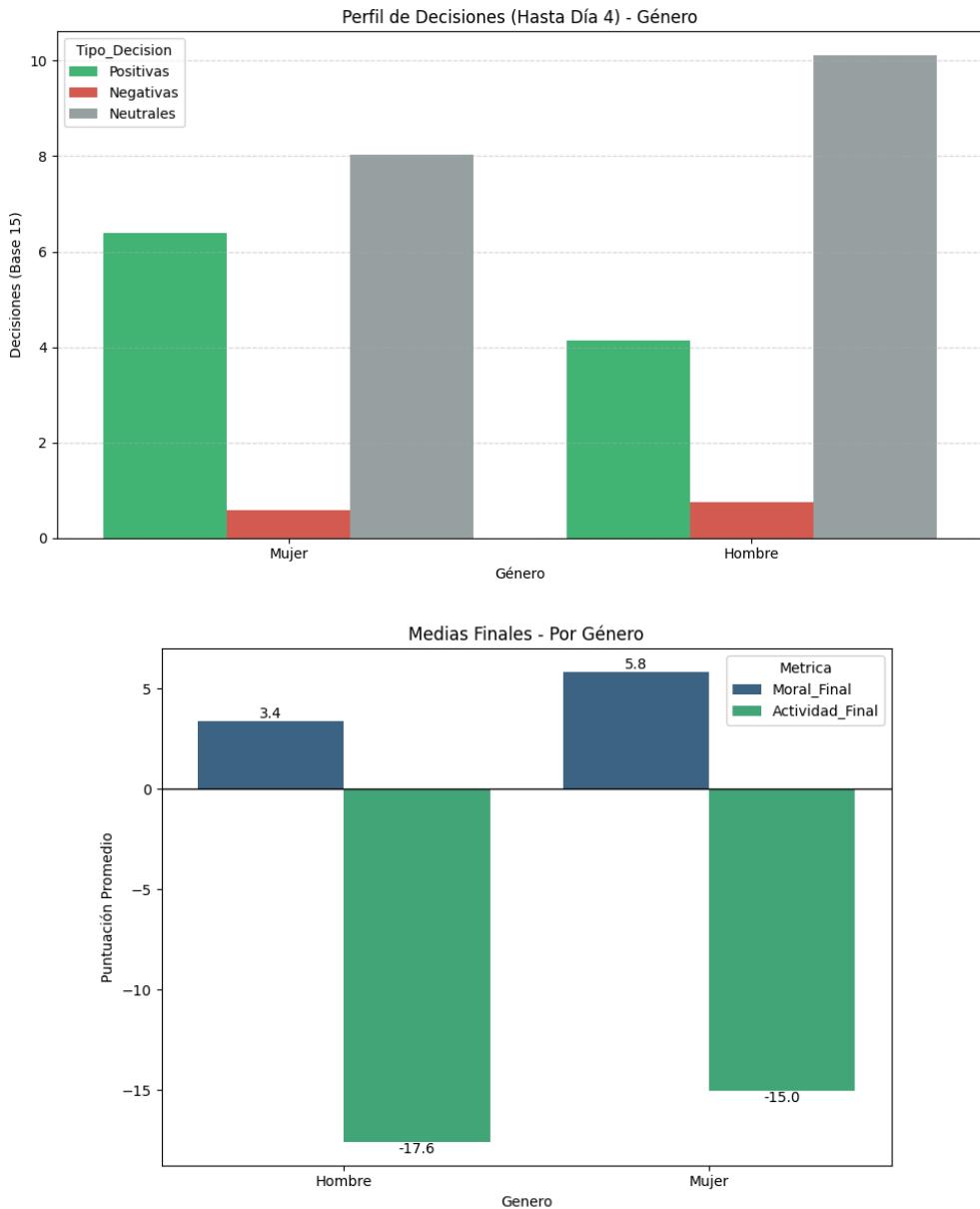




Como se puede observar hay jugadores de todas las tendencias de juego a lo largo de todo el espectro de moralidad y actividad. Además, la tendencia a mantenerse en el campo neutro no cambia tampoco entre las diferentes categorías. La única diferencia visible es que los jugadores que elegían opciones por curiosidad y sin pensar mucho en las consecuencias, tienen un índice de neutralidad algo mayor que el resto.

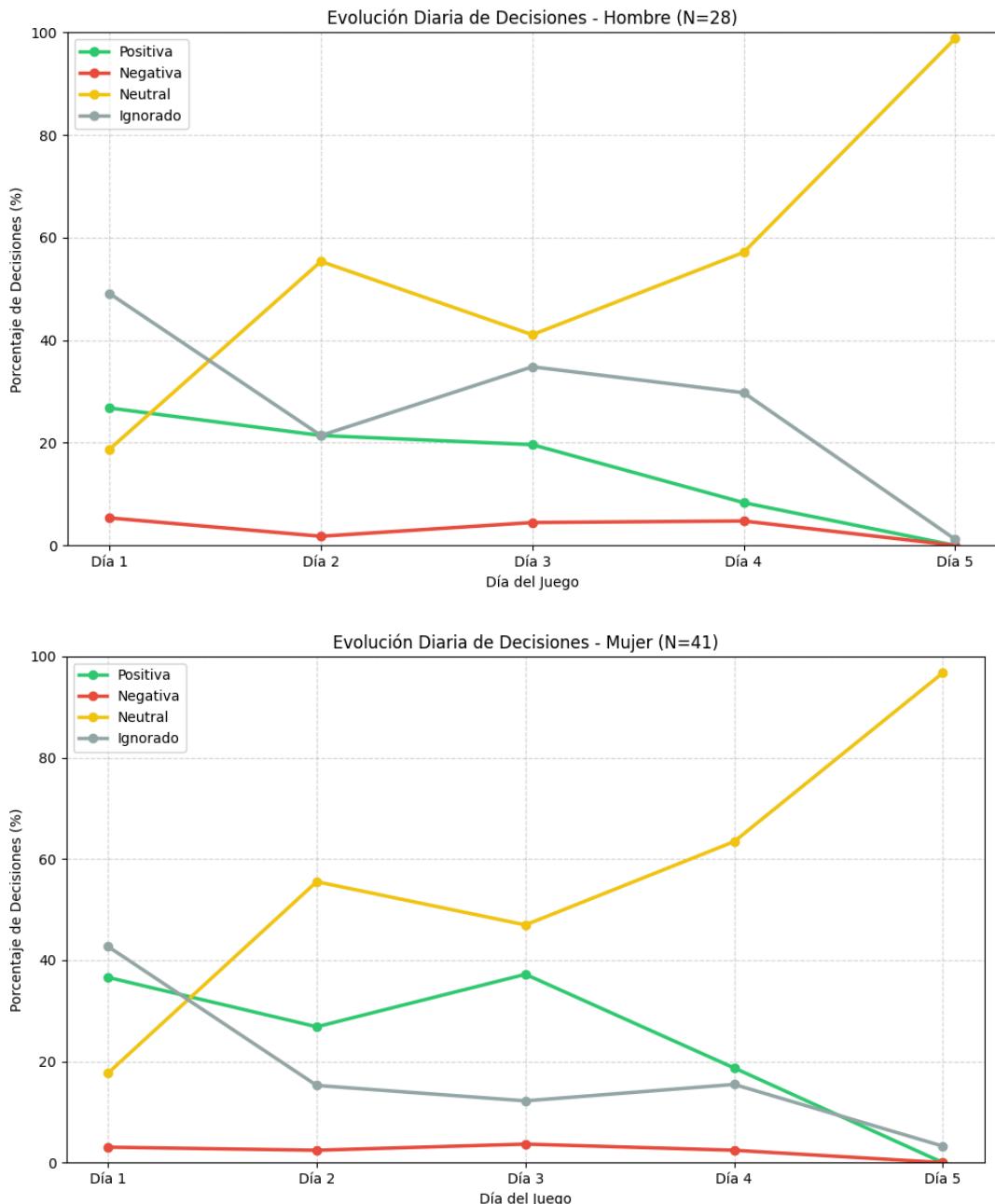
Dicho todo esto, la primera división que hemos hecho para probar nuestra hipótesis es por género. De nuestros 69 jugadores, 28 eran hombres y 41 eran mujeres.





A primera vista, se puede detectar que las mujeres tienen una media ligeramente más positiva tanto en moral como en actividad que los hombres. De las 10 personas que llegaron al rango necesario para acceder al final alternativo, 7 eran mujeres y solo 3 eran hombres. Lo que corresponde al 24,4% de las mujeres y el 10,7% de hombres.

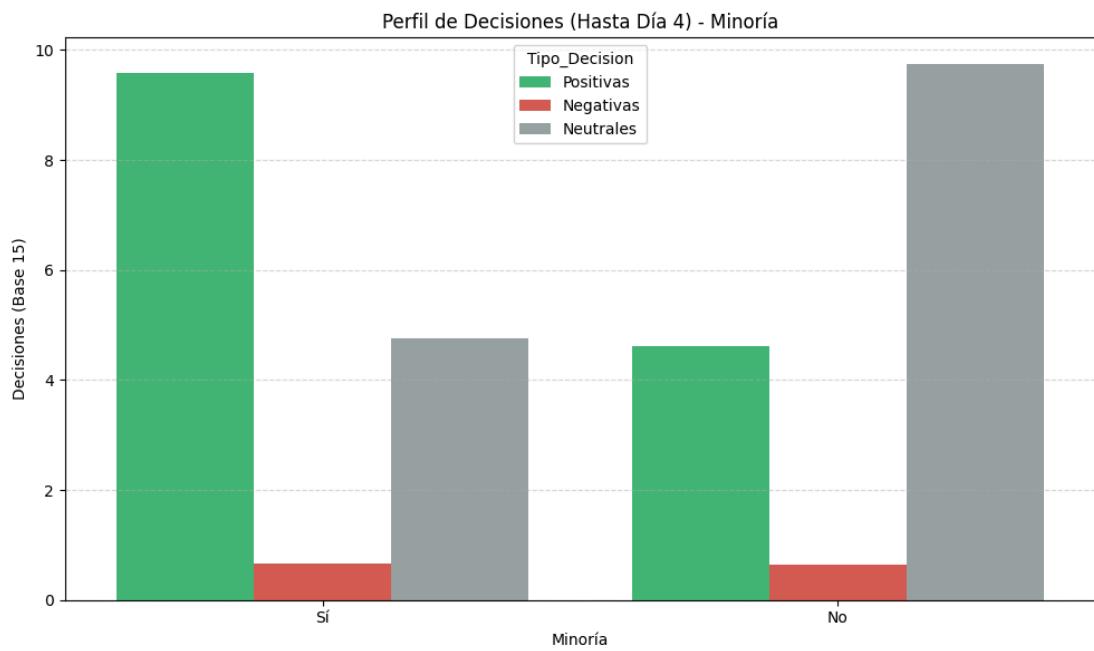
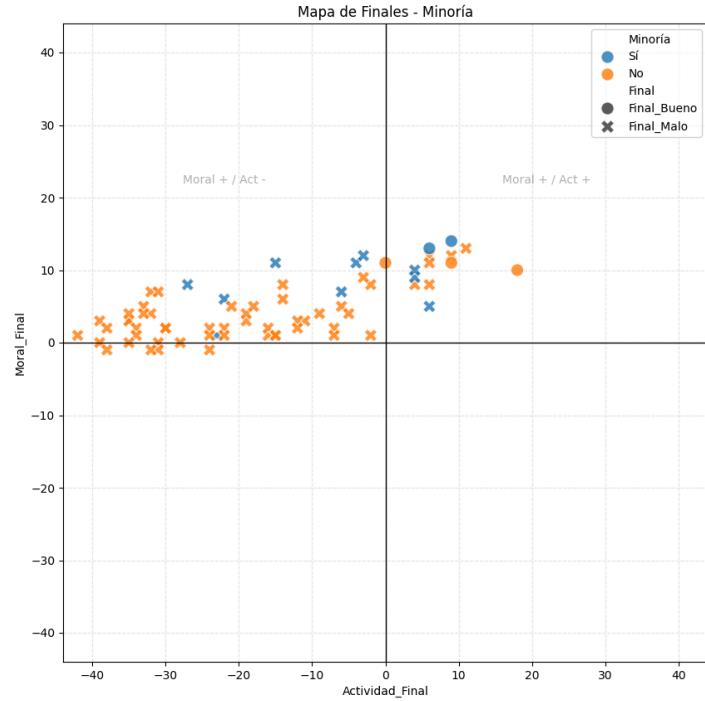
Esta tendencia también se puede observar en la media final de moralidad y actividad, en la cual las mujeres puntúan 2,4 y 2,6 más alto que los hombres respectivamente. A nivel de toma de decisiones, el 43,33% de las respuestas de las mujeres fueron positivas, y el 53,33% fueron neutrales, dejando un 3,33% de respuestas negativas. Por su parte, el 28% de las respuestas de los hombres fueron positivas, el 68% neutras y el 4% negativas.

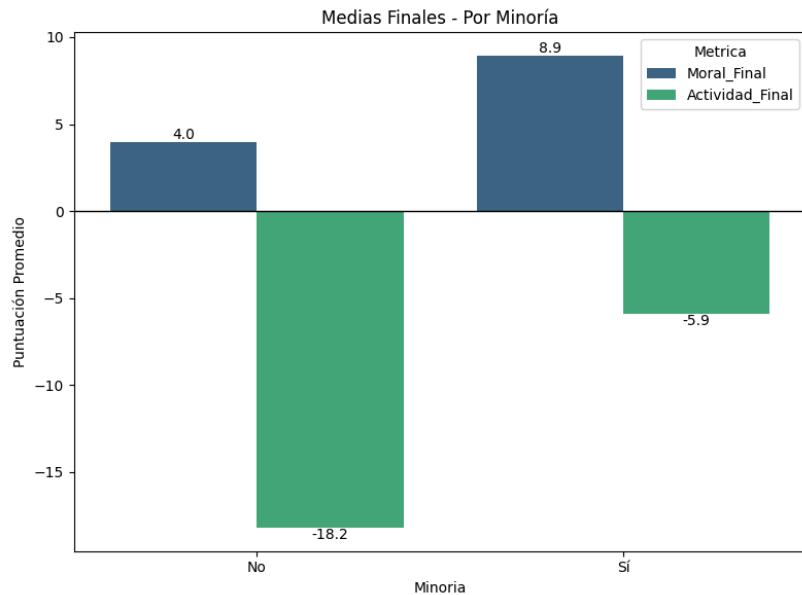


Más específicamente, los datos indican que, aunque la proporción de respuestas neutrales es similar entre hombres y mujeres, con una diferencia de solo un 2,5 %, siendo ligeramente mayor en el caso de las mujeres, los hombres tienden a ignorar a los NPCs del juego en mayor medida.

En las dos primeras rondas el comportamiento es similar entre ambos géneros. El primer día es aquel en el que más personajes son ignorados y este número disminuye en la segunda ronda. Sin embargo, en las rondas finales este índice vuelve a subir en el caso de los hombres, mientras que en el de las mujeres se mantiene bajo. De media, los hombres ignoraron alrededor del 35% de las conversaciones, mientras que las mujeres el 22%.

La otra división de datos que hemos realizado es entre los jugadores que se consideran parte de una minoría representada en el juego y las que no. De los 69 jugadores, 12 respondieron afirmativamente a esta pregunta, dejando a 57 que lo hicieron de manera negativa.

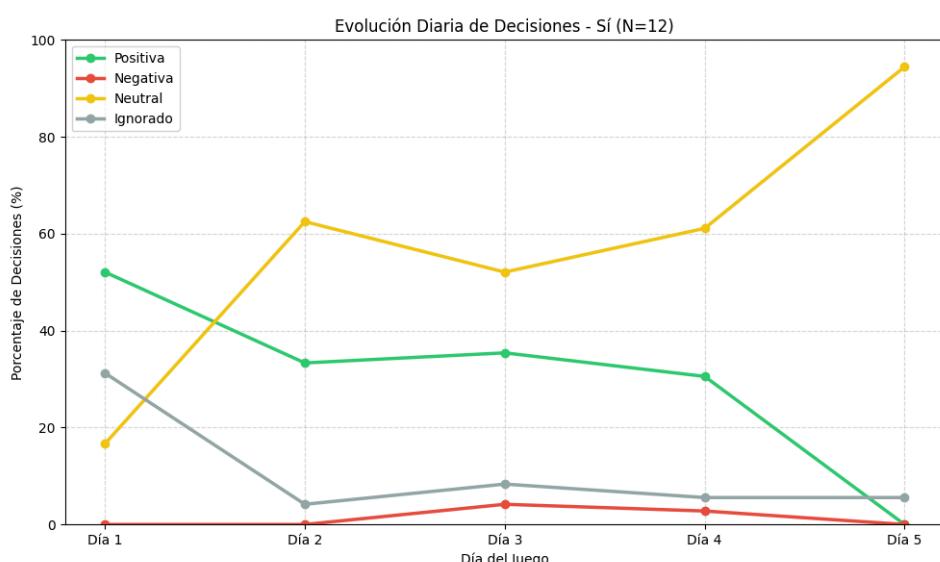


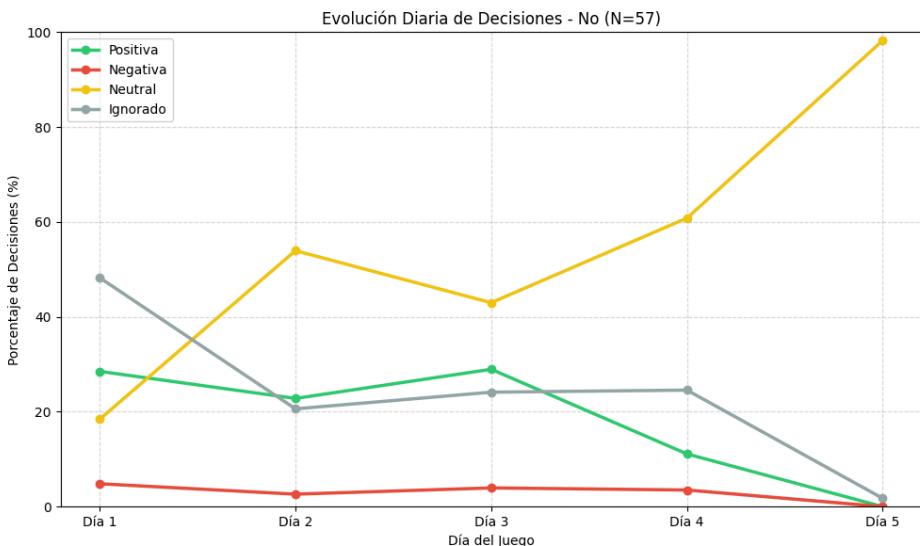


3 de las 10 personas que alcanzaron el rango del final alternativo se consideran parte de un grupo minoritario, lo que representa el 25 % de ese grupo, frente al 12,28 % entre quienes no se identifican como parte de un grupo minoritario. Aunque esta diferencia es similar a la observada entre hombres y mujeres, en las gráficas posteriores se aprecia una brecha considerablemente mayor.

En concreto, la media de moralidad de las personas que respondieron negativamente a pertenecer a un grupo minoritario es de 4,0, mientras que la de quienes sí forman parte de una minoría asciende a 8,9, lo que supone una diferencia de 4,9 puntos. Además, la diferencia en la variable de actividad es aún más pronunciada, alcanzando los 12,3 puntos.

Este grupo es también el primero en haber respondido más de manera positiva que neutral, teniendo un 64% de respuestas positivas y 33% de respuestas neutrales, frente a un 32% de respuestas positivas y 65,33% de respuestas neutrales del resto de jugadores.





Otra vez, las respuestas neutrales entre ambos grupos siguen la misma tendencia, y la mayor diferencia radica en la cantidad de NPCs ignorados. De media, las personas que forman parte de alguna minoría solo han ignorado al 12,5% de los personajes y, además se mantiene por encima del 30% de respuestas positivas en todas las rondas del juego.

A partir de estos datos, parece que la demografía de los jugadores sí influye en la forma en la que se relacionan con el juego

En el caso del género, se observa una tendencia general en la que las mujeres obtienen valores ligeramente más altos tanto en moralidad como en actividad. Esta diferencia se refleja también en el acceso al final alternativo, al que llegan proporcionalmente más mujeres que hombres. Aunque el porcentaje de respuestas neutrales es muy similar entre ambos grupos, los hombres tienden a ignorar a los NPCs con mayor frecuencia, especialmente en las rondas finales, mientras que en el caso de las mujeres este índice se mantiene bajo y más estable a lo largo del juego.

Sin embargo, la diferencia más notable aparece al dividir a los jugadores entre quienes se consideran parte de alguna minoría representada en el juego y quienes no. Este grupo no solo alcanza el final alternativo en mayor proporción, sino que también presenta medias considerablemente más altas en moralidad y actividad. Además, es el único grupo en el que las respuestas positivas superan a las neutrales, y en el que el número de NPCs ignorados se mantiene consistentemente bajo en todas las rondas.

Estos resultados parecen indicar que la identificación personal con situaciones de discriminación o marginación influye en una mayor implicación con los conflictos planteados por el juego y en una mayor disposición a actuar frente a ellos. No obstante, debido a la homogeneidad de la muestra y al reducido número de jugadores que se identifican como parte de minorías, estos datos no permiten confirmar la hipótesis de forma definitiva, sino que apuntan a una tendencia que debería analizarse en futuras pruebas.

Esta hipótesis estaba directamente relacionada con la existencia del final alternativo, que fue diseñado específicamente pensando en aquellos jugadores que, por experiencia propia, ya conocen las dinámicas de discriminación que el juego intenta transmitir. De este modo, el final alternativo busca evitar una frustración innecesaria en estos jugadores, ofreciendo una forma de acabar el juego en una nota menos negativa.

Hipótesis 3: Los jugadores que lleguen al final estándar del juego, sentirán algún tipo de frustración/arrepentimiento.

Este último punto es mucho más subjetivo que los anteriores, ya que depende de un análisis cualitativo y de las notas que tomamos durante el curso de la actividad.

El dato más relevante en este apartado es que, cuando se les pidió a los jugadores en el formulario posterior al juego que definieran su sensación sobre el final con una sola palabra, de los 64 que obtuvieron el final estándar, 28 expresaron sentimientos como arrepentimiento, impotencia, frustración, rabia o shock.

Si tuvieses que describir tu sensación al acabar el juego con una palabra, ¿cuál sería?

arrepentido

arrepentido

Timada

Decepcionado

frustración

Tristeza

Shockeada

engañada

Tristeza.

Incómoda

Tristeza

Desilusionada y frustrada con un sistema condenado al fracaso. Lo único bueno que podía hacer era irme, pero irme a otro pueblo donde probablemente pasaría lo mismo.

Responsable

Frustración porque quería sobrevivir

Responsable

injusto

Impotencia

rabia

Desagrado

injusto y mu malo mu malo mu malo

TRISTEZA PORQUE ME HAN ECHADO

muy realista

Realidad

Qué extremo

injusta

Indignación

Injusto.

impotencia

Además, múltiples jugadores preguntaron por finales alternativos, expresaron remordimiento por no haberse tomado el juego en serio al principio y pidieron volver a jugarlo.

En conclusión, creemos que, si bien muchos jugadores no se detuvieron a pensar ni por un momento en lo que estaban jugando, aquellos que sí se tomaron el tiempo de involucrarse salieron habiendo recibido, al menos en parte, el mensaje del juego.

OBSERVACIONES

-Mientras que la temática de la ronda 2 fue entendida por la mayoría de los jugadores, muchos no comprendieron la del día 3 y casi nadie la del día 1. En parte parece ser que muchos jugadores no entendieron la división de género entre ovejas y carneros (y el hecho de que los machos de las especie tienen cuernos, mientras que las hembras no) haciendo que sobre todo en el primer día, cualquier mensaje relacionado con el género fuese ignorado. Algunos jugadores pensaron que la ronda 1 trataba de tribus urbanas.

-Los carteles que explican exactamente qué se está votando en cada ronda están escritos en tono burocrático de manera intencional. No sabemos hasta qué punto esto debe ser solucionado, debido a que lo que sucedió durante el juego es lo que suele suceder en la vida real: mucha gente votó sin leerlos, otros interpretaron lo que quisieron y la mayoría no entendió lo que estaba escrito. Al parecer la definición de la palabra atribuir es muy complicada. Un grupo de jugadores de una clase no era capaz de entender que atribuir la culpa de algo a alguien no significa que sean realmente culpables.

-La mitad de los jugadores que alcanzaron el rango del final alternativo lo rechazaron, creyendo que aún habría alguna manera de salvar al pueblo, a pesar de haber experimentado todas las rondas anteriores. La mayoría de ellos terminó arrepintiéndose de no haberse ido cuando se dieron cuenta de que no existía tal posibilidad.