

El juego, una herramienta de solidaridad



Universidad Católica de Córdoba



Universidad Nacional de La Rioja

Ing. Virginia Santos Lic. Fernando Madoz Timothy Dadone
virasantos@hotmail.com fernandomadoz@hotmail.com tdadone@gmail.com

Pablo Speyer Matias Semrik Desiree Pepermans
pablospeyer@gmail.com msemrik@gmail.com desireepepermans@gmail.com

A pesar de vivir en un mundo donde la información llega en tiempo real desde todas partes, las personas parecen alejarse de la realidad que los rodea.

Según estadísticas de las Naciones Unidas, cerca de 3.000 millones de personas viven con menos de un dólar por día, 6 millones de niños mueren anualmente por desnutrición y más de 1.000 millones no tienen acceso a agua potable. Por otro lado, de acuerdo con internetworldstats.com, 2.000 millones de personas tienen acceso a internet, 500 millones utilizan redes sociales, y unos 200 millones de ellos juegan videojuegos.

Apenas unos segundos fueron necesarios para recopilar esta información, pero mucho mayor fue el tiempo para comprenderla. ¿Cómo podemos hacer para que gran parte de los usuarios de internet acelere el proceso de conocer e involucrarse en esta realidad?

Como profesionales de sistemas, somos responsables que la informática esté alineada con el objetivo de aumentar la concientización social, adoptando una perspectiva innovadora. Mostrando la gratificación que se obtiene ayudando con el poco esfuerzo que ello exige.

Con este objetivo en mente y apoyados por distintas cátedras, y universidades nos propusimos construir un medio para lograrlo.

A través de la realización de una encuesta en línea, a personas con una edad promedio de 23 años, pudimos detectar que del 90% de la gente juega videojuegos en las redes sociales, un 95% jugaría a un videojuego con fines sociales e incluso un 60% realizaría compras en el mismo que estuvieran destinadas a donaciones. Teniendo en cuenta estos resultados es que decidimos realizar un videojuego apoyado por un portal web.

El videojuego, denominado Solidum, contenido en redes sociales permitirá al jugador crear su propio personaje, simulando la realidad social que lo rodea mediante información, gráficos, sonidos y videos en pantalla; el mismo constará de:

- Diversos minijuegos enmarcados cuatro categorías: salud, educación, vivienda y alimentación.
- Acceso a información acerca de la realidad social, basada en datos obtenidos a través de diferentes organizaciones, que muestran las diferentes opciones para ser partícipes activos de la sociedad.
- Realizar donaciones, que sean utilizadas para fines solidarios otorgando un beneficio al usuario para su personaje en el juego.

La combinación de estos dos elementos logrará con simples clicks despertar en el jugador una inquietud por la solidaridad.