

Inclusion Unboxed

Meeples for Change

Traducción y adaptación al castellano de Jesús Torres Castro

Índice

1. Introducción
2. Temática
3. Personajes
4. Textos
5. Accesibilidad
6. Pruebas de juego

INTRODUCCIÓN

Esta guía es ofrecida gratuitamente por **Meeples for Change**. Es un trabajo colaborativo y en continua actualización.

Encontrarás en este documento indicaciones sobre cómo mejorar la diversidad, la representatividad positiva y la accesibilidad en el desarrollo y publicación de tus juegos de mesa.

TEMÁTICA

Si tu juego muestra una cultura real que no es la tuya propia, apóyate en el consejo de alguna persona consultora para asegurar el respeto y la corrección de los detalles. Sería mejor si además realizas pruebas de juego con personas que tengan trasfondo sobre la temática.

1. No eludas hechos históricos

La I Guerra Mundial y la II Guerra Mundial han sido tratadas en muchas ocasiones en juegos de mesa en general y en muchos juegos bélicos en concreto. Pero yendo más allá, las minorías que participaron en estos conflictos no suelen estar representadas. Ver a un colectivo completo siendo apartado de la historia es bastante frecuente.

Cuando tu juego se ambienta en un contexto histórico concreto o muestra personajes reales, es importante documentarse bien. Revisa tus ideas preconcebidas sobre qué tipos de personas estuvieron en diferentes sucesos históricos. Hubo [personas negras vaqueras](#) y [personas mexicanas vaqueras](#) en el Salvaje Oeste, por ejemplo. También había [gente negra en la Europa medieval](#).

También, cuando haya personajes inspirados en la vida real o personajes ficticios tomados de otras fuentes, asegúrate de no introducir un personaje de una mayoría en vez de un personaje de una minoría. Haciendo esto impedirías que un grupo social ya subrepresentado tenga la oportunidad de estar representado.

2. Temas sensibles

Por otra parte, si la temática histórica presenta a un grupo de personas desde una perspectiva que en la actualidad podría ser perjudicial, pregúntate: ¿El retrato de esta gente aporta valor a las mecánicas del juego? Si tu juego tiene un propósito educativo, entonces sí, la precisión histórica es fundamental. En otro caso, ten cuidado para no perjudicar a personas y no enfocarte demasiado en esas situaciones.

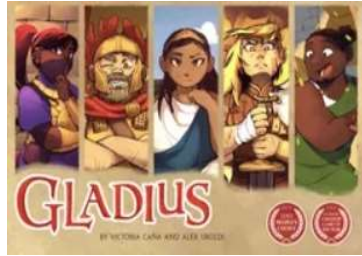
PERSONAJES

En este capítulo, hablamos de los personajes con quienes pueden jugar las personas en una partida y de otros personajes que estén representados en el juego. Te damos algunas indicaciones sobre cómo incluir la diversidad en tu juego.

1. Representatividad

Hay dos formas de aproximarse a la cuestión de la representatividad.

Puedes pensar en la cuestión desde el punto de vista del juego en sí. Entonces deberías si es posible incluir en el juego un número en proporción razonable de diferentes grupos sociales.



Gladius, de Victoria Caña & Alexandre Uboldi, es un ejemplo excelente de grupos étnicos y de géneros representados con equilibrio. También muestra una gran diversidad en los físicos, algo que es todavía más raro en los juegos.

O puedes aproximarte a la cuestión desde el punto de vista de la industria y la imagen publicitaria del juego. Entonces puedes concentrarte en mostrar como representante solamente un personaje o varios de una minoría normalmente mal representada, dejando los más comunes fuera.



One Deck Dungeon, de Chris Cieslik, ha dejado una buena impresión incluyendo solamente personajes femeninos en su portada.

La mejor elección depende por supuesto del tipo de juego, su temática y sus mecánicas.

A continuación, vamos a discutir sobre los retos asociados con atributos visibles o invisibles. Por descontado, ninguno de estos son mutuamente excluyentes. Por ejemplo, las personas LGTBQ+ no son necesariamente blancas, como con frecuencia se muestra en los medios en general.

Atributos visibles

Cuando vayas a crear la apariencia de tus personajes, deberías considerar representar los siguientes atributos con diversidad:

- Géneros (Femenino, masculinos, no binarios...);
- Etnias;
- Diversidad física (por ejemplo tipos de cuerpo, distintas complexiones, ceguera, discapacidades, malformaciones...);
- Edades.

Las fichas de personaje a doble cara son una práctica común para dar a las personas más opciones de elección de género. Esta es una gran forma de hacer más inclusión sin añadir más componentes a un juego. Pero no tiene que suponer solamente la elección entre femenino y masculino. Se pueden incluir también personajes no-binarios por ejemplo.



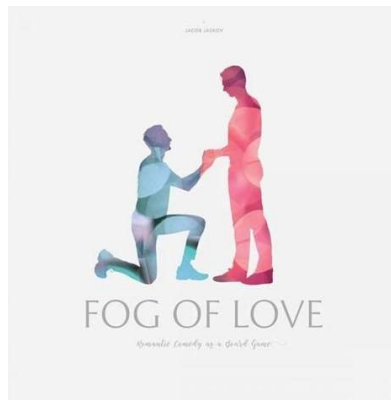
Floor plan, de Marek Tupy, incluye la diversidad de género especificando [diferentes pronombres de género](#) en cada ficha de personaje.

Atributos invisibles

Dotar a las fichas de personaje de un trasfondo personal (historia biográfica o texto de ambientación) es la oportunidad perfecta para hablar sobre:

- Orientación sexual (Para más detalles, lee el artículo del NY Times: [The ABCs of L.G.B.T.Q.I.A.+](#)).
- Neurodiversidad (por ejemplo autismo, dislexia, TDAH, discalculia...).

Cuando los juegos presentan relaciones románticas entre personajes, es esencial permitir o poder representar relaciones homosexuales.



Fog of love, de Jacob Jaskov, es un juego de mesa con interpretación de papeles en una relación amorosa. Es destacable por su defensa de la representatividad LGTBIQ+. Cada persona elige un género para el personaje que crea, permitiéndose en la partida relaciones con cualquier otro personaje del mismo u otro sexo.

2. Estereotipos

La diversidad es parte integral de la inclusividad, pero no puede ser conseguida sin una representación positiva de las personas individuales. El género, la etnia, la orientación sexual, la edad y las características físicas; son objeto de muchos estereotipos sobre la apariencia, el rol social, habilidades y empleos. Algunos de esos tópicos que aparecen con frecuencia en los juegos:

- Personajes femeninos que llevan menos ropa y están sexualizados.
- Personas enanas ridiculizadas.

- Personas discapacitadas que son débiles, o malhumoradas y quejasas.

Personas villanas y criminales son otra categoría en la que hay que vigilar los estereotipos.

Para evitar tópicos:

- Enfréntate a tus ideas y acepta que cualquiera tiene prejuicios. De esta manera, podrás trabajar en deconstruir los tuyos.
- No crees a tus personajes a partir del grupo al que pertenecen, sino que crea una historia única individual para tus personajes del juego.
- Empieza por crear la historia de tu personaje sin pensar en él como parte de un grupo. Pensar en una minoría específica y desarrollar un personaje que se ajuste a ella es una receta para caer en el cliché.
- Seres humanos, animales, y otros seres vivientes también se ven afectados por estas indicaciones. Por ejemplo, poner a una ratona femenina en el papel de cuidar niños y ama de casa sigue siendo un estereotipo.
- No hay humor posible cuando viene de clichés. Solo se perpetúan falsas creencias y los prejuicios.

Los personajes se muestran en los tableros, las reglas, las portadas de las cajas y otros componentes del juego. Recuerda comprobar todo. Pide profesional ayuda para repasar tus personajes sobre cualquier posible punto sensible sobre diversidad. La representatividad no debe darse en componentes extra (expansiones o material de promoción) sino ser un concepto en la base del juego.

TEXTOS

La neutralidad de género es esencial al escribir porque reconoce la igualdad de todos los géneros y que los juegos son para todas las personas. Cada idioma tiene sus propias normas para conseguirlo. Te damos pautas para la escritura en castellano/español.

Para obtener más información sobre la escritura inclusiva en otros idiomas, consulte las diferentes versiones de nuestra guía en nuestro sitio web.

1. Castellano / Español

La ONU tiene algunas indicaciones lingüísticas para tratar el género de forma inclusiva en el siguiente artículo:

<https://www.un.org/es/gender-inclusive-language/guidelines.shtml>

Algunas indicaciones que pueden ayudarte o darte ideas al escribir:

El género en castellano se define en sustantivos, pronombres, adjetivos o artículos. Pero usar la tercera persona verbal necesita en ocasiones definir *él/ella* (o *el jugador / la jugadora*). Tal vez puedas utilizar la segunda persona, *tú*, con más facilidad.

- *Como tu primera acción, tiras los dados y presta atención a los resultados iguales.*

En la mesa de juego todo el mundo somos “*personas*”, no abuses del término masculino “*jugador*”.

- *Juega tu turno: Roba una carta a la persona a tu derecha.*

En los ejemplos incluidos en las reglas puedes crear personas ficticias usando nombres genéricos o usando alternativamente distintos géneros o nombres de diferentes procedencia. Elige nombres que den idea de diversidad cultural..

- *Alex debe pagar el coste de poner su edificio en el tablero.,.*
- *Leila juega en primer lugar del turno.*
- *El ataque hace que Omar pierda tres puntos de victoria.*

Como recurso no tan recomendable, se pueden usar varias terminaciones o pronombres:

- *Cada jugador/a debe mover sus peones a la siguiente localización.. Entonces él o ella decide su siguiente acción.*

Al revisar tus textos presta atención a posibles términos de género concretos e intenta reemplazarlos si es posible por expresiones neutras u otras expresiones equivalentes.

Por ejemplo (aunque esto depende sobremanera del contexto y la frase a redactar):

<i>corresponde al presidente...</i>	<i>corresponde a la presidencia...</i>
<i>juega la carta de ama de casa...</i>	<i>juega la carta de tareas del hogar...</i>
<i>coloca un peón de trabajador en una posición...</i>	<i>coloca un peón en un trabajo....</i>
<i>debe estar atento...</i>	<i>debe prestar atención...</i>
<i>debe ser evidente para todos....</i>	<i>debe ser evidente para cualquiera...</i>
<i>las edades del hombre...</i>	<i>las edades de la humanidad...</i>

Este mismo documento que estás leyendo está redactado con estas sugerencias en mente. Lo ideal es conseguir redactar de forma natural y sin que ningún artificio se entrometa en la lectura y su comprensión.

2. Localización (en diferentes idiomas)

Si tu juego va a estar disponible en varios idiomas, recuerda que deben aplicarse las mismas normas de inclusividad a todos ellos. Si subcontratas a una empresa de traducción, pídele que respete la neutralidad de género que tú intentas aplicar en tu idioma.

ACCESIBILIDAD

En cuestiones de accesibilidad, hay pequeños cambios que pueden suponer un gran impacto en la experiencia de juego.

1. Colores

Los diversos tipos de daltonismo o ceguera a los colores pueden dificultar la correcta interpretación de alguna información en el juego si el color tiene un papel importante en la forma en que se presenta. En la [Wikipedia hay un buen artículo introductorio](#) sobre el tema.

Para hacer un juego accesible a personas con problemas de percepción del color:

- Ninguna información debe estar simbolizada solo por colores. Debe además estar asociada a una segunda dimensión como una forma, textura, icono o etiqueta.
- Asegúrate de que se usen paletas de colores muy distinguibles entre sí. Y comprueba que hay suficiente contraste entre los elementos de colores y sus fondos.
- Considera el contraste de intensidad además del contraste de colores distintos. Si se imprime todo en escala de grises, ¿puedes ver las diferencias que necesitarías ver?

Esta es una lista de las combinaciones de colores que más comúnmente pueden ser problemáticas para personas con algún grado de daltonismo:

<i>verde & marrón</i>	<i>verde & negro</i>
<i>verde & rojo</i>	<i>verde & gris</i>
<i>verde & azul</i>	<i>azul & purpura</i>
<i>verde claro & amarillo</i>	<i>azul & gris</i>

Recuerda comprobar:

- Colores que sirvan para distinguir componentes.
- Legibilidad de los textos.
- Elementos gráficos con los que se interactúe en la partida, como fronteras entre zonas, iconos, etc.
- Tener poca iluminación puede ser un problema para jugar.
Verifica que puedes distinguir todo lo necesario con tu juego en marcha en condiciones de iluminación más débil de lo normal.

Para comprobar diseños finales, hay algunas herramientas que pueden simular la visión con ceguera de colores:

- [Proof setup tool](#) en Photoshop
- [Coblis Color Blindness Simulator](#)

2. Textos

Para reducir los problemas causados por daltonismo, otros problemas visuales o dislexia, sigue estas reglas:

- Que haya un fuerte contraste del color del texto con el fondo.
Hay muchas herramientas en Internet (como [colorshark.io](#)) que pueden ayudarte a validar el contraste.

- Usa un tipo de letra sencillo y claro, con un espacio razonable entre los caracteres (para [saber más](#)).
- Utiliza un tamaño de letra legible para cualquiera. El tamaño de la fuente puede tener que ser diferente dependiendo de la ubicación del texto. Un texto en el tablero es más difícil de leer que un texto de las cartas en la mano.

PRUEBAS DE JUEGO (playtesting)

Haz pruebas de juego con personas de diversos orígenes para que puedan tener distintas sensibilidades. Detalles que puedas no captar pueden causar un malestar involuntario a otras personas.

En la primera versión comercial del aclamado juego ¡Aventureros al tren! de Alan R. Moon, se podía ver una estrella en los trenes amarillos que podía parecerse a la Estrella de David (*Cada tipo de tren tenía un símbolo diferente precisamente para ayudar a las personas con problemas con los colores a diferenciarlos entre sí*). [Pero hubo quien asoció esos trenes con la práctica de los nazis durante la Segunda Guerra Mundial de etiquetar con una estrella amarilla a las personas judías que eran transportadas en vagones de tren a los campos de concentración](#). Afortunadamente, el error fue corregido en las reimpressiones del juego.

Prueba tu juego con personas de diferentes habilidades respecto a la accesibilidad. Lo que puede parecer obvio o fácil para ti, puede resultar más difícil para otras personas.