



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE HUMANIDADES**

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA INFORMACION DOCUMENTAL

T E S I S

El lugar de los videojuegos en las bibliotecas universitarias: UAEMex

Que para obtener el título de:
Licenciado en Ciencias de la Información Documental

Presenta:
David Salomón Torres Aguilar

Asesora: Dra. En A.D. Elvia Jacinta Estrada Lara

Toluca, Estado de México, 2021

Tabla de contenido

Introducción.....	3
1. Capítulo 1. Ludotecas y los videojuegos.....	6
1.1 Ludotecas.....	6
1.2 ¿Qué es un videojuego?.....	11
1.3 Un recorrido histórico del videojuego.....	15
2. Capítulo 2. Videojuegos en las bibliotecas.....	33
2.1 Antecedentes de los videojuegos en las bibliotecas.....	33
2.2 Sus beneficios e implicaciones de los videojuegos en las bibliotecas..	38
2.3 El videojuego como parte de la educación y aprendizaje.....	45
2.3.1 Casos, ejemplos y experiencias gaming.....	50
3. Capítulo 3. Estudio de la comunidad sobre los videojuegos en la Universidad Autónoma del Estado de México.....	63
3.1 Descripción de la muestra.....	63
3.2 Análisis de la encuesta.....	64
3.3 La trascendencia de los videojuegos en la vida y educación de las personas.....	84
Conclusiones.....	94
Bibliografía.....	96
Anexos.....	100

Introducción

Este trabajo trata sobre los videojuegos y su gran inclusión en las bibliotecas Universitarias de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx), durante todo el procedimiento de este trabajo se trataron temas que al menos aquí en México aún no se hablan del todo, pero que en países como España principalmente, Estados Unidos y Australia ya están revolucionando con estos materiales. Desde como incluirlos, manejarlos y usarlos para así tenerlos en su propia área en la biblioteca; para que esto llegue a pasar se debe realizar una investigación clara para poder incluir todos estos procedimientos.

En el presente trabajo se plantea el prestigio que las bibliotecas le han dado a libros y como éstos fueron la principal fuente de información; haciendo que esto cambiara durante los siglos XX y XXI, incluyendo los materiales audiovisuales y sonoros. No obstante, investigadores y profesionales de la información no descartaron la idea de poder incluir más materiales, más opciones de aprendizaje y educación, teniendo en cuenta que la tecnología está evolucionando todo, en este caso el nuevo material sería, los videojuegos.

Ahora bien, respecto a esto, nos preguntamos: ¿Que oportunidades tendría el videojuego de entrar a las bibliotecas universitarias como una nueva forma de enseñanza, aprendizaje y acercamiento?

Por otra parte, esta pregunta se ira evaluando y respondiendo con el contexto de esta investigación, haciéndola una guía de información para nuestros universitarios de la UAEMéx; y no solamente a ellos, sino a todo tipo de público que quiera tener esta nueva experiencia. Ya que los videojuegos no son solamente de algún grupo en específico, sino de todos. Muchos autores como Eduardo Aguado que habla sobre como el videojuego ha trascendido de algo tan particular, que es el entretener y divertir a un niño, a algo más grande que es de dar información de forma directa o indirecta en aspectos sociales, políticos, religiosos, históricos, psicológicos, científicos, entre muchos más.

De otra manera, esto nos ayudara a reconocer la importancia de los videojuegos como material fundamental para las bibliotecas universitarias. Demostrando que estos nuevos materiales son la innovación para ellas, ya que de aquí a un futuro próximo las bibliotecas llegaran a incorporar los videojuegos como parte de sus acervos, esto causará una gran revolución e importancia tanto para los usuarios como para los bibliotecarios, permitiendo saber si esto podrá o no permitir a más materiales se lleguen a presentar; o solamente dar a entender que los videojuegos son un gran pilar tanto para atracción como para educación.

En general, este estudio se hizo con el propósito de conocer y demostrar cómo es que el videojuego indirectamente puede llegar a ser parte de las bibliotecas, con ayuda de varias teorías, estudios e investigaciones de psicólogos, sociólogos y bibliotecólogos se permitirá dar resultados propios, así como un estudio que se planteó enfocado a los estudiantes de la UAEMéx.

En el primer capítulo se hablará de su historia, de cómo estos videojuegos pasaron de ser solo para personas específicas y jugados en maquinitas especiales hasta tenerlos en consolas únicas con grandes potenciales y ser para todas las personas. Su camino por 31 años ha demostrado que no solo llegaron a divertir, sino a dejar huella en los corazones de las personas. Quizá lleven poco tiempo, pero su revolución con la ayuda del internet y de nosotros ya lo han empezado a tratar como patrimonio de la humanidad, pero para que esto suceda aún hay camino por recorrer.

En su segundo capítulo se trata acerca de cómo los videojuegos pueden ser incluidos en las bibliotecas, hablando de sus beneficios e implicaciones, así como la forma en que pueden estar adentro. También distinguiéndolo de esa gran confusión y duda de porque no agregarlos a las ludotecas si son juegos. Y por último esos grandes ejemplos que tenemos en otros países, que gracias a ellos se están extendiendo más estos temas, ya que bibliotecarios e investigadores se han dedicado a estudiarlos.

Finalmente entramos al tercer capítulo donde se darán a conocer datos y respuestas de preguntas realizadas a estudiantes de escuelas preparatorias y facultades de la

UAEMéx, para saber sus opiniones acerca de este tema, así como interpretar los datos. En este punto es donde se sacaron conclusiones de lo ya leído y de las respuestas que se obtuvieron, para saber si los videojuegos son aptos para involucrarlos en las bibliotecas de la UAEMéx, así como en otros países lo han realizado. Tomando en cuenta que tenemos una gran variedad de opiniones, se dividieron de acuerdo a un mejor trato y tener mejor visibilidad de ellos.

Capítulo 1. Ludotecas y los videojuegos

1.1 Ludotecas

Para empezar las Ludotecas son espacios que son comúnmente conocidos por ser parte de una biblioteca y que son especialmente para los niños, donde se les enseña a jugar y aprender al mismo tiempo, no obstante, estos lugares han recibido muchas críticas por la misma razón de que los padres piensan que solo es un lugar cualquiera donde solo se va a jugar y no a leer como en una biblioteca. Así mismo muchos bibliotecólogos, investigadores han tratado de darle una definición y sentido a la palabra ludoteca, tales como Antonio Monroy y Gema Sáez quienes nos explican que “el primer problema que se plantea al intentar definir las ludotecas parte de la diversidad de las propuestas lúdicas existentes en la actualidad, con objetivos totalmente diferentes en cada caso” (Monroy y Saez 2011). Por otra parte, tenemos también que “Etimológicamente, ludoteca proviene de las raíces griegas ludos que significa juego y teca que significa espacio, es decir, puede definirse como un espacio destinado al juego, dirigido especialmente a la población infantil, aunque también puede involucrar adolescentes y adultos. Su generación permite el acercamiento de la comunidad al aprendizaje a partir de la lúdica, mediante el desarrollo de la imaginación y la creatividad” (Castillo 2009, 199 y 200).

Como podemos apreciar con respecto a la definición etimológica, ludoteca se refiere a un lugar o espacio dedicado hacia los niños, donde se les enseña de una manera particular diferente a otros espacios; estos son con juguetes, juegos y dinámicas que hagan más divertida la enseñanza. El ser humano por intuición y desde que es un niño ha aprendido que el juego es una forma de divertirse y de pasarla bien con los amigos, lo más curioso de esto, es que muchas empresas a pesar de ser por mercadotecnia han tomado una frase muy famosa que atrae al niño y a los adultos por descuido, esta es “Juega, aprende y diviértete”. Estas tres palabras causan mucho impacto a la hora de aplicarlas, el niño podrá captar las tres y saber que significan, mientras el adulto (con su experiencia hasta el día de hoy) podrá tomar

solo la palabra juega y diviértete dejando a un lado “aprende”, pero ¿Por qué pasa esto?

La respuesta está en que muchos piensan que jugar y aprender no van, por la simple razón de que no puede ser posible que alguien pueda aprender mientras juega al mismo tiempo, agarrar un juguete, jugar con piedritas y varas, dibujar un avión en el piso, jugar a las escondidas, con juegos de mesa, videojuegos etc. Debido a que solo se juega por “entretener y perder el tiempo”, pero esto no es así, el jugar va más allá de estas simples razones que muchos le han puesto por años, décadas y hasta siglos, está claro que esto no viene de nuestros tiempos, han cambiado unas cosas, pero aún falta que haya otros cambios para que se cambie la mentalidad sobre jugar.

El hablar de juego estamos tomando en cuenta muchas cosas y muchos psicólogos y algunos etólogos lo consideran un posible patrón de comportamiento humano (Castillo 2009, 200), viene de nuestra infancia y no lo podemos dejar a un lado. De forma directa o indirecta el juego viene a demostrarnos de que estamos hechos, puesto que nos reta a ser hábiles a la hora de jugar, el ajedrez es un gran ejemplo de ello ya que nos permite a pensar, razonar y saber tomar decisiones para mover una pieza. Este juego por naturaleza fue hecho para razonar, pero que decimos de un juego que no fue pensado para tener habilidades y pensar.

Tomemos el juego de las escondidas o el “avión”, en ambos juegos no se ocupa de tener piezas o tableros, simplemente se ocupa de un gis para dibujar el avión; las escondidas es un juego donde se ocupa al menos de 4 hasta 10 personas y la finalidad de este juego es poder encontrar a los demás u ocultarse para no ser encontrado, a simple vista se puede ver que esa es su única función pero si lo vemos más allá de eso, nos encontramos que para poder encontrar a alguien se necesita la habilidad del oído y de la vista, para poder buscar y no perder el tiempo se deben tomar decisiones para escoger el lugar correcto.

De acuerdo con lo anterior es evidente que el juego es indispensable en nuestras vidas, dejando a un lado los malos comentarios referente a ellos, el juego va más

allá de lo que nosotros podemos ver, mediante el desarrollo de la imaginación, creatividad y habilidades.

Si vemos reflejado esto con las ludotecas, tienen una gran relación, puesto que estos lugares fueron creados para traer los juegos y utilizarlos para una nueva forma de aprendizaje.

Las ludotecas tienen características que la hacen diferente a otros lugares donde van los niños a jugar y a divertirse, estos espacios como los parques (que son los más frecuentes a ir), el niño se divierte, ejercita, distrae, hacen amigos, entre otras. La diferencia entre estos lugares con las ludotecas no es mucha, ya que en ambas uno se divierte y aprende. No hay que dejar a un lado que se han hecho varios estudios sobre cómo es y debe de ser definida la Ludoteca.

“Las características imprescindibles de las ludotecas en las que coinciden prácticamente todos los autores que han escrito sobre el tema son:

- 🎮 son espacios de encuentro entre niños
- 🎮 que poseen una serie de juguetes diversos destinados al juego por parte de los niños o a su préstamo
- 🎮 que han de ser accesibles a niños de todos los ámbitos sociales
- 🎮 con un agente de intervención, el ludotecario, que toma el papel de educador del centro” (Monroy y Saez 2011)

Por lo tanto, una Ludoteca es característica de aprender y jugar, sin dejar a lado que su función no solo es una. Ahora, ya que hay una gran variedad de tipos de Bibliotecas y que estas se destacan ya sea por ser universitarias, públicas, especializadas, etc. Se debe destacar que también hay una diversidad de ludotecas y así como las bibliotecas también tienen aspectos que las diferencian de una y otra, estas son:

- 🎮 De titularidad y gestión pública: de Ayuntamientos, Comunidades Autónomas, etc.

🎮 De titularidad pública y gestión privada: igual que las anteriores, pero con una empresa privada a la que se otorga la gestión, normalmente por concurso público.

🎮 De asociaciones y fundaciones.

Por otro lado, según la especialización de la ludoteca, existen ludotecas:

🎮 Adaptadas a niños con necesidades específicas

🎮 Hospitalarias

🎮 Itinerantes

🎮 Móviles

Según el rango de edad a que estén destinadas, se distinguen:

🎮 Pequetecas o bebetecas: para niños entre 0 y 6 años, con zonas de movimiento, psicomotricidad, juego simbólico y de imitación, construcciones y puzzles, y taller de dibujo y expresión plástica

🎮 Ludotecas infantiles: para niños entre 6 y 12 años, con zonas de juegos de movimiento y para el gran grupo, de juego simbólico y dramático, construcciones y puzzles, juegos de mesa y de sociedad, taller y biblioteca recreativa. (Monroy y Saez 2011)

Ya que sabemos algo sobre las ludotecas, el cómo funcionan, lo que significan, sus actividades y la variedad que hay en ellas, ¿Por qué hablamos de ludotecas y no de bibliotecas? ¿Qué relación tiene esto con los videojuegos? y ¿Por qué es mejor llevar los videojuegos a las bibliotecas? Es simple, pues los videojuegos se han tomado por años como un juego, varios especialistas de bibliotecas en España como Carlos González Tardón, Mari Cruz Acín, Charlotte Valat y Mónica Medina han hablado desde sus perspectivas el cómo y el por qué meter los videojuegos a las bibliotecas y no a las ludotecas, pues Carlos González comenta que (comentario propio del video en YouTube nombrado “Mesa redonda El lugar de los videojuegos en las bibliotecas”) una ludoteca como tal es un espacio donde los niños van a divertirse y aprender, pero más a jugar, y comparto su opinión, ya que un niño en promedio de 3 a 7 años lo que pretender es jugar, estimular sus habilidad a base de colores, papeles, juguetes, crayolas, plastilina, entre otras. Entonces, por lo tanto,

pensar en un videojuego aplicado en Ludotecas suena un poco indeciso, ya que si bien tenemos esta parte de “aprende jugando” se dividen dos postulados que llenan esa incertidumbre y división de opiniones sobre si llevarlos a cabo en una biblioteca o una ludoteca, o bien, crear un nuevo espacio para ellos.

Esto podría repercutir a más confusiones y debates tanto negativos como positivos, pues el crear un nuevo espacio, una nueva rama de la biblioteca lleva tiempo, mas no es imposible. Varias personas dentro de estos debates o mesas redondas han opinado acerca de estas cuestiones acerca de abrir un lugar para los videojuegos, ya que para ellos se les hace interesante que una nueva habilidad entre al mundo de las bibliotecas.

Carles Velázquez, en una mesa redonda llevada a cabo en el año 2016 con las especialistas Mari Cruz Acín, Charlotte Valat y Mónica Medina, mencionaron acerca de estos espacios, pues ya que como tal existen, pero estos se dedican a darle servicio a sus usuarios de una forma “entretenida” pues el catálogo de juegos que tienen son universales, sin límites y de cualquier género, y los usuarios tienen que pagar para jugar al menos por una hora, dependiendo del dueño, a este lugar se le llama “Videoplace” “Gameplace” o simplemente “Videojuegos”.

En este caso lo que queremos, es tener la posibilidad de darle un lugar a los videojuegos dentro de las bibliotecas como los audiovisuales y la música o simplemente crear un espacio como las ludotecas donde los videojuegos tengan la posibilidad de tener su propio catálogo, estanterías, y lugares donde jugar

1.2 ¿Qué es un videojuego?

Para poder llamar videojuego a un juego este debe de llevar varias características, no por la simple razón de jugar frente a un televisor ya pueda ser considerado de esta forma. Varios especialistas se han encargado de revisar estos puntos desde su creación de lo que son y desde la forma en que está construido su término “Videojuego”

Durante mucho tiempo el concepto o la definición del videojuego, han ido tomando muchos rumbos que han permitido no darle algo claro y preciso. Esto se deja ver por las diferentes perspectivas que tienen los investigadores, que se han encargado de darle un profundo estudio. En palabras de Antonio Corona “Debido a la multitud de miradas que se han centrado en el fenómeno del videojuego, tanto desde el ámbito académico como secular, resulta difícil proveer una definición del videojuego concreta e irrefutable.” (Corona 2018, 24)

Interpretar la palabra videojuegos nos lleva a diferentes mundos los cuales debemos de analizar de la manera más específica y clara, por lo mismo de las diferencias que hay; esto se puede ver reflejado en las opiniones o comentarios que le han puesto varios investigadores de otras áreas, y no solo ellos, si nos vamos a lo más “común” de estas opiniones, está nuestra familia, amigos y profesores, de los cuales al menos dos de ellos nos han comentado acerca que los videojuegos son “Una pérdida de tiempo, una distracción y un daño hacia nuestro cerebro y conocimientos”, así como estos comentarios hay muchos más que los han llegado a mencionar, y sostengo esto porque lo he presenciado, vivido y leído en varios estudios acerca de estos temas.

Es por ello por lo que quizá muchos investigadores y a los que se han dedicado a darles una definición más clara, aun no tienen muy en claro que es lo que significa en realidad el videojuego más haya de ser solo para jugar, esto por las diferentes perspectivas que hay y por los cambios que han tenido los videojuegos durante estos últimos años.

Eduardo Aguado es otro investigador que intenta explicarnos desde su perspectiva el cómo ha interpretado los videojuegos, pero desde una relación entre el videojuego y el hombre: El estudio de los videojuegos solo se ha centrado en la historia de los juguetes. Se ha puesto más atención en los instrumentos o en los accesorios de éstos, que, en su naturaleza, sus leyes y sus características (Aguado 2017, 161).

Nos hemos centrado que al escuchar la palabra videojuegos lo primero que se nos viene a la mente son: juegos, diversión, relajación, emoción, entre otras, de las cuales no está mal darles ese tipo de conceptos, ya que, desde su creación el objetivo de esto fue “Divertir al ser humano” ¿De qué manera? Con nuevas formas de poder jugar, ya no solo con juegos o juguetes físicos y teniendo interacción física, sino ahora todo eso pasarlo a un aparato que se pudiera conectar a un televisor y por interactuar con él, teniendo como accesorio un control para poder movernos, brincar, saltar, disparar, volar, correr, crear magia, todo esto apretando solo un botón.

El videojuego va más allá que solo un entretenimiento, es aquel que nos lleva a una forma de ser, a tener reacciones, a tener una imaginación más grande y amplia, ser capaces de tomar decisiones, entre otras. ¿Quién de niño no se imaginó en ser un super héroe, una princesa, un guerrero de batallas, un mercenario, hasta ser nuestro animal preferido?, está claro que nuestra imaginación es tan grande que con ella se puede jugar de mil maneras, pero quien podría pensar en aquellos años de los 60's y comienzos de los 70's que estas imaginaciones se podrían ver desde una pantalla.

Es importante que logremos percibir una nueva forma sobre lo que es un videojuego, como se ha hablado anteriormente, hay muchos autores que han trabajado en este tema, el único problema es su poca visibilidad y atención hacia ellos. El problema no son los videojuegos, somos nosotros mismos por el poco interés que les brindamos.

Es pertinente señalar que el juego es un producto consumido tanto por niños, adolescentes y adultos, que hace más profunda esta investigación por la simple razón de que no solo va enfocado a un solo sector de la sociedad. Tomemos por ejemplo el clásico, famoso e histórico juego llamado “Tetris” creado por Alekséi Pázhitnov y su colega de la Academia Vadim Guerásimov en el año de 1984, el cual lo creo y lo llamo de esa manera por un “juego de mesa basado en las formas geométricas de los pentominós y se inspiró en este juego para crear un videojuego; usaba las figuras del tetraminó y hacía que se movieran las piezas en este tiempo real utilizando la gravedad para que cayeran” (Lebihan 2018, 86) y gracias a su colega este pudo completar aún mejor el juego utilizando colores y las conversiones de las figuras.



(Imagen por “El Mundo”)

Este videojuego salió de un juego de mesa, y quizá no fue tal cual como su creador lo jugaba, sino se pudo imaginar y llevarlo a una maquinita donde se pudiera mover en tiempo real y nosotros manipular esas piezas. Con este ejemplo se da hincapié a que no solo fue inventado para los niños, ni el mismo autor se imaginó que este podría llegar a ellos, quizá solo fue contemplado para los adultos o para los que estudiaban matemáticas, arquitectura o cualquier otra profesión que manejara este tipo de figuras, u otra, este videojuego fue para llevarlo a personas que les gustaran los retos difíciles y complejos, como lo es Tetris.

Ahora se puede observar que el videojuego está dentro de tantos paradigmas, misterios y realidades que no hemos descubierto, porque su historia ha marcado que sus inventores y creadores no solo realizan un juego sin razón alguna o lógica. Por lo tanto “Estos juegos comunican algo más que su contenido explícito. Contienen también mensajes latentes en su interior. De esta forma, llaman la atención tanto los códigos que están explícitos, como los implícitos, que se encuentran en los mensajes que producen” (Aguado 2017, 23) Con esto nos demuestra que el videojuego no solo es una llamada de entretenimiento o pérdida de tiempo, va más allá de estas simplificaciones. Esto se podrá observar dentro de la mente del hombre. No cualquiera puede jugar un videojuego, pero esto no quiere decir que se hagan a un lado aquellas personas que no puedan, ya que hay una gran variedad de juegos de los cuales uno se puede sentir cómodo y hábil.

1.3 Un recorrido histórico del videojuego

Los videojuegos han tenido una larga trayectoria dentro de la historia de la humanidad, quizá no tan larga como otros inventos tecnológicos; pero el recorrido de los videojuegos es suficiente para poder entender de dónde vienen, cual es la razón por la que fueron creados, quienes fueron los pioneros en crear, inventar e innovar videojuegos y consolas. Esto es solo el comienzo para ellos, aún queda mucho por ver, sus pasos que han dado desde los años 50's hasta los 2000's es suficiente para entender que dentro de ellos se han jugado no solo la diversión y entretenimiento de muchas personas, sino han enseñado que un botón y una imagen en la pantalla puede crear tanta imaginación y tanto aprendizaje posible.

La prehistoria de los videojuegos

El primer registro que se tiene de un videojuego data del 25 de enero de 1947 gracias a Thomas Goldsmith y Estle Ray Mann quienes fueron los pioneros en registrar la patente número 2455992 con el título: Cathode Ray Amusement Devide. Esto dio pie a que científicos y estudiantes crearan sus propios juegos; como fue el caso del estudiante de la Universidad de Cambridge en Inglaterra, el cual creo el juego llamado "OXO" solo para poder ilustrar su tesis sobre las interacciones entre humanos y ordenadores.

Primera Generación: (1972 – 1976)

Antes de generarse la primera generación de videojuegos, hubo un juego que data en el año de 1958 llamado "Tennis for two (Tenis para dos)" del género "Ball & paddle", este juego fue creado por el científico William Higinbotham, el cual era participante del primer diseño de la bomba atómica; sus razones para crear este juego fue por lo que escribió: "Un juego podría dar un poco de vida y sabrían que el esfuerzo que hacemos como científicos es útil para la sociedad" (Lebihan 2018, 9), esto hizo que se inspirara a poder realizar un juego para poder animar a su comunidad. En aquellos años el que iba a batallones, se formara como soldado o

algún destacado como científico por lo regular no se divertían por el estrés que tenían.

Este científico con la ayuda de su “colega” Robert V. Dvorak realizaron el famoso juego Tennis for two “fue la principal atracción de la jornada de puertas abiertas de 1958. La experiencia se repitió el año siguiente con una versión mejorada. Pero, cada año, el juego se desmontaba al final de la jornada” (Lebiham 2018, 9).

Otro juego famoso y que no se debe de dejar a un lado dentro de esta historia por su gran trayectoria es “Spacewar” creado en el año de 1962 por Steve Russell, Peter Samson, Martin Graetz y el TMRC. Por palabras de Yann L. el juego trataba de un combate espacial, con la finalidad de destruir la nave del adversario cuantas veces sean posibles.

Puede sonar simple pero el juego gano tanta popularidad dentro de sus jugadores que hizo posible una competitividad por saber quién era el mejor, con respecto a quien duraba más en batalla, tener estrategias, saber cómo moverse y en donde disparar, tomar decisiones de saber si era bueno quedarse en una esquina, en el centro o arriba.

(Imagen por Lebiham)

Spacewar dio pie a que, en un futuro, juegos de este género “Combate espacial” se pudieran crear con más formas de combate y más modos de juego.



Estos dos juegos se pueden apreciar como la gran apertura para los videojuegos, dejando una marca muy importante para las emociones y sentimientos de la humanidad, sin dejar a un lado la magia que poco a poco iban dejando durante el pasar de los años.

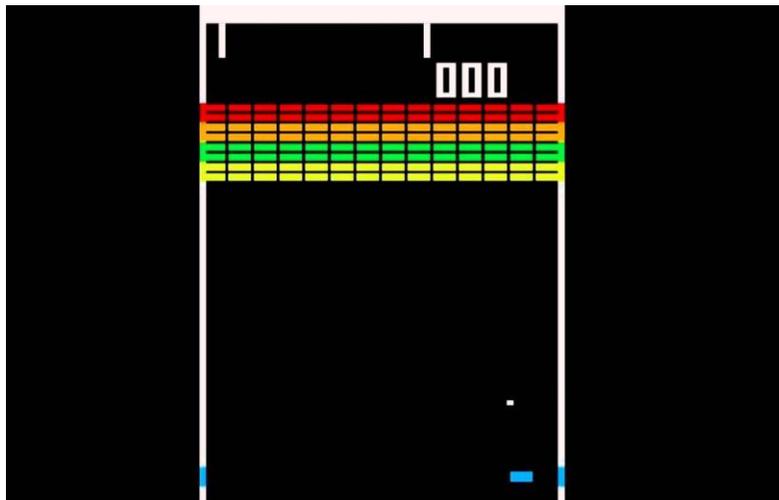
Ralph Baer un inventor de origen alemán, quien es considerado por muchos como uno de los padres del videojuego, fue el responsable de crear la primera consola que se pudiera jugar en televisión. Él tuvo algunos percances que hacían no poder realizar su invento, *“en 1966, convenció a la directiva de su empresa para trabajar en el proyecto”* (Lebihan 2018, 15). Trabajo en sus prototipos y lo único que le quedaba era tener algún socio para la fabricación de su videoconsola y poder comercializarla, en ese entonces estaba la cadena de televisiones llamada “Magnavox” la cual abrió las puertas y darle paso a su invento.

Ralph por fin cumplir su sueño de diseñar la primera consola de juegos en la historia llamada “Odyssey”. Algunas características que nos menciona Francisco Naulin y José Guzmán de esta generación fueron:

- 🎮 Se combinan computación analógica y digital
- 🎮 Los juegos no contaban con efectos de sonido
- 🎮 No existían contadores de puntaje
- 🎮 Limitación de jugadores a dos personas
- 🎮 Juegos principalmente de temática deportiva
- 🎮 Creación del primer arcade exitoso: Pong!

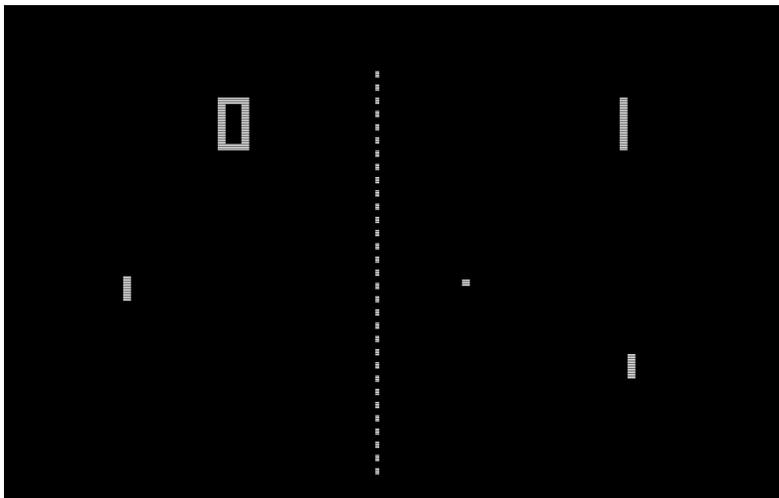
Videojuegos dentro de la primera generación de 1972 – 1976 son:

Pong – Género: Ball & Paddle – Maquina: Arcade – Creador: Al Alcorn



(Imagen por Lebiham)

Breakout – Género: Breakout clone o juego de romper ladrillos – Maquina: Arcade
– Creadores: Nolan Bushnell, Steve Wozniak y Steve Jobs



(Imagen por Lebiham)

Nuestra historia comenzó, la primera generación de los videojuegos ya estaba escrita.

Segunda generación: (1976 – 1983)

La consola que abre esta generación es considerada la más importante en la historia de los videojuegos. Fue desarrollada en un equipo dirigido por Jay Miner y su fabricante fue Atari en el año de 1977.

Esta tomo como nombre ATARI VCS, esta consola obtuvo importantes éxitos en videojuegos y no fue hasta el año de 1982 donde vieron sus crecientes aumentos y al apreciar esto, decidieron bajar el precio de la consola en el mercado y cambiándole el nombre a ATARI 2600, esto para ir dando competencia a nuevos y próximos rivales que llegasen a aparecer.

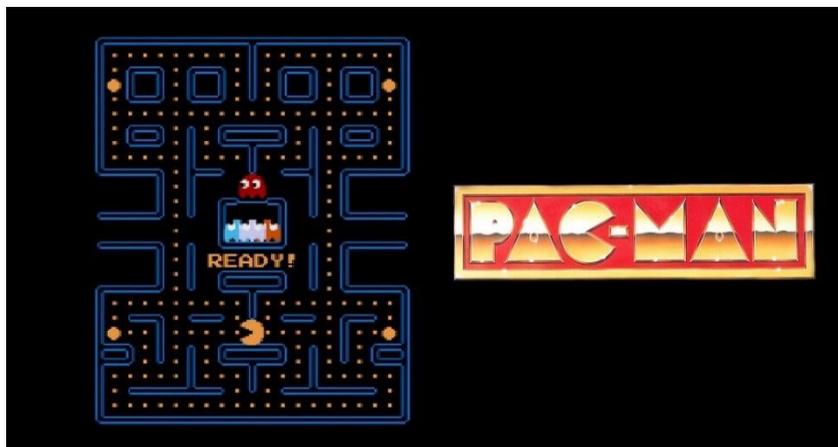
Algo muy curioso dentro de esta generación, fue la gran pérdida y crisis por el videojuego llamado E.T, el cual hizo una de las más grandes especulaciones y misterios dentro de los videojuegos; por lo que, en los siguientes años, esto se convirtió en algo importante, esencial e histórico. Hasta hay una frase que dice “Si nunca conociste la historia del videojuego E.T, te estas perdiendo de mucho”.

Algunas características que nos menciona Francisco Naulin y José Guzmán de esta generación fueron:

- 🎮 Inserción de procesadores CPU a las videoconsolas
- 🎮 Consolas con capacidad de 8-bits de colores
- 🎮 Creación de la clásica consola Atari 2600
- 🎮 Aparecen los primeros juegos considerados clásicos: Space Invaders y Asteroids

Videojuegos dentro de la segunda generación de 1976 – 1983 son:

Pac-Man – Genero: Laberinto – Maquina: Arcade – Creador: Toru Iwatani



(Imagen por Nintendo)

Donkey Kong – Genero: Plataformas – Maquina: Arcade – Creador: Shigeru Miyamoto



(Imagen por tierragamer)

Tercera generación: (1983 – 1987)

La consola que desato locura en estos tiempos fue la llamada FAMICOM, creada por Nintendo en el año de 1983. En aquellos años, esta empresa no tenía otra especialidad más que crear videojuegos para otras consolas; al ver que había muchas ventas en Japón y que ninguna se posicionaba en la cima como “la mejor en ventas”, “el director general de aquel momento, Hiroshi Yamauchi, decidió lanzar su sociedad al mercado de las consolas de los videojuegos. El I+D 2, bajo la dirección de Masayuki Uemura, recibió instrucciones muy simples: crear una maquina menos cara y más eficiente que la de sus competidores” (Lebihan 2018, 83). Esto hizo que Famicom se convirtiera en un éxito rotundo, no había otra consola que podría igualarla, ya sea por su jugabilidad y por los juegos que contenía.

Al ver esto, Nintendo no se quiso quedar otras y tuvo la necesidad de conquistar los mercados de América; en aquel entonces Estados Unidos ya tenía sus propias consolas, por lo cual no les preocupaba la competencia. A finales de 1985 Nintendo pudo meter la consola a sus mercados, apodándola NES. Después de entrar a los mercados y a las casas de América, Nintendo entrego su más grande éxito de todos

los tiempos “Super Mario Bros” el cual hizo que este juego se convirtiera en uno de los más importantes en Estados Unidos más que en Japón.

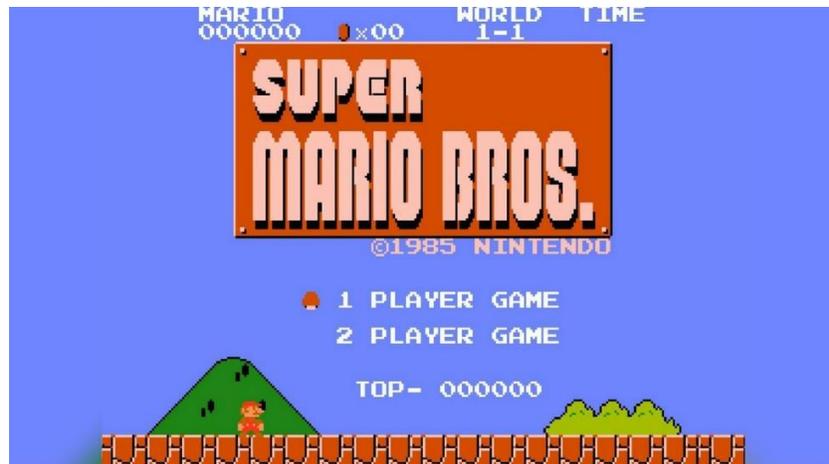
Desde este momento fue cuando los personajes de videojuegos empezaron a tomar un valor comercial y sentimental. Mario Bros fue uno de ellos, se convirtió en inspiración para los niños, no se había visto tanto cariño por un personaje sacado de los videojuegos, ya que en aquel entonces los únicos “importantes” para los niños y grandes era Mickey Mause y Bugs Bunny.

Algunas características que nos menciona Francisco Naulin y José Guzmán de esta generación fueron:

- 🎮 Aparecen los computadores personales (PC)
- 🎮 Se afianza la tecnología de 8-bits
- 🎮 Nacen los primeros personajes icónicos de la industrias: Mario y Luigi, Donkey Kong, Link.
- 🎮 Los juegos de salas públicas o arcade incorporan cambios en sus perifericos para simular vehículos u objetos (ej.: motocicletas, aviones, pistolas)

Videojuegos dentro de la tercera generación de 1983 – 1987 son:

Super Mario Bros – Genero: Plataformas – Maquina: NES – Creador Shigeru Miyamoto



(Imagen por Nintendo)

The legend of Zelda – Genero: Acción/RPG – Maquina: Famicom – Creador: Shigeru Miyamoto



(Imagen por Nintendo)

Cuarta generación: (1988 – 1993)

Para este entonces, las videoconsolas poco a poco iban evolucionando a modo de convertirse en una competencia entre empresas. Ya no solo era Estados Unidos o Japón, sino eran otros países que se querían involucrar a este mundo.

Japón y Nintendo tuvieron un gran éxito con la NES, pero en el año de 1987 nació una nueva consola que conquisto a todo occidente por sus dimensiones reducidas y sus 16 bits, esto era algo majestuoso en aquel tiempo. Tanto fue la competencia que la compañía de SEGA a finales de la década de 1980 estaba intentando entrar al mercado, no fue hasta que “su directos general, Hayao Nakayama, encargo al equipo de Hideki Sato la concepción de una nueva consola de 16 bits” (Lebiham 2018, 137).

Mas tarde su lanzamiento fue realizado en el año de 1988, donde tuvo un gran éxito en ventas en Estados Unidos, y fue aquí donde empezó una auténtica guerra comercial entre Nintendo y Sega.

En el año de 1989 Nintendo lanzo lo que fue una gran innovación dentro de las consolas llamada “GAME BOY”, por lo que ya no era necesario conectarla al televisor, sino, la misma consola traía su propia pantalla, esta permitía ser llevada a cualquier parte, nombrándola “Consola portátil”

Algunas características que nos menciona Francisco Naulin y José Guzmán de esta generación fueron:

- 🎮 Al mejorar la tecnología gráfica, se añaden más detalles a escenarios y personajes
- 🎮 Es reconocida como “La época de dorada de los videojuegos”
- 🎮 Se crean las primeras consolas de 16 bits
- 🎮 Se popularizan aún más personajes como Mario Bros y Sonic
- 🎮 Se potencia el mercado de consolas portátiles

Videojuegos dentro de la tercera generación de 1988 – 1993 son:

Sonic the hedgehog – Genero: Plataformas – Maquina: Mega Drive – Creador: Yuji Naka



(Imagen por Nintendo)

Mortal Kombat – Genero: Combate – Maquina: Arcade – Creadores: Ed Boon y John Tobias



(Imagen por gamerfocus)

Quinta Generación: (1993 – 1998)

La época de la generación 3D, la cual fue considerada de esta manera, ya que en este tiempo se iba dejando a un lado los juegos en 2D y los gráficos pasaban de 32 bits a 64 bits. Fue una locura, las compañías de Nintendo y Sony hicieron colaboración para poder crear más y mejores consolas. Sony por su parte estaba trabajando en un lector de CD-ROM, esto con la intención de reemplazar los cartuchos; a Nintendo no le favorecía esto y quiso dejar a un lado este proyecto que estaba trabajando Sony.

Esto hizo que de alguna manera la colaboración y relación ente Nintendo y Sony se fuera convirtiendo poco a poco en caos, pues “Kutaragi quería que Sony se dissociara de Nintendo y fabricara su propia consola” (Lebiham 2018, 188).

Sega saco la consola de 32 bits llamada Saturn, la cual, como las otras, se dedicó a dar juegos en 2D pero ya con capacidades secundarias de 3D, estaba intentando entrar a las nuevas demandas de gráficos e imagen. Pero no fue hasta que Sony con la ayuda de su proyecto lector de CD-ROM se decidiera a lanzar la famosa PlayStation; esto fue el hilo que rompió la asociación con Nintendo.

La PlayStation marco un antes y un después en los videojuegos, puesto que en ella sus juegos se leían en discos y no en cartuchos, sus gráficos aumentaron a los 64

bits y todos eran completamente en 3D. “Nintendo no llego a drenar el éxito de su competidora y, a finales de la década de 1990, Sony era líder entre los fabricantes de consolas de videojuegos” (Lebiham 2018, 198)

Dos años más tarde Nintendo no quería dejar paso libre a su exaliado y nuevo competidor, por lo que en 1996 lanzo otra consola que marcaría la historia de los videojuegos, esta era la Nintendo 64. Finalmente estaba a la altura de competir contra la PlayStation, pero sus fallas de selección hicieron que esta estuviera más lejos de lo previsto, pues aún utilizaba cartuchos en lugar de CD-ROM, a pesar de tener excelentes gráficas, su falta de memoria hacía que estas perdieran texturas e iluminación. Lo que marcaría su potencia y excito fue el juego Super Mario 64.

Algunas características que nos menciona Francisco Naulin y José Guzmán de esta generación fueron:

- 🎮 Aparecieron las consolas de 32 y 64-bits
- 🎮 Nintendo continuo con el cartucho como formato para sus juegos, pero las consolas Sony Play Station y Sega adoptaron el CD-ROM
- 🎮 El CD-ROM al ser más barato dio paso a una mayor producción y venta de videojuegos
- 🎮

Videojuegos dentro de la tercera generación de 1993 – 1998 son:

Super Smash Bros 64 – Genero: Peleas (lucha) – Maquina: Nintendo 64 – Creadores: Masahiro Sakurai y Shigeru Miyamoto



(Imagen por Nintendo)

Resident Evil – Genero: Survival horror – Maquina: PlaStation – Creador: Shinji Mikami



(Imagen por residentevil.fandom)

Sexta Generación: (1998 – 2005)

Esta generación comenzó como una revolución tanto para las consolas, juegos, gráficos, imagen y jugadores. “En 2001, un actor histórico abandonaba la industria de los fabricantes de consolas de videojuegos, Sega, mientras que otro hacía su entrada, Microsoft” (Lebiham 2018, 238). Al parecer Sega se rindió lanzando consolas y decidieron concentrarse a solo fabricar juegos, como es el caso de Sonic, su mascota más famosa de todos los tiempos por detrás de Mario Bros.

Por otro lado, una nueva compañía se vería involucrada a este mundo, y ese fue Microsoft, la cual nos daría una nueva consola que cambiaría las viejas generaciones. Sony lanzó en el año de 2000 lo que sería la continuación de la PlayStation, la PlayStation 2 teniendo un éxito en Japón y Estados Unidos; “sin embargo, el sistema de Sony era más fácil de desarrollar, ofrecía compatibilidad con la enorme biblioteca de títulos de PSOne, reproducía DVD y, para mucha gente que ya tenía una PlayStation, fue un upgrade natural” (Tommy Banks).

Las otras compañías al ver que Sony no solo lanzaba una consola para reproducir juegos, sino ahora también para reproducir DVD, decidieron combatir por esas nuevas demandas que la gente ahora pedía. Microsoft había lanzado su primer

consola llamada Xbox en el año 2001, la que por igual que la PlayStation sus juegos eran leídos por CD-ROM.

Es por lo que Microsoft (la nueva rival de Sony y Nintendo) lanzo en el año de 2005 la Xbox 360 la cual tendría las mismas funciones que la PlayStation para darle competencia, sin embargo, Nintendo había sacado en el año 2001 la GameCube, mismas funciones que sus antecesoras, el único cambio que tuvo fueron sus gráficos y la gran gama de juegos en su catálogo, seguía sin cambiar los cartuchos por los CD-ROM y no tenía la posibilidad de reproducir DVD.

“Los videojuegos comienzan su avanzada a otros espacios antes inexplorados”
(Francisco Bustos y José Guzmán 2010, 10)

Videojuegos dentro de la tercera generación de 1998 – 2005 son:

Crash Bandicoot 4: La venganza de Cortex – Genero: Aventura – Maquina: PlayStation, GameCube, Xbox y Xbox 360



(Imagen por youtube)

Guitar Hero – Genero: Videojuegos de ritmo – Maquina: PlayStation 2 – Creador: Greg LoPicollo, Rob Kay, Ryan Lasser, Josh Randall y Jack McCauley



(Imagen por vidaextra)

Séptima Generación: (2005 – 2012)

En esta generación las videoconsolas y los juegos tomaron la parte más esencial del momento, la tecnología. Los creadores estaban teniendo el momento perfecto para volver a recrear e innovar, como en aquella primera o segunda generación donde todo era nuevo para todos, volvía la creatividad, fresca y simplicidad para los videojuegos; “la industria de los videojuegos parecía haber alcanzado su madurez, principalmente con un dominio cada vez más importante de grandes editores que financiaban juegos con presupuestos cada vez más colosales” (Lebiham 2018, 238)

La distribución digital de móviles y la llegada del iPhone, hizo que se vieran un poco afectados los videojuegos al ver que tocaron un nuevo público que no necesariamente debían de consumir una consola para poder jugar.

Las consolas que lideraban en esta generación estaban denominadas por 3 las cuales son la Xbox 360 (Microsoft), PlayStation (Sony) y la Nintendo Wii (Nintendo). Dentro de este marco de consolas la que se robó la atención de todo el público fue la Wii. Nintendo volvió a conquistar los mercados después de mucho tiempo, esto con la ayuda de su gran innovación que fueron las nuevas formas de jugabilidad, apostaron por jugar ya no de manera tradicional, sino los controles traían un sensor el cual imantaba cualquier movimiento que nosotros realizáramos. El jugador se podría convertir en un beisbolista, futbolista, cantante, bailarín, hasta conductor; lo

único que nosotros debíamos de hacer era dejarnos llevar por el juego y nuestros movimientos.

En ese momento era lo mejor para el público; pero por otro lado estaban la Xbox 360 y la PlayStation 3 que al ver lo que les estaba llamando la atención, decidieron crear también sus creaciones con sensores de movimiento. PlayStation no creo mucho, mientras la Xbox 360 sacó el Kinect la cual esta te captaba por medio del calor corporal y no era necesario tener los controles a la mano como la Wii.

Vale destacar igualmente, que estas tres consolas se estaban convirtiendo en el dominio total de los videojuegos, y que ninguna otra que intentase llegar podría tener un éxito seguro, puesto que Nintendo, Microsoft y Sony lo tenían todo para asegurar más cosas a futuro. Esto debido a la llegada del internet y su evolución permitió que las consolas tuvieran otra oportunidad más, puesto que, si antes debíamos de reunirnos con nuestros amigos para jugar, ahora cada quien desde su casa se podía conectar para jugar juntos, de hasta 8 jugadores. A esto se le llamo jugar en Online.

Otra función que tuvieron las consolas menos Nintendo fue la capacidad de involucrar otras funciones extras de las que ya se tenían previstas, de las cuales solo eran para poder jugar y para reproducir DVD. Las nuevas funciones que PlayStation y Xbox llevaron a sus consolas fue el poder reproducir videos de YouTube, tener el buscado de Google y reproducción de música.

Videojuegos dentro de la tercera generación de 2005 – 2012 son:

Dance central – Genero: Baile – Maquina: Xbox 360 – Creador: Harmonix Music Systems



(Imagen por Dance Central)

Mario Kart Wii – Genero: Carreras – Maquina: Wii – Creadores: Asuka Ota y Ryo Nagamatsu



(Imagen por Nintendo)

Octava Generaron: (2012 – 2019)

Esta nueva generación que un no sabemos hasta donde llegue ha roto todo tipo de paradigmas, ya que el juego no es solo visto como un entretenimiento sino como algo más, tanto es así que varios juegos se han llevado a ser torneos nacionales e internacionales sacando al jugador con mejores habilidades.

Desde el 2012 hasta el 2017 las consolas que han salido son la PlayStation 4, Xbox One, Wii U y la Nintendo Switch, cada una con sus respectivas funciones antes vistas. Pero lo que revoluciono en esta generación, fueron los juegos virtuales, los cuales están dedicados a transportarnos a la realidad virtual de un videojuego;

ahora ya no solo era el sensor de movimiento, sino ahora podíamos ver dentro del juego. Nos ponemos unos cascos con lentes conectados a la consola y ya sea con los mismos controles o con el sensor, estaríamos preparados para aventurarnos a la vida de los personajes de los videojuegos.

Otra gran experiencia de los videojuegos es gracias al internet puesto que hoy en día tanto se puede comprar videojuegos en físico, como se pueden comprar juegos en línea, ya no es necesario ir a las tiendas, ahora las tiendas se encuentran en las mismas consolas con un gran repertorio de juegos.

Por otra parte, “lo que se destaca en estas consolas es el comienzo del uso del internet como eje principal, pudiendo además ver películas, series de TV y diversos contenidos que ofrece cada compañía” (Tommy Banks), un gran ejemplo de todo esto, es la gran compañía de series y películas Netflix la cual se ha visto involucrada en las consolas. Algo negativo de todo esto es por parte de Nintendo, ya que a pesar de tener hasta ahora (2020) la consola más vendida del mundo aun no evoluciona respecto a tener las funciones que Sony y Microsoft han ido teniendo desde el 2005, como lo son: reproducir películas y música, ver series, Google, etc.

Videojuegos dentro de la tercera generación de 2005 – 2012 son:

Fortnite – Genero: Supervivencia, mundo abierto, Battle Royal – Maquina: Microsoft Windows, macOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS, Android – Creador: Epic Games



(Imagen por Fortnite)

Super Smash Bros Ultimate – Genero: Peleas – Maquina: Nintendo Switch –
Creador: Masahiro Sakurai



(Imagen por Nintendo)

Aun no se sabe hasta que año y día se acabara la octava generación y dar inicio a la novena, pero se espera que pudiese cambiar el rumbo de los videojuegos, ya que como hemos visto de ir en 2D, pasar a 3D, siguiendo con sensores de movimiento y finalmente llegando a los juegos virtuales, son experiencias que todo el mundo debería de probar. El videojuego aún le queda mucha historia por que contar y caminos por que encontrar. “De nuevo parece posible que un juego totalmente inesperado, creado por un puñado de programadores, acabe captando la atención y la imaginación de millones de personas” (Lebiham 2018, 238)

Novena Generación: (2020 – ¿?)

Se sabe que ya ha comenzado la nueva generación de consolas y videojuegos, esta aun esta desarrollo para saber que nuevas experiencias nos traerán. Xbox y PlayStation abrieron esta nueva generación con sus consolas “Xbox Series X y S2 y PlayStation 5” se espera que Nintendo haga lo mismo.

Respecto a videojuegos, aun se van desarrollando, ya que poco a poco se van adentrando a esta nueva generación, y se esperan grandes sorpresas.

Capítulo 2. Videojuegos en las bibliotecas

2.1 Antecedentes de los videojuegos en las bibliotecas

Los videojuegos a lo largo de su existencia han sido una parte fundamental en la vida del ser humano, quizá no de una forma tan directa como muchos piensan ya que siempre se han cuestionado sobre cómo es su ayuda o aportación. Es impredecible saber a cuantas personas los videojuegos ha ayudado, y ayuda me refiero a todo tipo de cosas tanto inferiores como exteriores.

Uno de estos y el más hablado son sobre los aspectos exteriores, el cómo se viste la persona, su comportamiento, como luce, lo que hace, sus gustos y hasta el olor que trae. Muchas personas fuera de los videojuegos han catalogado a estas personas como “frikis” el cual su significado según el diccionario de la real academia es “ Extravagante, raro o excéntrico” lo cual hace referencia a que aquella persona que le gusten los videojuegos es una persona con gustos extravagantes, vestimentas inusuales y con “obsesiones” a una afición.

Lo cual no es raro ver a una persona friki con gusto a los videojuegos “Hubo un día, y quizá hoy, aunque ni siempre ni tanto, en el que a los aficionados al videojuego se les calificaba de “frikis” (no confundir con el vocablo anglosajón freak) con unas connotaciones de “rarito” o “marginado” (De la cruz Eduardo 2017) , ya que la mayoría suele ser así, pero ¿Por qué se habla de esto? Hay una gran aportación de los videojuegos en esta parte, ayuda emocional, cómoda, sentimental, en pocas palabras, psicológico. Hablábamos de un aspecto exterior, pero también hay una relación con lo interior, el como una persona se puede sentir libre siendo parte del videojuego e identificarse.

El videojuego podrá tratarse de un control y una pantalla solamente, pero muy dentro de él, se podrá ver un universo que muy pocos han visto, tocado y experimentado.

El videojuego ha experimentado muchas situaciones sociales y para poder entrar a la parte de su relación con las bibliotecas se debe de tomar en cuenta que “el sector se ha expandido a un público muy diverso en edad y sexo. Esta situación ha

provocado que las compañías hayan encontrado una nueva fuente de análisis en el comportamiento de las personas” (Gallaga y Espino,1).

Así como paso con los libros, cinematografía, música y comics los videojuegos también tuvieron sus tiempos donde se creía que solo lo podían jugar niños – adolescentes, y más que nada los hombres. Hoy en día esto ha cambiado, ya que la edad, el sexo y sexualidad no tienen nada que ver sobre si se debe jugar o no a los videojuegos. Tomemos el ejemplo de las bibliotecas, en los tiempos de la edad media o la inquisición donde los hombres eran los únicos que podían hacer uso de los libros ya que a las mujeres se les impedía leer para que no aprendieran sobre ciencia, historia, matemáticas o lo más básico “leer y escribir”.

Más tarde esta brecha se rompió durante el siglo XIX y el siglo XX para que bibliotecas alrededor del mundo permitiesen la entrada a las mujeres; así mismo se les diera la oportunidad al igual que a los hombres de estudiar y aprender.

Los videojuegos como lo había mencionado en palabras atrás también han tenido momentos en los cuales no ha todos se les permitía jugar; solo hay una gran diferencia entre estas dos, y es “tomar en serio” no a las bibliotecas sino a los videojuegos. Hasta el día de hoy si ha habido cambios y evoluciones respecto a estos temas, varios bibliotecólogos, archivistas y documentalistas se han dado a la tarea de realizar investigaciones de como involucrar estos materiales “nuevos” a los acervos ya sea de una biblioteca o un archivo, ambas emparejan y tendrían el mismo reto.

En este caso las bibliotecas tendrían una ventaja más sobre como incluir los videojuegos en sus espacios, es difícil creer esta nueva alternativa o innovación de enseñanza y aprendizaje, pero no será imposible crear este nuevo mundo que apenas va surgiendo. Queda mucho que aprender sobre este tema, pero lo que sí es seguro es el gran impacto que lograría alcanzar. Lo videojuegos están transformando la vida de muchas personas, sea el juego que sea, simplemente es dejarse llevar por esta fantasía y emoción que dejan, ya de ahí se van transformando más cosas que quizá no conozcamos y lleguemos a hacerlo.

Carlos González Tardón, uno de los investigadores acerca de los videojuegos en las bibliotecas, afirma que su papel dentro de este lugar es algo aun indefinido,

puesto que aún no está claro el cómo se deben de manejar estos materiales. Su estudio se basa acerca del ¿Por qué?, ¿Cómo?, ¿Cuándo? y ¿Dónde? Se deben de aplicar. Estoy de acuerdo en que “es muy importante tener en cuenta que los videojuegos se han convertido en una de las herramientas más prometedoras dentro de la educación formal y también múltiples de instituciones, desde la ONU hasta el ejército americano, las están usando para enviar mensajes a la sociedad” (González, Carlos 2003).

Los videojuegos y sus desarrolladores indirectamente han tomado estas herramientas como parte de una capacitación para sus videojugadores. Pero ¿Por qué llegar a las bibliotecas? ¿Cuál ha sido esa razón para que los videojuegos llegasen a estar en los acervos de una biblioteca? “tanto desde el mundo de los videojuegos como dentro de las bibliotecas aún no han entendido la importancia de llegar a comprenderse, aceptarse y, por qué no, utilizarse mutuamente para conseguir los objetivos propios y aquellos que son comunes” (González, Carlos 2003). Puesto que si vemos de un lado a las bibliotecas y del otro los videojuegos nadie podría imaginarse llegar a funcionar estos dos mundos. Por lo cual debemos de tomar en cuenta que tanto las estructuras externas e internas de un videojuego y un libro son similares

El libro fue hecho para ser leído el videojuego para ser jugado, ambos dan posibilidades de hacer historia, de interactuar, crear mundos, ser el protagonista, causar sentimientos y emociones, tomar decisiones, vivir experiencias y aprender. Curiosamente el videojuego se ha convertido en algo preliminar e importante en nuestras vidas que no muchos se han dado a la tarea de vivirlo.

Ahora, ¿Por qué se llevaría a cabo este material a las bibliotecas? Si nos vamos al comienzo del siglo XXI podemos observar que nuestro primer acercamiento a una educación o enseñanza virtual fueron los juegos de computadora, estos venían incluidos en las primeras máquinas de Windows. Un ejemplo de aquellos juegos de computadora fue “Pipo” un juego donde se enseñaba matemáticas, ciencia, español, historia y demás. Tanta fue su popularidad por la gran cantidad de información e interacción que contenía, varias escuelas adquirieron este videojuego ya sea de forma física o digital para que se les enseñara a sus alumnos en clases

de “computo”. Debemos de tomar en cuenta que en esos tiempos aún no se tenía claro como una computadora podría estar en una biblioteca si ahí solo se arrumbaban libros.

Años más tarde y con la brecha digital las computadoras entraron a las bibliotecas, pero solo como una herramienta de búsqueda y consulta, es por esto que se crearon términos de biblioteca electrónica, virtual y digital, todas ellas distintas a cada una. Las herramientas que solo se podían usar en aquellas computadoras (y laptops) era Word, multimedia y páginas de internet solo para uso académico o institucional dependiendo del lugar donde se encontraban. Nunca para juegos.



Foto de infantiles en multimedias habana 2010

Es por ello la importancia de los videojuegos en la vida de una persona, por lo que en el siglo XXI han tomado un papel interesante dentro de la sociedad.

Los videojuegos son parte de esa tecnología, son parte del siglo XX y XXI, parte de nuestra sociedad, y ahora de nuestro conocimiento; sabemos que durante sus comienzos no tuvo un impacto respecto a la “educación” o a lo mejor si la tuvo pero

no muchos sabían sobre eso y no le dedicaban un estudio, lo que sí tuvo impacto fue en la comunicación, muchos de los videojugadores hablaban con los personajes (indirectamente) para poder completar las misiones o simplemente para tener una mayor experiencia, pero ¿Quién iba a pensar que dentro de eso iba a ver más que una comunicación? Varias de las personas que se iban adentrando al mundo de los videojuegos en los años 80's y 90's sacaban cosas que les ayudaban psicológicamente, emocional y cognitiva sin que ellos se dieran cuenta.

Fue hasta en los comienzos de los 2000 donde varios investigadores se dieron a la tarea de estudiar estos fenómenos que ocasionaban que las personas aprendieran conocimientos y habilidades de manera rápida y divertida. En España se realizaron investigaciones acerca de cómo los videojuegos han impactado, por lo que "factores como el sexo, la edad o los intereses de las personas no determinan si estas utilizan o no videojuegos. Varían los hábitos: cuando, donde y cuanto se juega y el género favorito. Y cada vez más personas juegan con ellos y llegan a preferirlos antes que leer libros, escuchar música o ver películas" (Cruz y García 2017).

Estas acciones provocaron un sinnúmero de preguntas sobre si era bueno o no jugar a los videojuegos; muchas páginas y publicaciones han hablado sobre un desfase de lo bueno que es, ocasionando que la sociedad se desprege de su totalidad con ellos, tomando críticas negativas y pensamientos incorrectos. Lo interesante de esto es ser la otra cara de la moneda (ya que somos un grupo muy pequeño dentro de una sociedad donde se piensa que los videojuegos no dejan nada bueno) para así demostrar que tan solo un videojuego te puede demostrar infinidad de conocimientos y habilidades, siendo estos dos puntos muy importantes que una persona siempre quiere adquirir en su vida.

Y más allá de la comunicación y educación que van dejando gracias a su legado, los videojuegos son lo mejor que nos pudo haber pasado, así como las películas y la música que poco a poco iban mejorando nuestra vida gracias a su estilo tan común de hacernos sentir libres, felices, sacarnos cualquier emoción, pasar el buen rato, ir aprendiendo, bailar, cantar, hasta conocer personas que nunca pensamos

cruzarnos en nuestro camino, todo esto y más hacen los videojuegos, viviendo experiencias inimaginables.

2.2 Beneficios e implicaciones de los videojuegos en las bibliotecas

La humanidad tiene un punto donde no llega a saber que es bueno y que es malo, ya que todo es un proceso de la vida en la que nosotros nos hacemos responsables de lo que hacemos. Con esto quiero iniciar para dar una pequeña pero gran explicación acerca de lo que son los videojuegos y su apego con la sociedad. Desde que somos niños siempre se nos ha inculcado hacer las cosas bien y para bien, de tomar acciones buenas y de nunca hacer el mal; esto es un proceso que se lleva a cabo cuando uno empieza a tomar conciencia de lo que se hace. El desarrollo que vamos teniendo de niños a adultos es importante ya que se pasa por una gran variedad de cosas, y una de ellas son los medios de comunicación.

“Durante los años sesenta la comunicación que el hombre realizaba estaba exclusivamente centrada en el empleo de medios de carácter oral” (Diaz 2004, 115) ahora que estamos en el siglo XXI todo esto se ha transformado y el hombre ya no solo tiene una o dos comunicaciones, contando que su comunicación también dejó de ser de persona a persona, por lo que ahora es de persona a objeto artificial. Tanto la televisión y la radio fueron capaces de transmitirnos información, el internet ahora es uno de ellos. Los videojuegos también fueron parte fundamental dentro de la comunicación durante los años 80's y 90's, la única diferencia es que nadie se había dado cuenta sobre el entretenimiento y educación que estaban aprendiendo las personas de aquellos momentos puesto que la televisión fue una estrella donde estaba impactando y nadie dejaba de hablar de ella, por su contenido y fácil accesibilidad.

Fue hasta comienzos del siglo XXI donde se dieron cuenta que una “nueva patente” llamada “videojuegos” estaba impactando al público en cuestión psicológica, cultural y educacional, por toda la información que contenían; puesto que nadie se

imaginaba de donde sacaban datos que no se les enseñaba en la escuela, televisión y radio. Simplemente era un juego llamado PACMAN, el juego trataba de comer todas las bolitas amarillas sin que te atrapasen 4 de los fantasmas de colores, sacando tus mejores habilidades mentales para saber por dónde escapar, meterse, salir y terminar sin perder alguna vida. Así de fácil se podría describir un videojuego de los años 70's demostrando de donde sacaban habilidades o información sin necesidad de una comunicación "grande".

No obstante, con todo esto, se crearon un sinnúmero de estudios para saber qué es lo que sucedía y que provocaba al sujeto a comportarse de esa manera. Haciendo que los videojuegos fueran el centro de atención para la sociedad. No paso mucho tiempo para que las conclusiones "rápidas" que tenían las personas fueran negativas, más por parte de los padres donde mencionaban que los videojuegos que jugaban sus hijos eran violentos y que su tiempo se desperdiciaba ahí, sacando aún más acerca de que no eran educativos y que solo servían para distraerse.

Si bien es cierto, los videojuegos ya forman ese "algo" que cualquier otra cosa pueda provocar en las personas. No se niega en ningún momento que puedan formar parte de las actitudes de un niño o de un adolescente ya sean negativas o malas, simplemente hay que saber cómo usarlos, en qué momento y en quienes. Finalmente es cierto que "dentro de esos nuevos medios queremos llamar la atención sobre los videojuegos, tan alabados por unos, y tan criticados por otros" (Diaz 2004, 117). De cierta manera siempre se les ha juzgado antes de tiempo, desde que se expandieron mundialmente y tuvieron su estrellato en el mercado no dejaron de ser criticados, ya que habían dejado huella y un impacto grande en niños, adolescentes y padres. Siendo de esta manera que entre los niños no dejaban de imitar a los personajes, los adolescentes no dejaban de jugar y los padres se molestaban por ver a sus hijos "perder el tiempo".

Es por eso que si hablamos en aspectos negativos es muy claro que tendremos demasiados resultados, no dejaran de llover comentarios malos y que de alguna manera dentro de todos ellos al menos de un 100% el 20 es cierto; "los videojuegos disparadores son un ejemplo representativo de estos perjuicios, como los que

muestran las escenas de asesinatos, las imágenes de sangre extrema violencia que son nocivas para algunas personas y, particularmente, para niños y adolescentes que reciben un serio impacto emocional” (Reyes y otros 2014, 76). Claramente es importante saber a quienes se le muestran estos juegos y estoy de acuerdo en que personas con un serio impacto emocional o sentimental puede afectar todo, ya que hemos tenido casos donde el videojuego es la causa del que niño recrea serios problemas o enfrentamientos con sus padres o amigos, pero esto no quiere decir que se deban de restringir.

Debemos de tomar en cuenta que solo es una percepción visual y que las imágenes mostradas en el videojuego son cosas ficticias, pero eso sí, en algunos casos esas cosas violentas o que hieren, son reales, por lo cual también se debe de distinguir ese tipo de aspectos, porque no es lo mismo ver una historia donde se muestra como un niño es maltratado por sus padres que ver una pelea entre luchadores para saber quién es el mejor, y que de alguna manera si dejan un aprendizaje, aunque sea de manera indirecta. Hay muchos juegos que recrean los ambientes de guerra, de invasiones, desastres culturales o de problemas sociales, por lo cual tampoco podemos negar el acceso a estos mundos donde nos representan tal cual fueron las cosas, un acercamiento de hace años o nuestra vida actual.

Es por esto por lo que también se crearon las clasificaciones, así como lo tienen las películas, música, series, programas de televisión y libros, pero ahora aplicados en los videojuegos, para saber qué tan infantil, violento o dentro de lo normal puede estar y para quienes puede ser jugado. Desde la jugabilidad se ven las categorías en donde deben de estar los jugadores y los juegos. Tenemos en este caso dos tipos:

-  “Offline o tradicionales: Son aquellos en los que se juega con un ordenador o una videoconsola -que puede estar conectada a la televisión-, pero sin acceso a internet
-  Online o en red: Son aquellos con conexión a la red de internet que se juegan mediante una PC o videoconsola que facilita su acceso. Su atractivo principal

es compartir el escenario con una o varias personas conectadas al internet.”
(Reyes y otros 2014, 75)

Dentro de estos dos tipos la que se ha hecho mas común, fácil, cómoda y solicitada, es la de Online o en red ya que su fácil accesibilidad a permitido que varias personas de diferentes partes del mundo puedan tener contacto y diversión en tiempo real sin necesidad de que se junten en un mismo lugar. Esto ha permitido un sinfín de posibilidades para el jugador, una de ellas es la seguridad y la posibilidad de que los jugadores aprendan de otras cosas además de las que ya se conocen; jugadores que están de extremo a extremo sea entre estados o países hace más fácil el contacto mientras se juega ya que mientras se está en una partida en ese momento se puede “charlar” de lo que sea y en ese instante se aprenden muchas cosas.

Por otra parte, también tenemos la clasificación por categorías, esto permite saber que juego está permitido para niños, adolescentes o adultos, esta idea se creó hace ya casi tres décadas; “en 1994, The Entertainment Software Association (ESA) creó el Entertainment Software Ratings Board (ESRB), clasificando a los videojuegos en seis categorías, estas son:” (Reyes y otros 2014, 75)

 AO

 M

 T

 E 10+

 E

 EC

Pero estos no son los únicos, ya que hay una séptima categoría que aún está en revisión por la ESRB para ser aprobada.



¿Está bien para jugar?

Símbolos de clasificación en el frente de la caja



Niñez temprana — podría ser apto para niños mayores de 3 años. No contiene ningún material que los padres encontrarían inapropiado.



Todos — podría ser apto para personas mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima en dibujos animados, en fantasía o violencia ligera y/o uso poco frecuente de lenguaje ligero.



Toda persona mayor de 10 años — podría ser apto para personas mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría podrían contener más violencia en dibujos animados, fantasía o violencia ligera, lenguaje ligero y/o temas mínimamente provocativos.



Adolescentes — podría ser apto para personas mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia, temas sugestivos, humor grosero, escenas mínimamente sangrientas, apuestas simuladas y/o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



Maduro — podría ser apto para personas mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia intensa, sangre y escenas sangrientas, contenido sexual y/o lenguaje fuerte.



Adultos únicamente — tienen un contenido que debe ser jugado únicamente por personas mayores de 18 años. Los títulos de esta categoría podrían incluir escenas prolongadas de violencia intensa y/o contenido sexual gráfico y desnudez.



Clasificación pendiente — El título ha sido presentado ante la ESRB y está en espera de su clasificación final. (Este símbolo aparece únicamente en la publicidad realizada con anterioridad a la publicación de un juego.)

(Imagen por ayuda psicológica en línea)

Por último, tenemos los tipos de juegos, y estos tienen la voz para saber de qué trata, quien podría jugarlo y cuál sería su función. Los videojuegos tienen una gran variedad de géneros provocando que a muchos de nosotros se nos dificulte saber cuáles son y si unos con otros pudieran tener relación (a fin de no crear más tipos) y tener todo más concreto. Estos son:

- 🎮 Juegos de lucha
- 🎮 Juegos de combate
- 🎮 Juegos de disparo
- 🎮 Plataforma
- 🎮 Simuladores
- 🎮 Juegos de deporte
- 🎮 Estrategia (aventura, juegos de rol, juegos de guerra o wargames, simuladores)
- 🎮 Juegos de sociedad
- 🎮 Ludo-educativos

Estos son algunos de los que más se mencionan por los jugadores e investigadores, pero he aquí algo más, esto se complica cuando nos enteramos de que estos tipos de juegos se dicen también de otra manera en otros países o hasta en el nuestro, haciendo un poco difícil el poder clasificarlos y no saber si se está hablando del mismo o de otro. Un ejemplo de esto, son los videojuegos de peleas, existen un sinfín de ellos, podrán tratar de lo mismo (peleas), tendrán la misma temática, pero son muy diferentes. No es lo mismo jugar Super Smash Bros que Mortal Kombat o Street Fighter, ambos son lo mismo, pero sus mecánicas, forma de jugar, gráficos, plataformas hasta a los jugadores que van dedicados son muy diferentes; y es donde entra este problema de saber si crear otro tipo de peleas o que ambos estén en el mismo set, lo único que nos ayuda para saber distinguir un poco mejor, es la ESRB.

Ahora bien, teniendo en cuenta todos estos aspectos, podemos decir que los videojuegos durante muchos años han venido cuidando cada detalle acerca de los

perjuicios, negatividades y malos comentarios sobre ellos. Y crean, esto seguirá persistiendo durante mucho tiempo.

Por otra parte, tenemos el otro lado de la carta, un lado donde todo es colorido, bueno, con un gran significado y lleno de un mundo que cada uno y cualquiera puede tener desde su propia perspectiva. El ser humano tiende a la necesidad de buscar un pasatiempo ya sea de forma creativa o “perdiendo el tiempo”, en este caso los videojuegos son la mejor opción que muchos recurren, cuando alguien esta aburrido lo primero que piensa es saber qué hacer, pero ese hacer debe de ser algo bueno, divertido e inconscientemente que le deje algo. ¿El videojuego es la primera opción que se nos viene a la mente en ese momento? Efectivamente el videojuego es esa opción que muchos manejamos para ese pasatiempo, con el puedes pasar horas y horas sin parar (a veces), y en ese traslado de tiempo uno aprende hasta lo que no pensábamos hacer, ya sea hacer matemáticas, ciencias, entender otro idioma además del inglés, tener más control en nuestras habilidades, saber sobre historia o datos que nunca pensábamos conocer, entre otras.

Antes era muy difícil encontrar un videojuego que pudiera distraernos, el que lo tenía era alguien privilegiado, pero hoy en día cualquiera pude obtener un juego, y estos se encuentran en los celulares y aunque lleguen a parecer “básicos” sirven, ¿De qué forma? Esto es dependiendo del jugador y como interactúa con él.

Algo muy interesante acerca de esto, es que los “videojuegos estimulan el desarrollo de las habilidades tanto físicas como mentales: mejorando la coordinación mano/ojo, estimulando a su vez distintas áreas de la corteza cerebral y ejercitando su capacidad de entendimiento y procesamiento de situaciones complejas. De esta manera, el jugador logra un alto nivel de placer y disfrute, por lo que es imprescindible el análisis y potencialidad de los videojuegos como elemento educativo” (Reyes y otros 2014, 75)

El jugador desarrolla un sinfín de habilidades y se crea estrategias que le pueden ayudar en cualquier situación de apuro o en decisiones donde la única respuesta puede ser sí o no, tomando en cuenta las consecuencias. El dominio de varios aspectos mentales y la memorización es un fuerte dentro de los jugadores, ellos

llegan a tener una capacidad que quizá pocos puedan llegar a tener. Estoy muy de acuerdo en que “las relaciones sociales los videojuegos fomentan la amistad, el liderazgo, la solidaridad, la cohesión y el sentido de pertenencia; además, si los padres se integran en el proceso, pueden potenciar una mejor relación familiar” (Reyes y otros 2014, 75)

Los videojuegos pueden llegar a dar muchos más beneficios de lo que ya se pueden conocer y saber. Desde mi perspectiva he tenido muchas experiencias con ellos, se podría decir que mi vida ha dependido de ellos, desde que tengo memoria, a los 6 años tuve mi primera consola desde ese momento hasta el día de hoy (y durante toda mi vida) he jugado a los videojuegos, no me canso de ellos son tan divertidos que como los autores de la cita anterior lo mencionaron “potencian una mejor relación familiar”, lo obtuve en su momento con mi mamá cuando era niño, nos divertíamos demasiado que me sentía muy feliz de tener otra experiencia mas con ella y que aprendiera más de mí.

Ahora con la fortuna de tener el “Online” he conocido a personas (amigos) excepcionales, que no necesariamente deben de venir a mi casa a jugar, sino que comparto con ellos momentos de diversión desde lejos, y tanto ellos aprenden de mi como yo aprendo de ellos. Y bueno, quien puede negarse a que quizá uno encuentre el amor por ahí. Así que los videojuegos son un mundo, un mundo que nadie debería de perderse.

2.3 El videojuego como parte de la educación y aprendizaje

Los videojuegos componen una gran parte dentro de la información y aprendizaje, haciéndolo que sea importante para la sociedad. Sus símbolos, sus herramientas, sus conocimientos, sus mundos, sus fantasías, sus comunicaciones, forman un significado enorme dentro de nosotros, transformándolo en información. Muchas veces se ha penado y analizado que el tema entre videojuegos y su relación con la

educación llega a veces ser un poco insensato para muchos, excepto a los investigadores que se dedican a estudiar este caso.

Partiendo de la premisa de que la educación y aprendizaje no pueden darle la espalda a la tecnología. “En educación se ha experimentado ese incremento, pues la información solida domeñada en un libro de texto impreso, enciclopédica e inmutable, hemos pasado al conocimiento liquido de la cultura de las pantallas” (Correa, Duarte y Guzmán 2005, 68). Durante mucho tiempo hemos traído detrás, a lado y enfrente de nosotros a los libros, y está bien, ellos fueron los preliminares para que el ser humano pueda tener lo que tiene hoy en día; pero ahora todo ha cambiado

Area Manuel un investigador de la alfabetización menciona que “Sin embargo, pudiéramos afirmar que la época del material impreso como único o casi exclusivo material tiene los días contados o al menos, su cuenta atrás ha comenzado y, en consecuencia, los libros van a coexistir en las aulas con las computadoras y con internet” (referencia).

Esto implica que ahora se deben de combinar ambas partes y ¿Por qué? Porque habrá un nuevo “fenómeno que tendrá amplias repercusiones en el terreno educativo, ya que los nuevos analfabetos digitales del siglo XXI no serán los que no sepan sino aquellos que no dominen las vías de acceso a la información relevante para convertirlos en significados” (Correa, Duarte y Guzmán 2005, 69).

La propensión que está surgiendo, y apoyándome con los autores Eduardo Cruz Palacios y el Dr. Miguel Ángel Marzal García Quismondo es acerca de la Multialfabetización la cual ya no solo es leer y escribir sino aprender de las tecnologías, ya que “demandan no solo nuevas competencias, sino también un cambio radical en la pedagogía” (Cruz-Palacios y García-Quismondo 2017). Estos dos investigadores se acercan demasiado a no solo como relacionar y usar los videojuegos y la educación, sino a comprender el porque es importante tener una pedagogía correcta y una sociedad industrial y del conocimiento con competencias multialfabetizadas.

Por otra parte, también tenemos a la investigadora Area Moreira quien nos hace saber cuáles son las dimensiones de las alfabetizaciones múltiples, y estas son la “instrumental (saber acceder y buscar información en distintos tipos de medios), cognitiva (saber transformar la información en conocimiento, comunicativa (saber expresarse y comunicarse a través de múltiples lenguajes y medios tecnológicos), axiológica (saber usar ética y democráticamente la información) y la emocional (controlar los impulsos negativos desarrollando empatía emocional hacia los otros y uno mismo en los espacios virtuales)” (referencia).

Debemos de saber que estos datos son los que ayudaran a que el videojuego tenga la oportunidad de entrar al “mundo intelectual”, y ¿Por qué lo menciono así? Porque muchos han pensado que el juego solo es distracción y no tiene otras oportunidades, cuando es todo lo contrario, y podría decir que aún es un tema y una herramienta muy fresca; una semillita que ya muchos plantaron pero que no saben cómo hacerla florecer, mientras que otros poco a poco la van floreciendo, les está costando, pero no la dejan marchitar.

“La educación del siglo XXI necesita un nuevo modelo pedagógico” (Cruz-Palacios y García-Quismondo 2018, 492). Durante todo este tiempo hemos comprendido la importancia de una educación clara, buena, rápida y con capacidades que ayuden a las personas a saber de qué están hechos; “en cuanto a los medios didácticos, una vez que las TIC comenzaron a incorporarse en la escuela, empezó a utilizarse materiales audiovisuales (fotografías, películas, documentales) en soportes magnéticos y ópticos para “ilustrar” la lección” (Cruz-Palacios y García-Quismondo 2017). En esta situación nos encontramos con que, desde hace relativamente poco, han venido existiendo instituciones que se están acercando a estas nuevas formas de educación, en este caso Europa ocupa uno de los primeros lugares donde no solo están estudiando estos casos, sino los están aplicando, para así tener al mismo tiempo dos resultados que ayuden a las bibliotecas y escuelas a saber cómo utilizarlas.

“Si bien el uso educativo de los videojuegos no está muy extendido, o por lo menos no existen muchas referencias bibliográficas sobre investigaciones al respecto, en

el tema de la reeducación, las dificultades de aprendizaje, la terapia psicológica y fisiológica cuenta con abundantes trabajos que se han llevado a cabo utilizando los videojuegos” (Etxeberria 2001, 177). Conuerdo absolutamente con que no hay tanto trabajos donde se describa la buena utilidad de los videojuegos dentro de las bibliotecas y escuelas, que catalogo están usando, como los están desarrollando, la inversión, el personal didáctico, los efectos secundarios y hasta terciarios en los que puedan causar, entre otros más.

Se ha leído algunos de los trabajos que hablan sobre si el videojuego puede encajar en la educación y el aprendizaje, como seria apto para los estudiantes y si los maestros o bibliotecarios estarían listos para poder aplicarlos, que beneficios y prejuicios ocasionan, que capacidades tienen los videojuegos tanto emocional, sentimental, mental y físico para las personas y como estas se distinguen a los que juegan y los que no. Un sinfín de preguntas que me hacen cuestionarme si en realidad somos capaces de cruzar esa línea sin miedo para hacerlo realidad.

Habrá otros como Schiller con su investigación llamada “A portal to student learning: what instruction librarians can learn from video game design” (referencia) donde recrea una serie de preguntas para saber cuáles son las competencias que tienen y podrían tener los videojuegos para la información. Algo muy diferente a los demás autores, ya que Schiller nos lleva al principio del todo. Y si partimos de ahí, los videojuegos desde el primer momento en que existieron tuvieron tanto información como comunicación, solamente que nadie podía notarlo hasta después de tres o cuatro décadas.

Gómez Raquel y García Araceli nos comentan que “Con nuevos medios, hay nuevos lenguajes. En la cultura de la imagen, se procura que el lenguaje sea rápido, corto, informativo y atractivo; que converja texto, sonido, gráficos e imágenes; y que se reutilicen y mezclen contenidos para crear nuevas o distintas formas de expresar las existentes” (referencia). Los videojuegos tienen muchas propiedades de lenguaje y comunicación, se podría decir que son 360°. Lo manejan de todo para que alguien quien sepa y no sepa de ellos puedan manejarlos; por el cual también

transmiten información y ya de ahí depende de cada uno como transformarla o comunicarla como lo son los libros, televisión, música, mapas, etc.

Ahora bien, como se podría llevar a cabo los videojuegos a un método estratégico para la educación, y a su vez llevarlos tanto a los colegios y a las bibliotecas. Esto se lleva hablando desde aproximadamente ya casi tres décadas, ya que “en el año de 1994 Fröhlich, Ramseier y Walter fueron de los primeros investigadores que plantearon la necesidad de incorporar los videojuegos al ámbito educativo, no solo como una herramienta de aprendizaje sino como materia de análisis; es decir, no solo como un medio, sino como un fin en sí mismo.” (Pindado 2005, 62).

Simplemente con este dato deberíamos darnos cuenta de que desde los años 90's se ha venido reclamando un valor tanto como herramienta como materia de análisis, por lo cual solo se ha tomado la primera, y solo lo básico. Por lo tanto “es muy importante tener en cuenta que los videojuegos se han convertido en una de las herramientas más prometedoras dentro de la educación formal, desde la ONU hasta el ejército americano, los están usando para enviar mensajes a la sociedad” (González, 14). Claramente sabíamos que los videojuegos dentro de lo mas profundo de ellos siempre han venido con mensajes ya sean directos o indirectos, en los cuales viene con información que muchos no nos quieren dar o que ya sabíamos.

Este tipo de aspectos es lo básico que podemos encontrar dentro del juego, desde sus historias, cortometrajes, música, contexto narrativo voces, imágenes, interacciones, recompensas, etc. En el cual muchos de los jugadores que empezaron desde una corta edad han aprendido demasiado, se podría decir que fueron una de sus primeras enseñanzas de manera individual, virtual, divertida, informal y desde casa.

En varias investigaciones leídas, en su mayoría (85%) mencionan que las personas que llevan más tiempo jugando, son las que mayor posibilidades y oportunidades tienen ya sea para pasar un examen, tomar decisiones, habilidades a la hora de hacer cualquier actividad, ponen más atención a lo que les rodea, su visión es mucho más extensa (un punto muy importante); su lenguaje, comunicación y forma

de expresarse es muy grande; “percepción y reconocimiento espacial, desarrollo de la agudeza y la atención visual, razonamiento lógico, desarrollo cognitivo en aspectos científicos-técnicos, representación espacial, descubrimiento inductivo, desarrollo de códigos icónicos y construcción de género.” (Pindado 2005, 58).

La dimensión de los videojuegos es tan grande y se comprende con todos estos aspectos, no podemos dejarlos a un lado hoy en día por la simple razón de que se han vuelto importantes dentro de nuestras vidas, así como lo fue el internet, que nadie sabía como manejarlo a pesar de sus dificultades, pero ahora se ha vuelto un pilar muy grande dentro de las enseñanzas del ser humano. Y gracias a esto, las alfabetizaciones tuvieron que evolucionar para así involucrar la tecnología, transformándose en Multi-Alfabetización.

Se ha hablado de una Sociedad alfabetizada y de una multialfabetización. Durante mucho tiempo se mencionó sobre los diferentes instrumentos que hemos tenido para que se nos enseñe a leer y escribir, después de esto para que se nos de conocimiento sobre las ciencias, matemáticas, física, literatura, etc. Ahora surgiendo en el siglo XXI todo esto ha cambiado, las tecnologías vinieron a demostrar que no solo los libros pueden enseñarnos, que autores plasmando sus teorías, metodologías en libros o documentos podemos de ahí adquirir conocimiento.

2.3.1 Casos, ejemplos y experiencias gaming

El videojuego y su inmersión en la cultura del siglo XXI ha venido dejando un gran legado en varios países, por lo cual es importante resaltar que a pesar de no ser tan reconocido el trabajo que mucho de los bibliotecarios, maestros, investigadores y gamers hacen por lo videojuegos, ellos están teniendo las capacidades, la fortuna y la necesidad de cambiar totalmente con un nuevo paradigma a toda una sociedad a nivel mundial. No solamente se está entrando a las competencias de la alfabetización o a las nuevas tecnologías, sino se está creando una nueva forma de

representar una educación a la que ya conocemos; esto es totalmente nuevo a pesar de ya haberse creado “varios” estudios e investigaciones acerca de esto, solamente que no se les hacía caso por la simple razón de que no muchos apostaban por esto. Por lo que ahora estos métodos que se mantuvieron en secreto por varios años están resurgiendo para demostrarle al mundo de lo que están hechos.

Asimismo Carlos González Tardón realizó algunas preguntas para poderse responder esas dudas que tiene (o tenía) acerca de cómo y por qué el videojuego podría estar en una biblioteca, y estas serían: “¿Qué tienen en común los videojuegos y las bibliotecas?, ¿Y qué pasa con los videojuegos que no son para menores? ¿Y si se los quieren llevar a casa?, ¿Pero los videojuegos son una forma de cultura?, pero, realmente ¿para que servirán de forma práctica los videojuegos en las bibliotecas?, pero entonces ¿esto es solo para adolescentes?, pero ¿es necesario ser un expert@ en videojuegos para integrarlos?, hablando de eso ¿Qué problemas voy a tener?” (González, 14-21)

Si leemos cuidadosamente las preguntas nos podemos dar cuenta que aún sigue el miedo y la incertidumbre de saber si estamos bien en meter los videojuegos a las bibliotecas. Y, por otro lado, estas preguntas no están realizadas para un gran estudio o una investigación, sino para matar esas dudas que cualquier individuo se pueda preguntar y darle una respuesta cercana a la que se puede responder. Eso es lo que me gusta de estas preguntas, que van dirigidas a todo tipo de público y no solo a uno en específico, porque cualquiera puede tener esta duda o quizá nunca se lo ocurrió y apenas es nuevo en esto.

Ahora bien, la mayoría de la población no sabe “quizá” acerca de las bibliotecas o cuál es su función, simplemente saben que son un guarda-libros, renta-libros, presta-libros o sencillamente un lugar aburrido donde solo van las personas “cultas”. Por otro lado, tenemos a la población que en su mayoría conoce acerca de los videojuegos, y de los que no han tenido alguno saben al menos saben de qué van. Estos dos tipos de casos a simple vista se podrían decir que no tienen nada en común y que las personas que leen o juegan no podrían tener alguna conversación

o al menos compartir ideas. “Tanto desde el mundo de los videojuegos como dentro de bibliotecas aún no han entendido la importancia de llegar a comprenderse” (González, 14).

Podrá sonar muy difícil, pero al menos en mi corta vida nunca llegue a escuchar un caso acerca de un videojuego adentro de una biblioteca, solo llegaba a escuchar que había películas y música, y con eso ya me motivaba a encontrar. Yo nunca fui un chico que quisiera ir a una biblioteca, más bien, nunca llegué a comprender que era una biblioteca más que con su nombre. Yo era el chico de los videojuegos, el cual desde los 6 años empezaba a adentrarme a este mundo, con mi primera consola, el “GameBoy”; de ahí en adelante toda mi vida ha sido de ellos, y hasta los 18 años entrando a mi carrera fue cuando conocí mucho más afondo sobre las bibliotecas.

Por lo tanto gracias a los videojuegos y no por un libro (con videojuegos de aventuras y RPG), cuando dejan alguna actividad ya sea para competir o sin ello, lo puedo realizar con facilidad sin causarme estrés o presión (con videojuegos de estrategias, carreras, battle royale y puzzle), cuando tengo que tomar alguna decisión (con cualquier videojuego), y podría decir un sinfín de actividades y cosas que he realizado con la ayuda de los juegos, y que hoy en día los sigo aplicando a pesar de saber en realidad de que van las bibliotecas y en que nos ayudan, si me preguntasen que prefiero, creo que sería una respuesta fácil de responder.

Con esto no quiero dar a entender que quiero que el mundo se desfase de los libros y se dediquen a los videojuegos, porque ese no es el punto, al contrario, ambas se ayudarían, en este caso las bibliotecas acogerían a los videojuegos para que estos tengan un lugar más dentro de este mundo, porque desde mi perspectiva y de algunos escuchados por conocidos, el poder combinar estas cosas es fabuloso, ya que no solo aprendes una cosa sino aprendes dos a la vez o hasta más, “los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias, y el conjunto de las enseñanzas” (Etxeberria, 2016, 177). Hay una gran variedad de juegos donde se aprende sobre matemáticas, ciencias, historia, español, otros idiomas, valores y demás materias

que conocemos hoy en día, en ocasiones hay juegos donde te enseñan sobre la vida y que, en pocas palabras, una enseñanza indirecta que muchos de nosotros los jugadores sabemos tomar para aplicarlas en nuestro día a día.

Y una pregunta que me he realizado durante todo este escrito, y que ustedes podrían preguntarse también, es, ¿En qué lugar o lugares se practica el uso de los videojuegos en las bibliotecas?, pero antes de responder esta gran duda, me gustaría citar a SEGA una empresa de creación de videojuegos, la cual hace una gran referencia al uso de los juegos en la formación infantil: “En Sega hemos desarrollado unas videoconsolas estudiadas para incentivar el aprendizaje, los reflejos, la intuición... y un espíritu de superación que responde a sus necesidades” (Sega). Con esto nos podemos dar una idea de cómo hasta las mismas empresas estarían orgullosas de que sus videoconsolas y juegos funcionaran en el crecimiento y formación de los niños, pero tampoco es tarde para que un adulto pueda entrar en este mundo.

Ahora bien, ya que sabemos este gran paso por parte de una empresa de juegos; revisando algunos textos, nos hemos encontrado uno en particular donde nos menciona no solo uno o dos sino 5 países donde están aplicando videojuegos en las escuelas. Es curioso saber que no solo España se está empeñando a que estas herramientas se usen, sino en otros donde no lo imaginábamos, y estos son:

Escocia – Consola usada: Wii (Nintendo) – Videojuego: Nintendogs – Como lo usan: “Para diversos proyectos: escribir un diario personal en forma de blog contando el avance del juego mientras se consultan otros medios (libros de ficción y sitios web) relacionados con los perros, diseñar una perrera y un hogar para perros de acuerdo a las necesidades señaladas en el juego.”

Países bajos – Consola usada: Móvil – Videojuego – Basado en la ciudad de Ámsterdam – Como lo usan: “Para una actividad vinculada a la asignatura de historia que combino blended y móvil learning y competencias informacionales, de imagen y de comunicación. Los resultados mostraron un aumento de motivación para aprender de manera colaborativa, así como de los conocimientos y del entusiasmo.”

Dinamarca – Consola usada: Pc – Videojuego: The Sims 2 – Como lo usan: “Para crear y caracterizar sus personajes, jugar con ellos, utilizar un software de captura de imágenes para grabar momentos de sus partidas, escribiendo una mini novela protagonizada por su personaje favorito y basada en las partidas que habían jugado. De esta manera aprendieron conocimientos sobre la personalidad y el comportamiento, como analizar y describir personajes y entornos, y practicaron sus habilidades de hablar en público y redacción.”

Francia – Consola usada: Se desconoce – Videojuego: Se desconoce – Como lo usan: “Los videojuegos fueron utilizados de manera socializadora para combatir el fracaso escolar y el miedo al colegio que algunos alumnos tenían, e interpretar su confianza en si mismos.”

Austria – Consola usada: PC o Nintendo DS – Videojuego: Zoo Tycoon 2 – Como lo usan: “Para mejorar las habilidades sociales, de comunicación escrita, conocimientos sobre animales del videojuego, y las competencias en gestión económica de los alumnos.” (Cruz y García 2017)

Con esto nos podemos dar cuenta que los países de Europa están por muy encima de otros de acuerdo a nuevas forma de educación y aprendizaje, ya que a pesar de no tener un “documento” que especifique y aclare que los videojuegos se deben de utilizar en las escuelas o bibliotecas, ellos están tomando iniciativa propia para aplicarlos, por lo que de alguna manera esto se está tomando como una investigación también, para que así a futuro den resultados que ayudaría a otros países a tomar iniciativa de esta nueva herramienta.

Es sorprendente saber que si hay lugares donde los estén aplicando; en mi poca experiencia dentro de este mundo, al menos aquí en México no se ha visto que se usen, pero si se ha sabido que psicólogos y uno que otro bibliotecólogo y archivista han tenido la curiosidad de aplicarlos, por lo que solo han publicado artículos o libros acerca de estos temas. Mientras que en otros países como Estados Unidos, Canadá, Australia y posiblemente China y Japón ya los estén empezando a usar en sus escuelas. “Integrar videojuegos en las bibliotecas tiene que ser un proyecto global, igual que cuando se integraron las películas.” (González, 16-17)

Los videojuegos están muy presentes, tanto así que las personas han aprendido algunas que otras habilidades que en las escuelas no aprenden, también su forma de comunicación es más hábil y ágil un ejemplo de esto fue que un “programa puso de manifiesto que los videojuegos pueden llevar a los estudiantes a una implementación directa y experimental más allá del mero aprendizaje cognitivo, mejorando su formación y motivándolos de forma efectiva en la adopción de hábitos de salud recomendables (Pindado 2005, 59). Y algo muy importante que a muchos nos cuesta trabajo, y es el trabajo en equipo; por alguna razón esta actividad a muchos se nos dificulta realizar, ya sea porque uno no trabaja y los demás si, o porque uno hace todo el trabajo.

En estos momentos el videojuego que está teniendo mucho que decir, tanto en popularidad como en diversión y también trabajo en equipo es Fortnite, un juego de Battle Royale (supervivencia) donde de manera Online 100 jugadores en una misma isla deberán de sobrevivir hasta que quede solo uno con vida, durante los 22 min que dura la partida habrá una tormenta que se hará cada vez más pequeña con el paso del tiempo, para así juntar poco a poco a los jugadores y haya pequeñas o grandes batallas. En este juego hay varios modos tanto individuales hasta en escuadrón de 4 jugadores. Cuando se juega en escuadrón cada equipo deberán de caer juntos en el mismo lugar para poder agarrar armas, materiales y curación, esto con el fin de que si atacan a uno entre todos se puedan proteger y no perder a un jugador; aquí es donde entra el trabajo en equipo, la comunicación es muy importante tanto para saber dónde ir, compartirse curación o armas, decirles si los están atacando o no, para armar alguna estrategia y poder atacar a los demás sin perder un jugador, tomar decisiones entre los 4 y que todos estén de acuerdo, entre otras cosas más.

Tanto este juego como otros indirectamente han sacado varias formas de emprender y/o mejorar a las personas, no quisiera sonar más de lo que se ha dicho durante todo escrito, simplemente hay que ver las posibilidades de todo, y en este caso los juegos tanto tradicionales o los digitales han variado a este mundo. Ahora les tocan a los videojuegos entrar a las bibliotecas, así como lo hicieron los

tradicionales. Por lo que nuestra tarea es saber de qué forma y de qué manera los vamos a usar e implementar. “La mayoría de las investigaciones realizadas tienen un balance positivo para el uso de los videojuegos en la práctica de las diversas terapias. Tanto los niños como los autores muestran satisfechos y la mejora en las diferentes facetas tratadas parecer ser evidente.” (Etxeberria 2016, 178)

Las posibilidades de que un juego entre a las bibliotecas es alto, sus características hacen que más de una persona pueda tener la curiosidad de entrar y probarlo. O bien, también está la cuestión de que un videojuego se convierta en un libro o, al contrario. Hemos visto mucha literatura que ha llegado por ejemplo al cine ya que se basaron de algún libro y lo hicieron película, y ¿Por qué no hacer un videojuego basado de un libro? Suena muy interesante esta propuesta, y la realidad no está muy lejos de todo esto, ya que si hay novelas que lo hicieron realidad. “La literatura y los videojuegos están más unidos de lo que crees, Muchos de los juegos más famosos están inspirados en libros, adaptando el medio literario a un lenguaje completamente nuevo, con capacidades expresivas imposibles de replicar en un libro.” (Escribano. 2020).

Javier Escribano, nos recapitulo algunas de las novelas que se hicieron videojuegos, los cuales son:

Videojuego	Libro
BioShock	La rebelión de atlas
Assassin´s Creed	Almut
The Witcher	The Witcher
Metro 2033	Metro 2033
S.T.A.L.K.E.R	Picnic Extraterrestre
Call of Cthulhu	La llamada de Cthulhu
Spec Ops: The line	El corazón de las tinieblas

Estas son algunas de las literaturas que fueron base para que un videojuego naciera, unos son famosos, otros no tanto, esto depende mucho de lo que trata, su historia y de cómo funciona (por parte de los dos). El más famoso por ejemplo es del juego “The Witcher” ya que es basado casi originalmente del libro, tanto personajes como historia. Y así como este hay muchos más, o también está la parte donde un videojuego es creado originalmente y después crean libros basados de ese juego ya sea como contenido extra o para dar más contexto a la historia que se esté contando.

Hay muchas formas de hacer posible esto, por lo que también otra parte en la cual bibliotecas y escuelas de los países ya mencionados están trabajando en cómo, de qué manera, a que costo, a que tiempo, seleccionar los videojuegos de acuerdo con una relación aprendizaje-educación, puesto que, así como se seleccionan los libros, películas y la música también pueden ser seleccionados los videojuegos, aunque hay variantes que pueden afectar un poco este proceso. Ya que, así como hay una gran variedad de temáticas de libros, también lo hay en los juegos y no solo eso sino también dentro de esa temática hay temáticas secundarias, en que plataforma se juega, cuantos jugadores pueden jugarlos, si son online u offline, los controles que se usan, entre otras pocas cosas más.

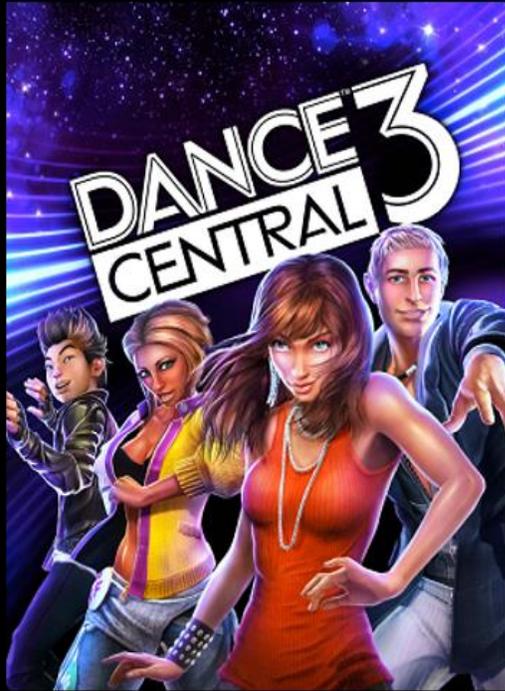
Para solucionar esto, y así como lo he visto en algunas paginas de internet y a veces las propias empresas de videojuegos lo llegan a hacer, se propone crear pequeñas o grandes tarjetas que estén pegadas atrás del videojuego con información que ellos requieran tratar, descubrir o por curiosidad de saber.

Estas tarjetas deberían tener el nombre del juego, genero, genero secundario (si es que lo tiene), plataforma en la que se juega, controles que debe de usar (dependiendo del juego), de cuantos jugadores son, clasificación de edad por la ESRB, si es online u offline, habilidades que se aprende o aprenden y una pequeña reseña. Así como “los juegos de arcade (plataformas, luchas...) pueden contribuir

al desarrollo psicomotor y la orientación espacial; los deportivos, a la coordinación psicomotora; los de aventura, estrategia y rol, a la motivación para temas del currículo escolar, así como reflexionar acerca de sus valores; los simuladores, al funcionamiento de máquinas; y los puzles y juegos de preguntas, al razonamiento lógico.” (Pinado 2005, 57).

Pondré un ejemplo de cómo desde mi propuesta podrían quedar estas tarjetas, es claro que serán en formato beta ya que podrán estar en constante cambio por la razón de que este tipo de trabajo no lo puede hacer solo un bibliotecario, archivista o un gamer sino ambos se deben de complementar.

Fichajuegos (nombre propuesto personalmente para esta nueva representación de descripción de los videojuegos)



Nombre: Dance Central 3

Género: Juego de música

Género secundario: Juego de ritmo, juego de ejercicio

Plataforma: Xbox 360 y Xbox One [Control](#) Controles: Ninguno

Jugadores: 8 Clasificación ESRB: T ([Teen](#)) 13+

Modalidad de juego: Offline y Online

Habilidades: Emocional, comunicativa y expresión

Reseña: Un juego lleno de música de los 70's hasta los 2000's donde tendrás la oportunidad de divertirte, expresarte y aprender bailes con pasos únicos en cada canción. Un modo historia donde viajaras entre cada década e ir descubriendo nuevas experiencias de baile. Y un divertido modo donde hasta 8 jugadores podrán combatir para ser el mejor bailarín del grupo.



Nombre: Super Smash Bros Ultimate

Género: Lucha

Género secundario: Plataformas y [Crossover](#)

Plataforma: Nintendo Controles: Mando

Jugadores: 8 Clasificación ESRB: T ([Teen](#)) 13+

Modalidad de juego: Offline y Online

Habilidades: Cognitiva y comunicativa

Reseña: Un juego donde se reúnen todos los personajes mas famosos de cada franquicia de videojuegos en un solo lugar.

En este podrás escoger uno de los mas de 70 luchadores como Mario, [Pikachu](#), [Sonic](#), [Pacman](#), [Ryu](#), [Link](#), [Bayonetta](#) y ponerlos en un escenario con 3, 5 o hasta 7 contrincantes con el fin de poner en reto tus habilidades entre cada personajes que escojas y así conseguir la victoria.

Y como extra se podría ver si hay la posibilidad de poner un apartado más en donde se mencione si hay una literatura que está basado en ese videojuego, o relaciones que puedan ayudar a entender más a ese juego ya sea como su historia, o si es sobre matemáticas, libros que puedan ayudar a resolver algún acertijo que necesita de resultados matemáticos, si es de ciencias investigar por qué da ese resultado químico, si es deportivo, saber porque se hacen esos movimientos y para qué. O, al contrario, puede que ese libro al buscarlo en la base de datos a lado de su nombre venga si tiene relación con un videojuego para también ser consultado. El punto es que se relacionen demasiado y ambos trabajen juntos.

Por igual estas fichas pueden ser consultadas en una base de datos, y podría ponerse un link para ver un video y ver de qué trata a grandes rasgos el videojuego (un trailer).

Otro ejemplo y quizá caso, son acerca de los bibliotecarios, como hemos visto ya hay bibliotecas que están usando los videojuegos en sus instalaciones, por lo que a pesar de esto hay algunos bibliotecarios que “suelen tener algunos prejuicios basados en estereotipos de adolescentes que definitivamente juegan en contra lo creativo y revolucionario; algunos prejuicios clásicos señalan que los jóvenes son un grupo monolítico y heterogéneo con características comunes como: ruidosos, enérgicos, impulsivos, desorganizados, sentimentales, irrespetuosos, impredecibles, interesados mayormente en sexo, no les gusta estudiar y piensan que el conocimiento es de nerd y desde luego, no tienen ningún interés por las bibliotecas” (Bustos y Guzmán 2010, 39).

Es normal esto, pero es algo que deberíamos de quitar, no solo porque queremos un lugar sano y que entre todos podamos tener un equilibrio en cada una de las actividades que brinde la biblioteca. Por lo tanto, se debe de trabajar en esto, ya que son prejuicios que uno no puede quitar, pero si evitar, para eso existe el reglamento o en este caso la forma en que se debe de utilizar la instalación. Esto va mucho por parte de la estructura de la biblioteca, si es una nueva se pude planear mucho mejor el cómo va a quedar cada espacio y ver qué tipo de materiales usar, entre otros. Mientras que usar los espacios de una biblioteca ya hecha hace años

sería un poco complicado, ya que nunca fue planeada para meter videojuegos sino solo libros, la solución a esto es encontrar un espacio adecuado, escuchar a los usuarios, hacer estrategias que beneficie a todos, crear nuevas reglas; el videojuego viene a revolucionar a la biblioteca, ya no tomarlo como un lugar serio, gris, aburrido, con personal “gruñón”, sino un lugar divertido, con ambiente, con ganas de entrar y aprender, porque eso es lo que buscan las personas, sé que también habrá otro público que le gusten los lugares en silencio y se respeta totalmente, pero para eso se está haciendo este estudio, para saber cada una de las necesidades de los usuarios y no perder todo el talento que traen.

Hay dos autoras llamadas Gómez Diaz Raquel y García Rodríguez Araceli quienes hacen una ampliación sobre al tema, pero estas ocupan la palabra “Gamificación” (referencia) que básicamente se refiere a incluir a los juegos en contextos ajenos a lo que conocemos tradicionalmente. No estoy de acuerdo con lo mucho que escriben ya que en ocasiones dejan a un lado la relación que tiene con la biblioteca o tendría con ella y parece que es todo lo contrario a lo que quieren dar a conocer; básicamente se percibe que utilizarían a los “juegos” solo como atracción para los usuarios, dejando a un lado a estas herramientas. Dan sus puntos de vistas sobre cómo se utilizarían, pero en realidad no dan pie a que se apliquen.

Esto también es un ejemplo de cómo nos debemos de dar cuenta de las personas que solo usarían estas herramientas para su propio beneficio y no para aplicarlas. Así como ellas, también lo habrá demás que disfrazan sus títulos de investigación queriendo innovar algo, pero la realidad es otra. Solo se les agradece su aportación de sus ejemplos acerca de las conferencias, mesas redondas y debates que hay internacionalmente sobre la implementación de los juegos a las bibliotecas.

Finalmente hay que tener en consideración muchos aspectos sobre esto, ya que como se ha dicho, este tema aun es nuevo a pesar de ya estar en bocas de muchos desde los años 80's. El punto es ver, percibir y probar cada experiencia que nos dejan las bibliotecas y escuelas que los estén aplicando, o crear al nuevo para que así se den a conocer mucho más, ya no solo en ver si funcionarían o no, sino en ver el presupuesto y la manera en que van a entrar, y con manera me refiero a ponerles

etiquetas, hacerles un catálogo y clasificación, considerar su restauración y preservación, prestamos, su uso en las bibliotecas, crearles su propio espacio para que estos funcionen sin molestar a terceros y algo muy importante, apoyarse mutuamente para que ambos tengan la misma difusión.

Capítulo 3. Estudio de la comunidad sobre los videojuegos en la Universidad Autónoma del Estado de México

3.1 Descripción de la muestra

Para esta investigación se realizó una encuesta en línea a usuarios de Facultades y Prepas de la UAEMex, para saber que tanto conocen del tema, si están interesados en que las bibliotecas tengan estos nuevos materiales, si ellos juegan a los videojuegos, entre otras preguntas que nos sacan de dudas los propios usuarios tanto de bibliotecas y videojuegos o de ambos. Sus opiniones son muy importantes ya que se tomarán en cuenta para futuras investigaciones y trabajos que harán posible la involucración de estos materiales a las bibliotecas.

Es indispensable conocer datos ya que la mayoría de las personas piensan que sin ellos no se puede comprobar nada ni hacer nada sobre ello. Mi visión y meta es incluir a todas las personas en general, sin excepción alguna; por lo que esta vez se realizó a personas que estudian en la UAEMex, pero no se descarta que en un futuro se haga una investigación más grande y los datos que salgan no se queden solo en papel, sino se lleven ya a un trabajo que den frutos.

La encuesta fue realizada entre junio y julio del 2021, en lo cual consistió en 15 preguntas, diez de carácter múltiple, dos asociativas y tres de preguntas abiertas. Con un total de 50 personas. La invitación a contestar la encuesta fue mediante a distancia y en modalidad electronica, ya que por problemas que se sustentaron entre el año 2020 y 2021 (pandemia) no se pudo hacer una investigación más extensa; pero eso no impidió que se sacaran conclusiones y resultados buenos a pesar de ser pocas personas. Por lo que vamos a ver que con una investigación pequeña se pueden hacer grandes cosas y más siendo este, un tema nuevo, interesante y misterioso para todos.

Estas preguntas fueron obtenidas gracias a Francisco Bustos Naulin y José Guzmán Seguel, de las cuales se tomaron como referencia algunas de ellas. La diferencia de nuestros trabajos fue que ellos lo realizaron a foros nacionales y estudiaron a los

bibliotecarios para saber si ellos son capaces de trabajar con estos nuevos materiales, siendo así una nueva experiencia, innovación y reto para ellos.

3.2 Análisis de la encuesta

La encuesta fue realizada por 50 estudiantes, en su mayoría estudiantes de Facultades de la UAEMex; Facultad de Humanidades, Artes Escénicas, Química, Ingeniería, Idiomas, Medicina, Geografía, Ciencias de la conducta, Derecho y Agronomía. De los cuales el 74% resultaron ser hombres, mientras que el 36% mujeres. (Ver figura N°1)

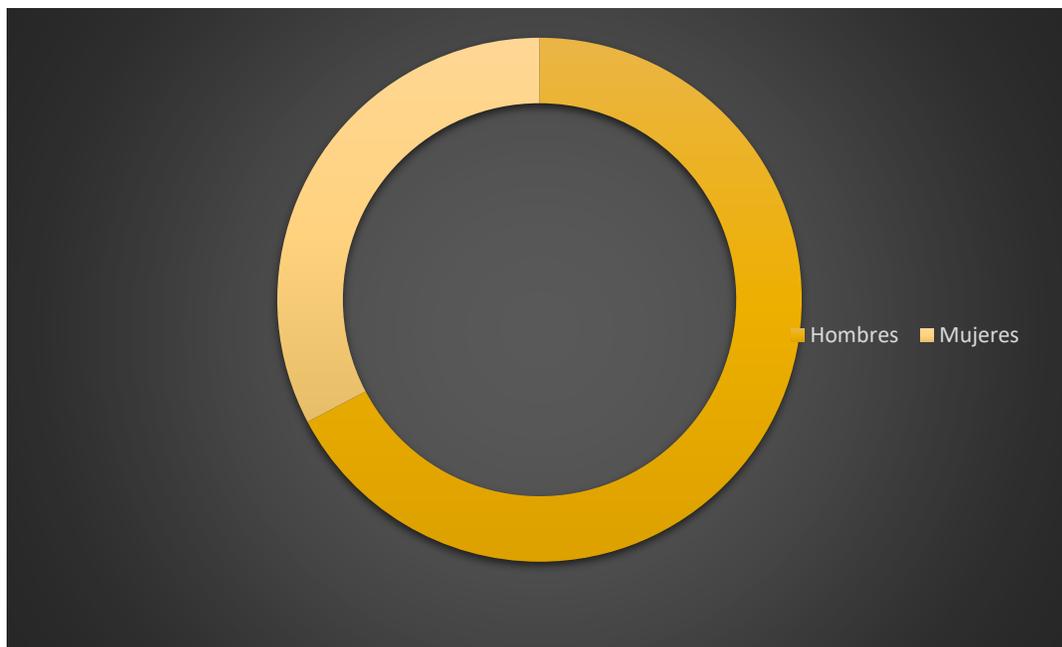


Fig. 1: Distribución por sexo masculino y femenino

Podemos observar que efectivamente los videojuegos son dominados en su mayoría por hombres, pero hoy en día esto está cambiando, hay muchas mujeres que se están adentro a este mundo, muchas de ellas son llamadas “streamers” y están inspirando a que más chicas jueguen y se diviertan.

En cuanto a edades tenemos en su mayoría a personas de 23 a 27 años por lo que nos hace deducir que en su mayoría personas jóvenes juegan mas a esa edad. Pero esto no nos dice que niños y adultos mayores no jueguen o empiecen a hacerlo, ya que, como todo, la edad no impide para realizar cosas nuevas. (Ver Figura N°2)

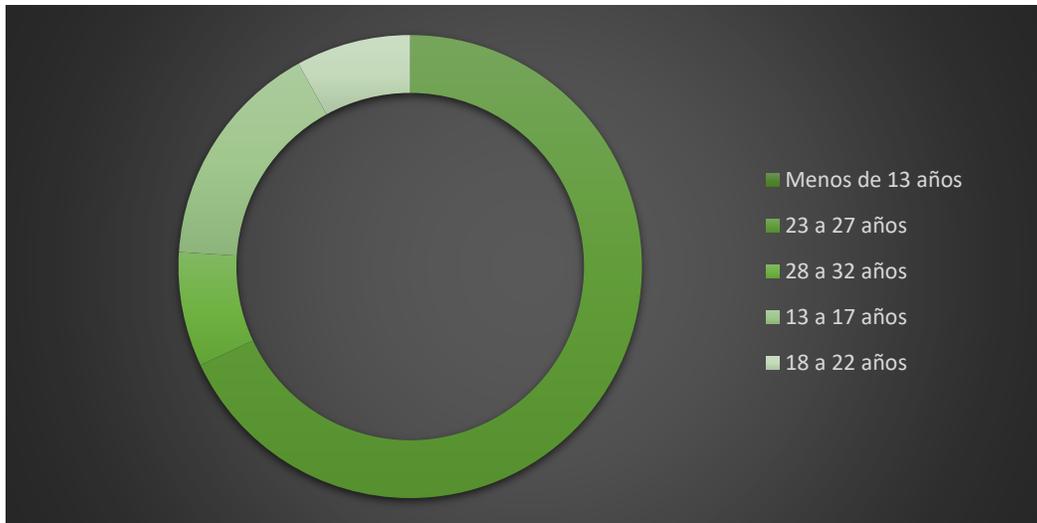


Figura. 2: Distribución por edades

En cuanto a que nivel de estudios se presentan nuestros encuestados, es variado, tenemos de todo tipo. En este aspecto no nos fijaríamos tanto en qué nivel están ya que esto dependerá mucho también del “plan de estudios” que maneje cada una de sus carreras y en el caso de las prepas sus materias. También no es necesario tener algo preciso para poder utilizar los videojuegos, nosotros mismos nos limitamos en lo que si y no queremos aprender. (Ver figura N°3)

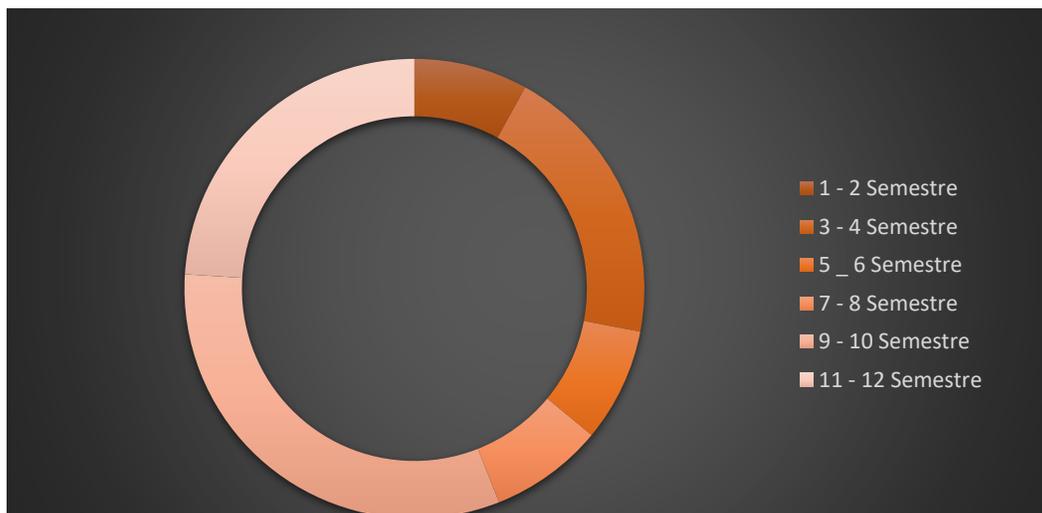


Figura. 3: Distribución por nivel de estudios

A continuación, presentaremos lo que son las Facultades y Prepas por parte de la UAEMex donde estudian nuestros encuestados. En su mayoría encontramos a

estudiantes de la Facultad de Humanidades, pero lo que nos sorprende es la gran variedad que tenemos, ya que con esto nos hará pensar y razonar que un videojuego puede llegar a los que estudian artes como teatro, cine y canto hasta a los que estudian la agricultura, geografía o derecho. Las Facultades son las siguientes: Facultad de Humanidades, Artes Escénicas, Química, Ingeniería, Idiomas, Medicina, Geografía, Ciencias de la conducta, Derecho y Agronomía; y las Prepas son: 1, 2, 3, 4 y 5

Con esto podemos observar que tipo de videojuegos tendríamos que llevar a sus bibliotecas, así como lo son los libros. En este caso en artes teatrales podríamos llevar aquellos juegos de destrezas de baile que retien a los estudiantes tener un mejor movimiento corporal, también juegos de historia que ayuden a desarrollar e inspiran algún personaje que vayan a representar; o para los de historia, para saber algún dato curioso que no sabían. En química juegos de Puzzle o RPG donde desarrollen habilidades visuales, entre otros ejemplos. (Ver figura N°4)

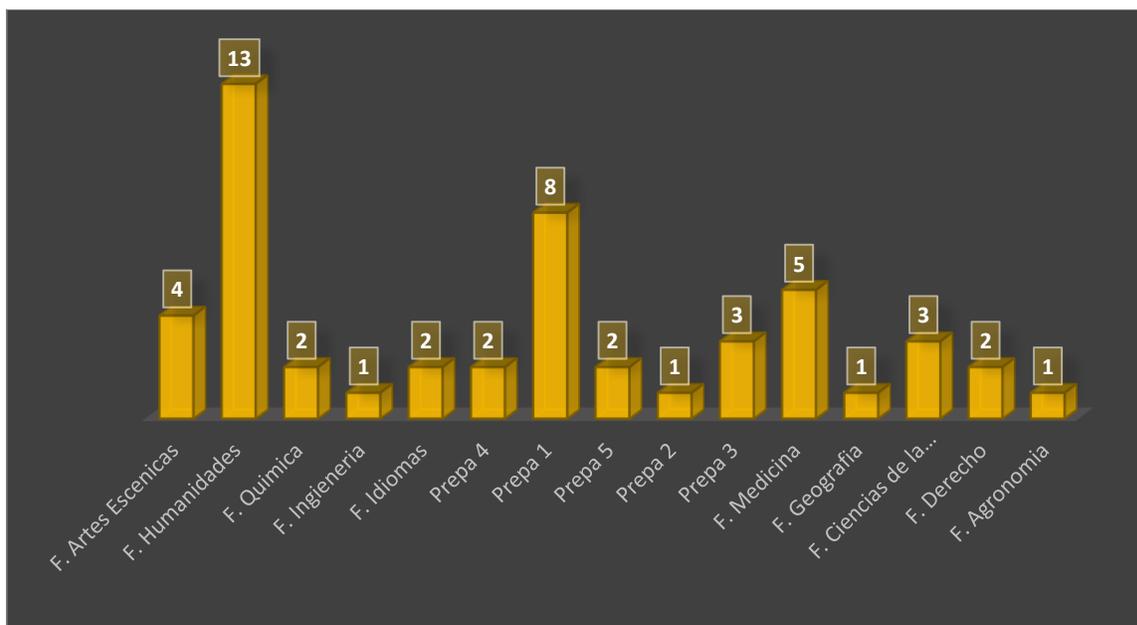


Figura. 4: Distribución por facultades y prepas de la UAEMex donde se estudia

En cuanto a las horas que pasan nuestros encuestados en los videojuegos, podemos observar que el 54% juegan de 1 a 5 horas a la semana, por lo que podemos deducir que los estudiantes no les dedican tanto tiempo a los videojuegos.

Con esto nos podemos dar cuenta que nuestras teorías acerca de que los estudiantes se la pasan jugando es errónea.(Ver figura N°5)

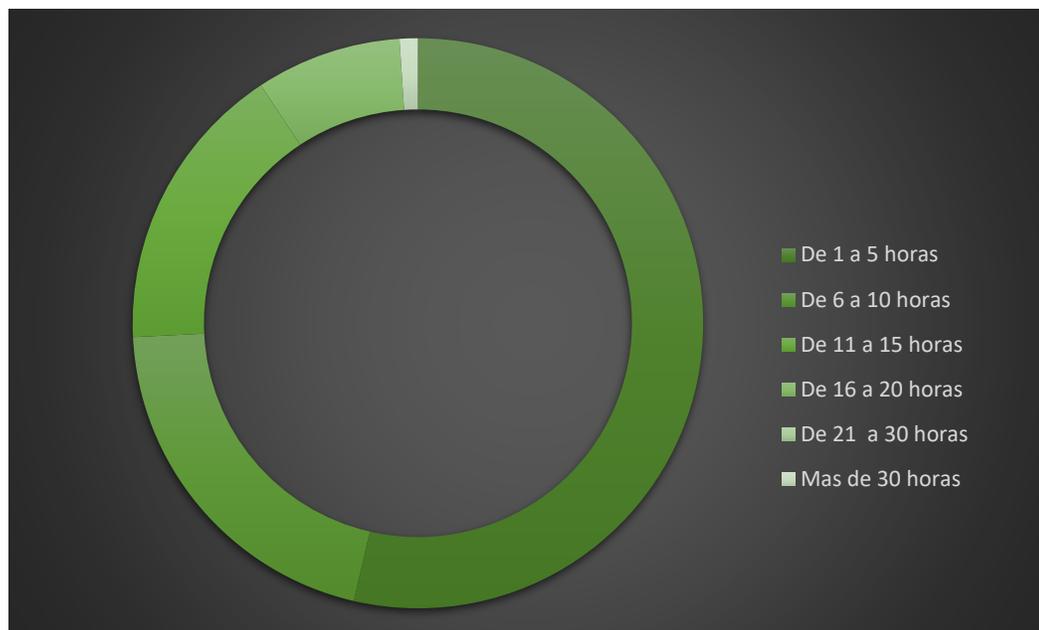


Figura. 5: Horas semanales dedicada a los videojuegos

Ahora, en cuanto a los hábitos en que se acostumbra a jugar, los resultados fueron algo predecibles, ya que a la mayoría de los gamers y de los que no lo son les gusta jugar en la tarde – noche, y prácticamente fue así con un 64% de respuesta a “Entre las 19:00 y las 00:00 hrs” y solo el 3% menciona que le gusta jugar entre las 7:00 y 12:00 hrs.

Estos datos nos pueden servir a la hora de dar servicio de videojuegos en las bibliotecas, aunque todo esto puede cambiar porque cuando se juega lo hacen en la noche terminando sus “tareas” para así tener tiempo para jugar, relajarse y sin preocupaciones (como todo). En cambio, si esto se hace por la mañana (9:00 o 10:00) y en la tarde (2:00 en adelante) no hay ningún problema, la mente esta mas fresca y se pueden estimular más áreas del cerebro. (Ver figura N°6)

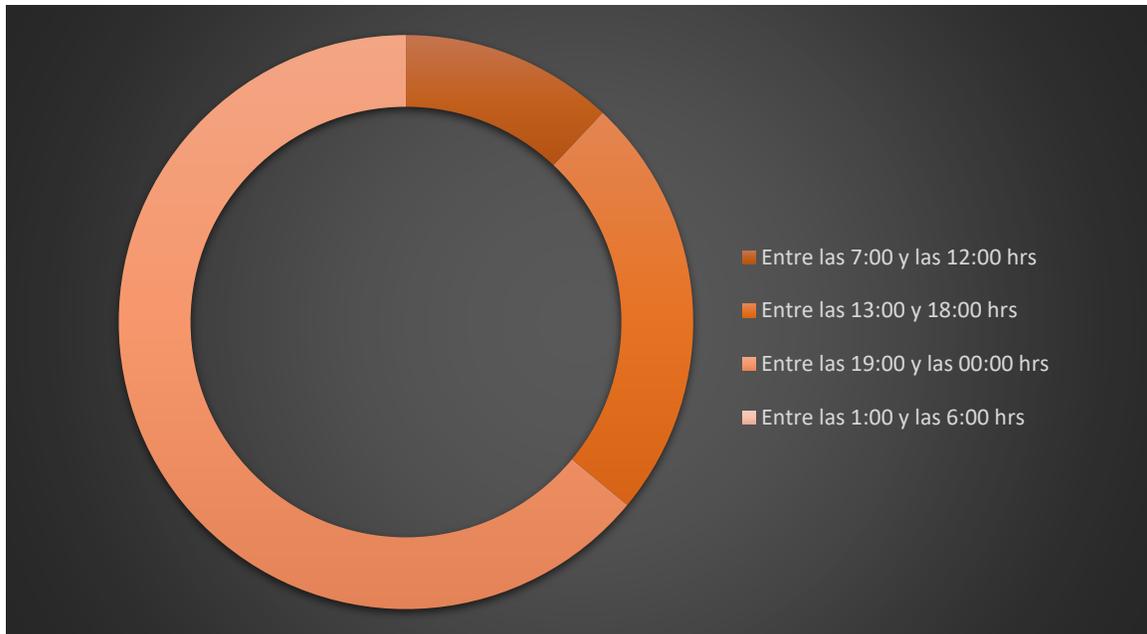


Figura. 6: Distribución de horarios de hábitos de juego

La siguiente pregunta es donde empieza lo más interesante para muchos bibliotecarios, ya que con estos datos se les podrá sacar de dudas acerca de si los videojuegos podrían tener una estrecha relación y así poder aplicarlos.

Nuestra primera pregunta es ¿Con que frecuencia lees libros y/o revistas? Los resultados fueron sorprendentes ya que al menos el 99.9% de nuestros encuestados leen. Esta pregunta fue de opción múltiple con respuesta de siempre, a veces, casi nunca y nunca, por lo que el 60% menciono que lee “a veces” y el 28% lee “siempre”. A pesar de esto se nos da entender que sea frecuente o no llegan a leer, sabiendo que México tiene una escases enorme de falta de lectura. (Ver Figura N°7)

Los libros y revistas son los principales instrumentos para una lectura, desde que conocemos las letras y aprendemos a leer nuestro principal objeto para leer es el libro, por lo cual es importante tomar en conciencia que este habito se debe de realizar con mas frecuencia. Muchas veces estos resultados llegan a ser vagos ya que los resultados pueden ser solo para “no quedar mal” o para “sentirnos los que si leemos” cuando la realidad es otra. Aunque sea un libro al año no importa, pero se vea el esfuerzo por leerlo, entenderlo, comprenderlo y no solo por terminarlo.

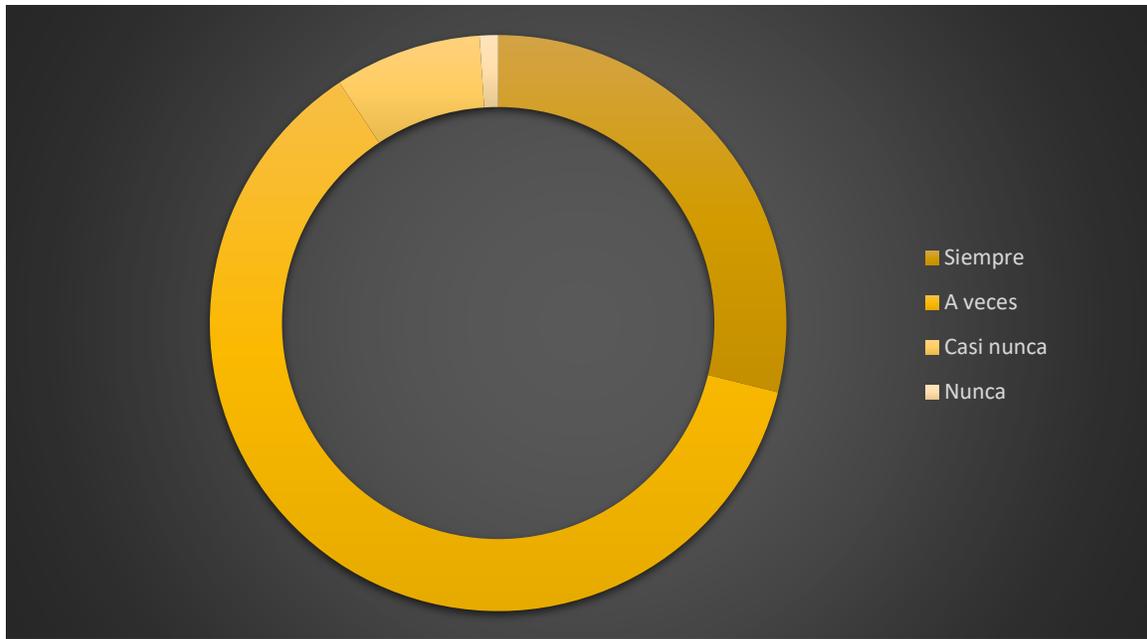


Figura. 7: Frecuencia de lectura

Nuestra siguiente pregunta relacionada con la anterior es ¿Qué tipo de lectura consultas motivado por los videojuegos? Los resultados fueron que el 56% se consultan sitios web, el 20% libros, el 12% guías, el 8% revistas y el 4% manuales. Prácticamente nuestros encuestados si tienen un alto interés a la lectura gracias a los videojuegos.

Los sitios web son los que encabezan, ya que a la mayoría de los gamers les gusta leer mas sobre sus juegos en páginas especializadas tales como IGN, NintendoDuo, GameSport, Microsoft o en grupos de Facebook, Instagram o Twitter. Sin embargo, esto no quiere decir que se dejan a un lado las otras lecturas, por ejemplo, las revistas tienen un 8% cuando debería de ser un poco mas por el motivo de que hay muchas revistas dedicadas a los videojuegos ya sea para traer noticias, curiosidades o lo nuevo que vaya a salir, estas serían Club Nintendo, Xbox live, PlayStation, SuperJuegos. Mientras que los libros tienen un poco más, por lo que nos hace saber que hay algo por ahí que aún no conocemos para que los videojuegos motiven a las personas leer algún libro, dejando a un lado la existencia de libros inspirado en videojuegos, que en si ese es el fuerte de esto, varios se

adentran a la lectura porque su juego favorito saco un libro para contar mas historia o para darle más contexto, crenado así lo que se les llaman “sagas”.

Por otra parte, tenemos a las guías y los manuales, las cuales son muy comunes en los videojuegos, ya que estos vienen junto con el disco, también estos se les llaman “instructivos” donde viene las funcionalidades del juego, advertencias, modos de juego, el como se debe de jugar, entre otros aspectos. Pero lo que hace que estas lecturas sean consultadas son ya sea para pasar un nivel que es difícil, para completar el juego al 100%, saber algunos atajos y ya en casos extremos para hacer algún “hack”. (Ver Figura N°8)

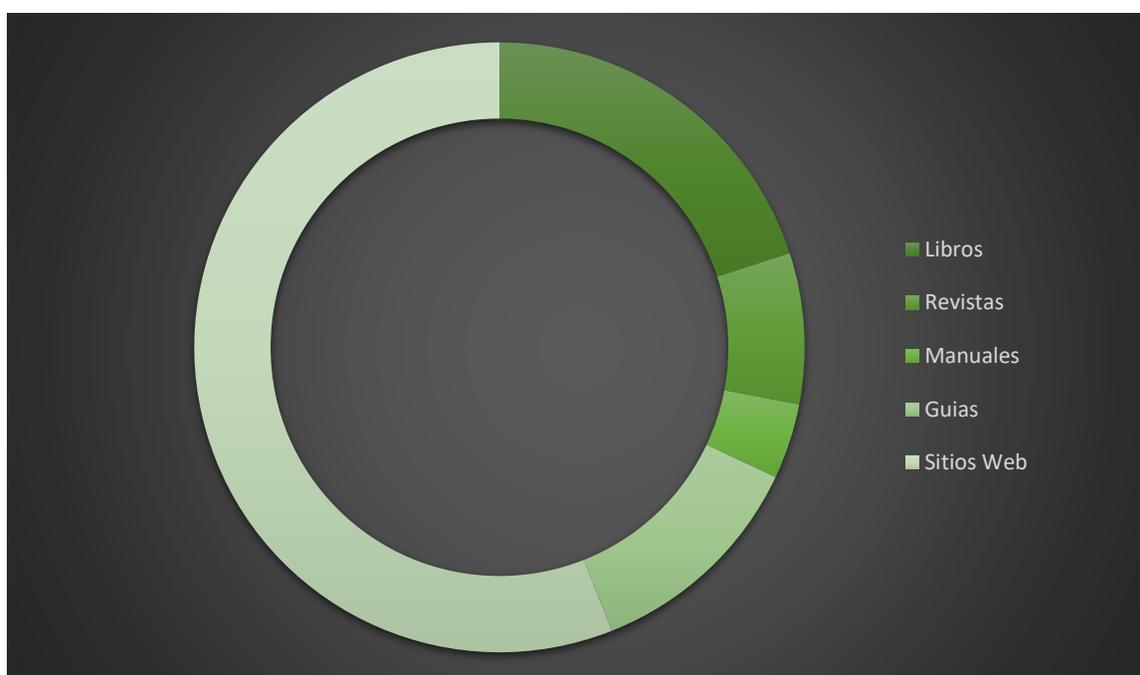


Figura. 8: Tipo de lecturas consultadas

Nuestros siguientes resultados son acerca de las consolas que mas usan para jugar, esto debe de ser muy representativo para las bibliotecas porque para usar los videojuegos deben de estar las consolas para reproducirlos. Esto es uno de los instrumentos esenciales que se tendría que ver desde un principio, ya que existen lo que son las consolas como la Xbox, Playstation y Nintendo, así como las computadoras también, pero en este caso ahora con las nuevas tecnologías se les llaman “PC Gamers” especializadas en reproducir videojuegos y tener la capacidad

de traer experiencias que las consolas siempre han contemplado. Y por otro lado tenemos los juegos móviles, los cuales, así como su mismo nombre lo dice, son juegos que están en nuestros teléfonos.

Los resultados que salieron de la encuesta son: Xbox 28%, Playstation 16%, Nintendo 8% y PC 48%. Como observamos la PC tiene una variable fuerte de personas, mientras que las consolas son algo variadas. Esto hará pensar a las bibliotecas en que recursos gastar y en que no; personalmente se deberían de meter todas las consolas por el motivo de las experiencias y los tipos de juegos que se vayan a implementar, ejemplo, Nintendo tiene un gran catalogo de juegos que usan varios bibliotecarios de Estados Unidos y Europa para estimular la convivencia y trabajo en equipo en sus alumnos, por lo que si solo se implementa ya sea Xbox y Pc, esa oportunidad de tener juegos de Nintendo va a ser inexistente. (Ver Figura N°9)

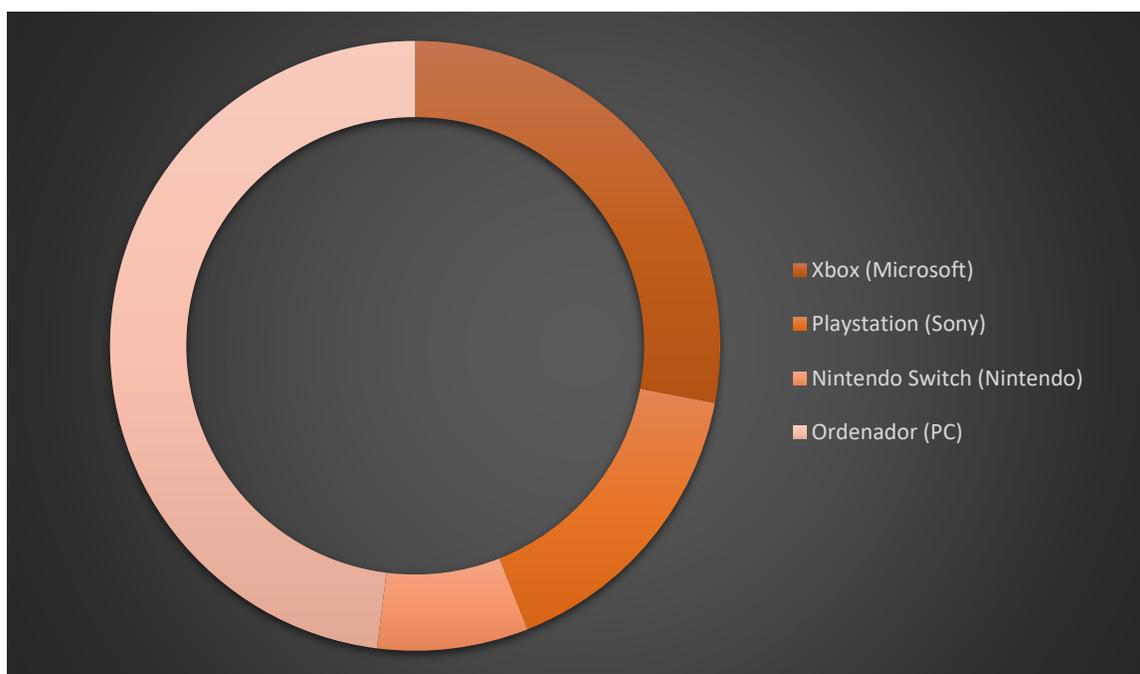


Figura. 9: Consolas en la que nuestros encuestados juegan mas

En función de lo anterior, le pedimos a nuestros encuestados que nos asociaran sus preferencias de géneros sobre los videojuegos, siendo así 1 el favorito y 12 el que menos les gusta jugar. Esto para saber que tipo de juegos son los que más juegan

y así tener un mejor control de estos. Nuestros resultados fueron los siguientes. (Ver Figura N°10)

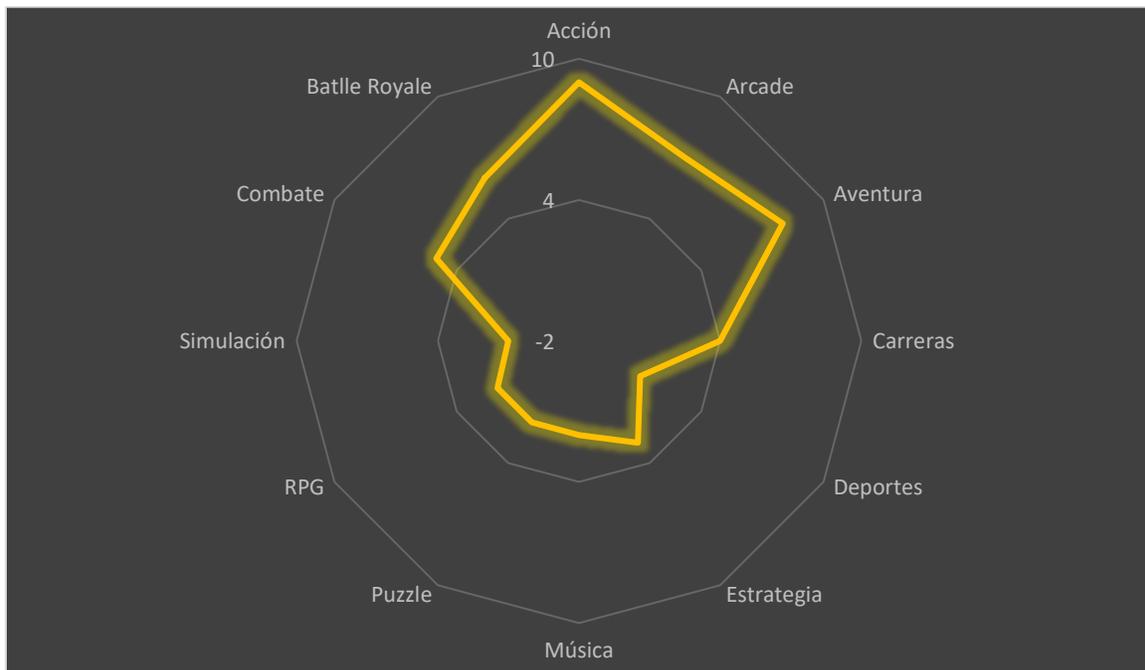


Figura. 10: Preferencias de genero por videojuegos

En este grafico radial observamos los géneros por proximidad entre cada uno, dicho mecanismo es entre puntos haciendo una figura que nos muestra la forma en que también están ubicados nuestros valores. Esta función puede servir como estrategia para saber que videojuegos son los mas usados por las personas.

Hay una gran variedad de géneros, pero se usaron los que normalmente se mencionan en internet, paginas profesionales de videojuegos, noticias, libros y revistas; pero hay un género que aproximadamente 5 años se agregó y que muchos de nosotros no sabíamos la gran importancia, innovación y popularidad que tiene hoy en día, y este se llama "Battle Royale" un género que usan juegos como Fortnite, Apex, Halo, entre otros. Estos juegos han acobijado a muchos gamers del mundo y a otros que no lo son y que se adentraron a jugar por este género. Sabemos que su jugabilidad, función y meta es derrotar a todos los jugadores y ser el único sobreviviente, pero dentro de todo eso hay muchas habilidades, estrategias, trabajo en equipo y toma de decisiones en tan solo 22 min o menos ¿Sorprendente no?

Sin embargo, a pesar de esto, el que lidera son los juegos de Acción siguiéndolo los de aventuras. Esto porque a mucho de los gamers siempre les gusta saber y escuchar historias de sus personajes o del entorno en el que se realiza la trama, pero a pesar de esto, no solo los juegos de acción y aventura reciben estas historias sino también los de combate, carreras, música, RPG, hasta los de deportes; no siempre es así, pero como al público le gustan las historias y saber más allá de la jugabilidad, mucho de estos juegos tratan de ponérselas o al menos conversaciones a sus personajes, esto siempre causa emoción y atrae a más gente.

Asimismo, la siguiente pregunta con relación a la anterior fue “Menciona un videojuego que te guste mucho y otro que te haya ayudado en tu educación o aprendizaje”. La finalidad de esta pregunta son varias, tanto para saber que juegan, si lo que están jugando es la popularidad del momento, hacer estudios de ese videojuego y ver cómo ha ayudado a esa persona, entre muchas otras más combinaciones. (Ver figura N°1)

Algunas de nuestras respuestas fueron las siguientes:

N°	Videojuego favorito	Videojuego que ayudo a su educación
1	The Legend of Zelda	Profesor Layton
2	Asesinos del credo	-----
3	Minecraft	-----
4	Era de mitología	Era de mitología
5	Fortnite	God of War
6	-----	-----
7	The Legend of Zelda y Sky	-----
8	God of War	God of War
9	Fortnite	Legend of Zelda
10	Super Mario	-----
11	Mario Bros	Juegos de estrategia
12	Fortnite	-----

13	Call of duty	Preguntados
14	Fortnite	Assassin's Creed
15	Batman	-----
16	Osu	Minecraft
17	Islan	Sudoku
18	Mario Kart	-----
19	-----	Sudoku
20	Battle Field	-----
21	Minecraft	Civilization
22	Genshin impact	-----

Tabla N°1

Eventualmente podemos observar que tenemos una gran mención y favoritismo por el juego "The Legend of Zelda" tanto en favorito como en enseñanza, después de el tenemos a Fortnite solo como favorito y en tercer lugar tenemos empates, tanto para God of War, Assassin's Creed, Minecraft como favorito y enseñanza. Por tanto, podemos deducir que estos juegos están en la boca y mira de todos en este momento a pesar de ser juego de años atrás.

Empecemos con Fortnite un juego que se ha venido mencionado durante todo este escrito y que como resultado dio que solo es favorito pero como enseñanza no tiene resultados; es lógico porque su principal función es el Battle Royale, pero durante los años ha venido evolucionando, tanto así que ha traído "Creaciones" que uno puede jugar con amigos o en público y divertirse ya sea para aprender habilidades, para concentrarse, para una comunicación con señas o hablada, creatividad y diseño, entre otras más. El único detalle es su poca difusión, como se mencionó antes, el juego está más enfocado en ganar y ser el primero en sobrevivir, que de igual forma ahí hay muchas habilidades, pero sería divertido que también se enfocaran en las otras creaciones que el mismo juego da y ha dicho indirectamente sobre la importancia de aprender y divertirse al mismo tiempo.

También te enseña de historia y respetar a las personas ya sea por su color de piel, preferencias, etc. En este momento siendo 26 de agosto de 2021, se está

presentando un modo de juego donde se puede visualizar el legado de Martin Luther King “en una Marcha a través del Tiempo, una experiencia interactiva presentada por TIME” (Fortnite, 2021). Este y otros eventos se han venido presentando y en futuro se están desarrollando más.

Hay muchos juegos que les llega a pasar como a Fortnite; la mayoría de los juegos que nuestros encuestados nos mencionaron son básicamente con géneros de aventura, acción y un poco de arcade y battle royale, dejando a un lado los demás. Por lo que hay que considerar mucho estos juegos tanto de música, puzzle, carreras, deportes y hasta los de combate. Ejemplo de un juego que sin duda podría entrar a las bibliotecas y tener un éxito sería Dance Central, un juego muy divertido que te enseña a aprender pasos y tener un mejor movimiento con tu cuerpo, con la ayuda de la música “popular”. Otro sería Mario Party, un juego donde los jugadores deberán tener habilidades visuales y de concentración para poder cumplir con los retos que los minijuegos les ponen.

Finalmente tenemos al famoso Minecraft, un juego que se popularizó entre el año 2011 y 2013 dio mucho de qué hablar, y lo sigue dando, tanto así que arquitectos e ingenieros utilizan el juego para poder realizar y visualizar sus planos, maquetas, estructuras, ya que el juego te da la oportunidad de crear lo que tú quieras, ya sea casas, museos, iglesias, escuelas, centros comerciales, hasta ciudades completas. Por lo cual entraría perfectamente a las bibliotecas que estén especializadas para los arquitectos.

No obstante, la pregunta que viene es una de mis favoritas y de las más interesantes ya que a varios les va a asombrar, puesto que se les solicitó a los encuestados a relacionar un videojuego con una obra literaria la cual ambas estén relacionadas con la misma temática, tomando en cuenta que ninguna está inspirada en la otra. Ya que a pesar de no estar ligadas tienen algunos otros aspectos que ayudarían a entender mejor ya sea a las obras literarias o a los videojuegos.

“Juegos como Final Fantasy y The Legend of Zelda, aunque ambos son RPG medieval fantásticos, su asociación está en el orden de la narración: Final Fantasy utiliza los recursos de la microtoma para contar historias de grupos de héroes que

resuelven problemas que superan las dimensiones de lo posible en el principio de la historia (en este sentido se asociaba con El señor de los anillos, recordemos el adverso viaje de la compañía del anillo y los esfuerzos sobrehumanos para derrotar a Sauron). En el caso de The legend of Zelda sucede lo contrario, la trama se centra alrededor de las aventuras de un solo héroe llamado Link que intenta salvar el país de Hylure con la ayuda del caballo Epona, esto se aproxima a la narrativa clásica del monomito, como es el caso de la Historia Interminable de Michael Ende en donde Atreyu (joven, valeroso y sensible al igual que Link) intenta salvar Fantasía con la ayuda del dragón de la suerte, Fújur.” (Bustos y Guzmán 2010, 19 y 20)

Así como estos dos juegos, hay muchos mas que podrían tener relación, y es emocionante saber esto porque así nos damos cuenta de las grandes posibilidades que tiene el videojuego en nuestras vidas. Ya sea para jugar o para leer vamos a sentir por fin esa sensación de que estamos aprendiendo y divirtiéndonos al mismo tiempo, porque eso es lo que siempre han pedido las personas (en su mayoría) que la lectura no sea aburrida y ayude a tener una mejor comprensión lectora o ganas de leer. Con esto ayudaría muchísimo a las personas sea en lo que sea.

Ahora bien, las respuestas que tuvimos respecto a estas relaciones fueron mediamente buenas, se pensaba que iban a tener mas errores que buenas; de las 10 solo 2 estuvieron mal, ya que la mayoría contestaba bien; ya que si nos vamos persona por persona se podría concluir que sus respuestas son algo bajas. Esto porque solo le atinaban a la respuesta por las similitudes de los nombres y por la obviedad de la temática, mientras que otros se animaban a contestar correctamente ya sea por su conocimiento de videojuegos o de obras literarias.

Tal es el caso del juego Resident Evil y la obra literaria Apocalipsis (Stephen King) la cual obtuvo el puntaje mas alto de respuesta correcta, y es evidentemente obvio ya que ¿Quién no conoce Resident Evil? Ya sea en películas o en videojuego, hasta en libros sale citado por su temática de Zombies. Otro que también es famoso, es la obra de la Odisea de Homero, una literatura muy reconocida y que al menos muchos conocen, aunque sea por nombre, esta fue relacionada por el videojuego God of War que claramente es correcta, ya que se ambienta en los acontecimientos

griegos, mitológicos y muchas referencias de filosóficas que ayudan a entender mejor a la historia del videojuego.

Y por último tenemos dos juegos que se llegaron a confundir, haciendo que uno estuviera mal, estos son The Legend of Zelda y Final Fantasy. Estas dos leyendas de videojuegos tienen algunas cosas parecidas, si nos vamos a personajes, pero son muy diferentes en historias. Claramente The Legend of Zelda se asocia a La Historia Interminable y Final Fantasy con el señor de los anillos el cual esta fue la mal relacionada.

A continuación, se mostrará los resultados en forma de lista, siendo el primer lugar con mayor respuesta correcta y así sucesivamente hasta llegar al último:

1. Resident Evil – Apocalipsis
2. Castlevania – Drácula
2. Metal Gear – A sangre fría
2. God of War – Odisea
3. The Legend of Zelda – La historia interminable
3. Prince of Persia – Las mil y una noches
3. Age of empires – La historia de roma
4. Sillent Hill – La llamada de Cithulhu
5. Starcraft – Crónicas marcianas
6. Final Fantasy – El señor de los anillos

(Como se puede apreciar, hubo dos empates)

De la misma manera comparto el comentario que Francisco Bustos y José Guzmán dan al final de su interpretación de datos de esta misma pregunta. “A pesar de todas las dificultades los resultados fueron suficientes para demostrar que existe un grado de relación entre ambos medios, la ALA piensa lo mismo al disponer dentro de su wiki “Gaming @ Your Library” una sección especial llamada “Books for games” –

<http://gaming.ala.org/resources/index.php?title=BooksforGamers> en donde recomiendan numerosas novelas, comic y literatura de no-ficción a jugadores de videojuegos basándose en sus perfiles o tipos de juegos favoritos: Action/Adventure Games, Fantasy Massively Multiplayer Online Roleplaying Games, First Person Shooters, Historical Simulation Games, Japanese Games, Puzzle and Strategy Games, Life Simulation Games, Sports Games, Superhero Games” (Bustos y Guzmán 2010, 20 y 21).

Así como esta página, muchas otras están intentando hacer lo mismo, también grupo de personas que no tienen nada que ver con esto siempre tratan de relacionar los videojuegos con alguna lectura que hayan leído o con un ejercicio de matemáticas, e infinitas combinaciones de recuerdos para poder relacionarlos. Esto nos ayudaría muchísimo, porque sabemos que hay personas que les interesa estos temas y así como están construyendo estas páginas podrían hacer algo más grande.

Por consiguiente, las últimas tres preguntas ya tienen un peso mayor para estudiar si es necesario y útil tener a los videojuegos dentro de las bibliotecas. Está claro que este estudio es realizado a estudiantes de la UAEMex por lo que es una pequeña parte de lo mucho que se podría saber.

Ahora bien, nuestra pregunta fue ¿Qué habilidades has aprendido con los juegos? Esto para saber de las 5 habilidades que hemos presentado durante el texto, cuáles son las que más se han desarrollado, dándonos un 76% con la respuesta cognitiva, haciéndonos entender que es la que está más presente. Y no se duda de que sea así, ya que los videojuegos tienen un rango grande respecto a este, pero no se descarta para nada que tenga las otras. Por ejemplo, la emocional y comunicativa (las cuales fueron las otras que se mencionaron) también tienen un lugar muy importante en esto, y es interesante saber que es así porque así abre las mentes de los bibliotecarios y de las personas que no tienen nada de conocimiento sobre esto. (Ver Figura N°11)

A las bibliotecas y a los especialistas les interesa saber estos puntos porque aquí se decidirá que hacer y como hacerlo. El punto es darles lo necesario para que sea aprobado y que esto o quede en el vacío.

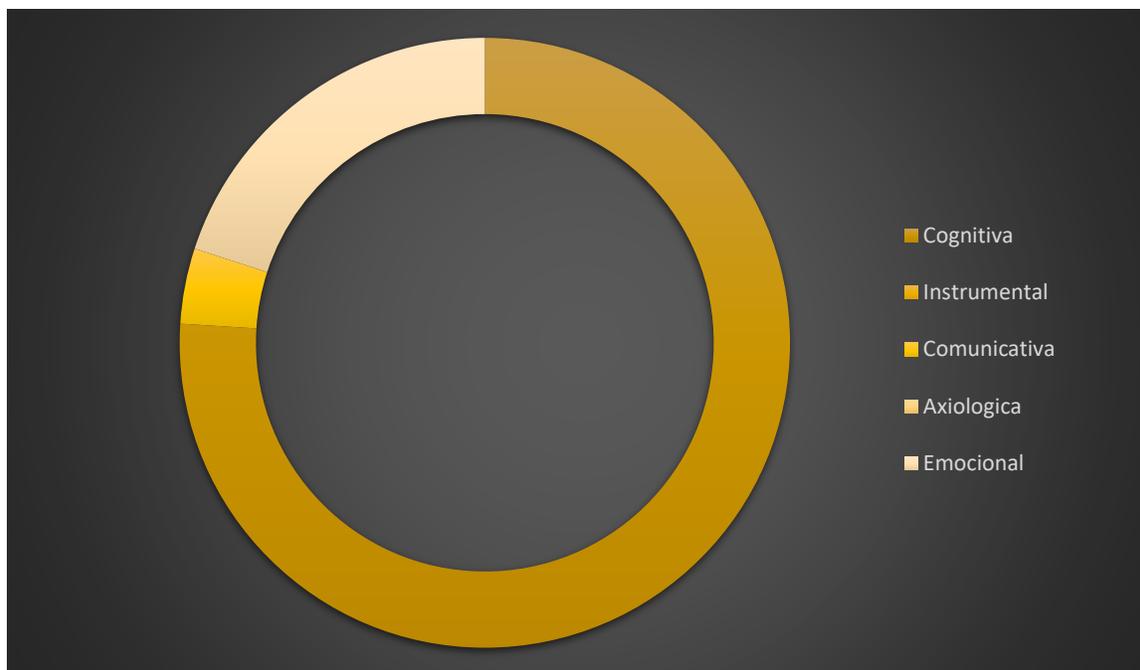


Figura. 11: Tipos de habilidades más desarrolladas

Y por último de nuestras preguntas de opción múltiple es ¿Encuentras relaciones entre las bibliotecas y los videojuegos? Esta pregunta da respuestas concretas pero un poco vagas ya que no están diciendo el porque de esa respuesta; esa razón por la cual respondieron esa pregunta. Por lo tanto, las respuestas estuvieron a nuestro favor, con un 48% con respuesta “Si”, 20% con un “No” y un 32% con “Tal vez”.

Asimismo, se nos da a entender que las personas indirectamente quieren que esto se haga realidad o, en otras palabras, quisieran probarlo, quitarse esa inquietud y dudas de cómo se va a poder jugar videojuegos en las bibliotecas y al mismo aprender de algo. Esos “No” y “Tal vez” pueden cambiar, todo es cuestión de tiempo y de intentarlo. (Ver Figura N°12)

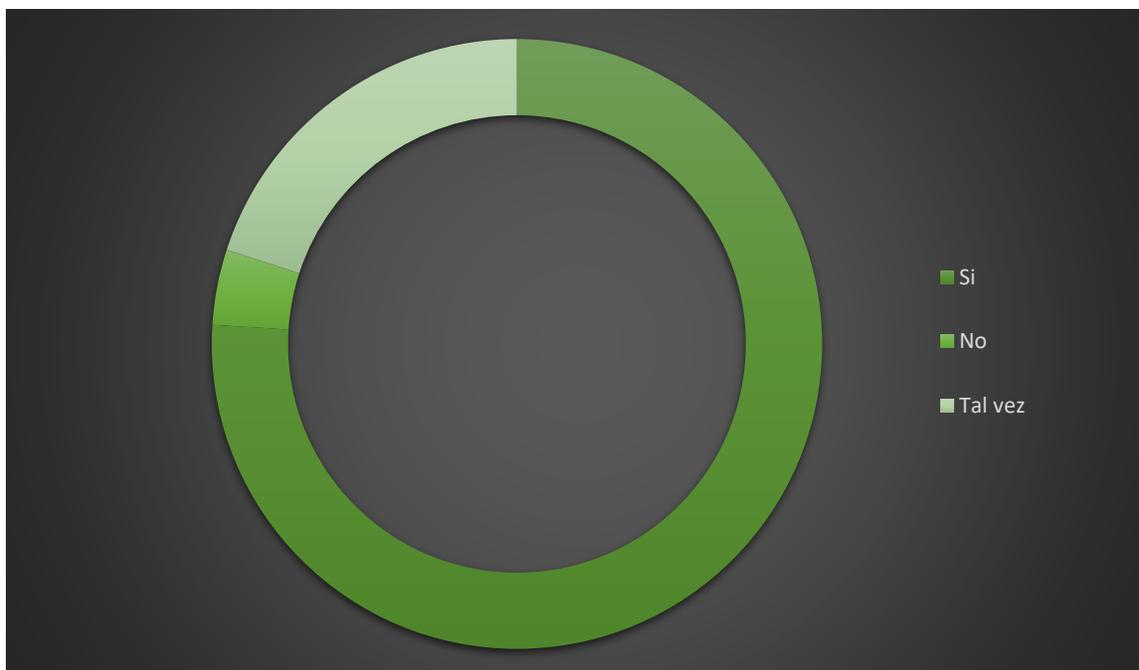


Figura. 12: Respuesta sobre si hay relación o no entre las bibliotecas y los videojuegos

Frente a esta última interrogante y para complementar, se les solicito a nuestros encuestados a contestar una pregunta abierta, esto con el fin de que pudiesen expresarse de manera libre y sin filtros. La pregunta es ¿Qué opinas sobre la implementación de videojuegos en las bibliotecas?, por lo que pondremos a continuación 25 de las 50 respuestas, para así poder dividirlos y ubicarlos en opiniones optimistas, pesimistas, escépticas, culturales y cognitivas.

En palabras de Francisco Bustos y José Guzmán, ellos explicaron que significan estas opiniones en relación con los videojuegos (a base de sus resultados), y estos son:

Opiniones optimistas: Aquellas en que los jugadores se manifiestan no solo en acuerdo con la idea, sino también la consideran una “buena” o “excelente iniciativa”.

Opiniones pesimistas: Aquellas en que los jugadores se manifiestan negativamente, algunas veces empleando un lenguaje soez, en donde califican la idea de mala o pésima, incluso “incompatible” en cuanto a que las dinámicas y fines de los videojuegos no concordaban con los de la biblioteca.

Opiniones escépticas: Aquellas que independiente de si era buena o mala idea, resultaría de cualquier modo si estuviese bien dirigido o peligroso para las bibliotecas.

Opiniones culturales: Aquella en que consideran a los videojuegos como un elemento cultural que apoyaban a la cohesión social, potencial al uso de las bibliotecas o fomentar la lectura.

Opiniones cognitivas: Aquellas en que consideran a los videojuegos como un elemento que favorece al desarrollo de la inteligencia, la creatividad y destrezas manuales.

De igual forma estas “definiciones” no son generales, ya que uno puede sacarlas de acuerdo con sus propios resultados, pero se tomaron en cuenta para guiarnos y poder clasificar correctamente las respuestas. (Ver tabla N°2)

Casos		Opiniones representativas
Opiniones optimistas	10	<p>“La interacción de lo digital con lo real”</p> <p>“Una forma de aprender para el usuario del siglo XXI”</p> <p>“Es buena estrategia para atraer usuarios además ayuda en su aprendizaje”</p> <p>“Seria bueno, ya que muchas personas aprenden a través de lo visual. Puede ser que algún sector pueda aprender mediante videojuegos”</p> <p>“Seria una gran oportunidad para desarrollar nuevas formas de convivencia y aprendizaje”</p> <p>“Que es una manera que otros países ya están implementando para el mejor aprovechamiento de los conocimientos, como realidad virtual”</p> <p>“Una forma buena de aprender y no solo textos”</p> <p>“Muy buena idea, serian las bibliotecas mas llamativas”</p> <p>“Es interesante. Ya que van relacionados”</p>

		<p>“Es una buena idea ya que complementa nuestra formación, un poco de distracción con educación será buena idea”</p>
Opiniones pesimistas	5	<p>“No estoy de acuerdo”</p> <p>“Bu”</p> <p>“Poco funcional”</p> <p>“Falta de respeto a un lugar culto que necesita concentración”</p> <p>“No solo hice esto porque una amiga me lo pidió”</p>
Opiniones escépticas	7	<p>“Me parece interesante y sería innovador dependiendo de cómo se implemente”</p> <p>“Creo que se deberían de crear espacios específicos para los videojuegos, no implementarlos en las bibliotecas”</p> <p>“Pues será buena idea, a pesar de que mi parte no la ocuparía podría existir gente que necesite tal vez de jugar una partida para relajarse y volver a continuar con sus estudios”</p> <p>“Creo que podría haber una sección a parte y con juegos en específico que se relacionen con la lectura y el aprendizaje”</p> <p>“Pueden servir como un método para aprender más sobre temas que normalmente no te interesan”</p> <p>“No me molestaría que existiera una biblioteca así”</p> <p>“Creo que dependerá del juego, pero puede ser una de las maneras de aprender más efectiva”</p>
Opiniones culturales	1	<p>“Opino que es un hecho que debe llevarse a cabo para la actualización de las bibliotecas como espacios para desarrollar diversas habilidades en los usuarios. Aunque siempre existe el dilema de si los videojuegos son realmente para aprender, o que tanto se consideran educativos, también el costo beneficio. Creo que la labor de convencimiento de las autoridades se aplica en ese caso con mayor fuerza, pues, en el caso de las bibliotecas publicas el gobierno apenas manda libros o menos buenos para las pocas bibliotecas que existen. Realmente es una oportunidad de cambiar la perspectiva de la biblioteca.</p>

Opiniones cognitivas	2	<p>“Existe de todo tipo de videojuegos. Personalmente he aprendido de historia con assassins creed, age of empires, habilidad mental con puzles en profesor layton zelda”</p> <p>“Con fines didácticos me parece una buena manera de interactuar con el conocimiento”</p>
----------------------	---	---

Tabla N°2

Finalmente, muchos de nosotros podremos sacar cualquier tipo de conclusión e interpretar estos datos a nuestra manera, sin embargo, dentro de todo esto hay algo seguro; las personas quieren ver que esto se haga realidad; el gran ruido que los videojuegos están causando es la necesidad que muchos de nosotros queremos en las bibliotecas, nuevos materiales, nuevas formas de aprender y de buscar información.

Estos resultados nos demuestran una vez más que no estamos lejos de la realidad, que deberíamos de tomar toda esta información y convertirla en realidad, y acompañar a esos países que han hecho realidad esa relación videojuego – biblioteca. Esta investigación es solo el principio, algo pequeño por dónde empezar, ya que estamos hablando solo de bibliotecas por parte de la UAEMex, por lo que nos hace saber que afuera de ellas hay mucho más, para así hacer a México un país con nuevas formas de alfabetización, aprendizaje y educación.

3.3 La trascendencia de los videojuegos en la vida y educación de las personas

Existen muchas maneras y formas de hacer sentir al ser humano satisfecho, cada uno de nosotros tenemos al menos una cosa que quisiéramos conservar en nuestras vidas para siempre, ya sea una persona, un libro, música, una mascota, comida, una pintura, ropa, entre otras. Y se hace esto porque “eso” que queremos nos ha enseñado de todo en cada una de nuestras vidas.

Asimismo, los videojuegos se han adentrado tanto a las personas que muchos gamers, creadores de contenido y creadores de videojuegos y consolas están haciendo lo posible porque todos disfruten de esto. Redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, Twitch; empresas de videojuegos como Xbox (Microsoft), Playstation (Sony), Nintendo, PC y creadores de contenido como ZetaSSJ, Auron, Giova, VEGETTA777, Camacho, HYPEX, entre otros se han dado a la tarea de poner en marcha la difusión de los videojuegos.

No solamente de la forma en que muchos piensan, que es solo jugar, perder el tiempo y divertirse. Las empresas de videojuegos y creadores de contenido son los que usan las redes sociales para poder trabajar.

Empecemos por las empresas de videojuegos, estas han emprendido desde que se comenzó a usar mucho Facebook, Instagram y Twitter, su contenido en páginas ha demostrado demasiado su apoyo por la enseñanza y aprendizaje con sus videojuegos, poniendo imágenes o frases, juegos como Minecraft es uno de sus favoritos para hacer esto, ya que este ha demostrado su gran interés por la creatividad de los jugadores a la hora de realizar casas, ciudades, establecimientos, mapas, etc.



(Imagen sacada por Xbox México)



(Imagen sacada por Xbox Mexico)



(Imagen sacada por Xbox México)

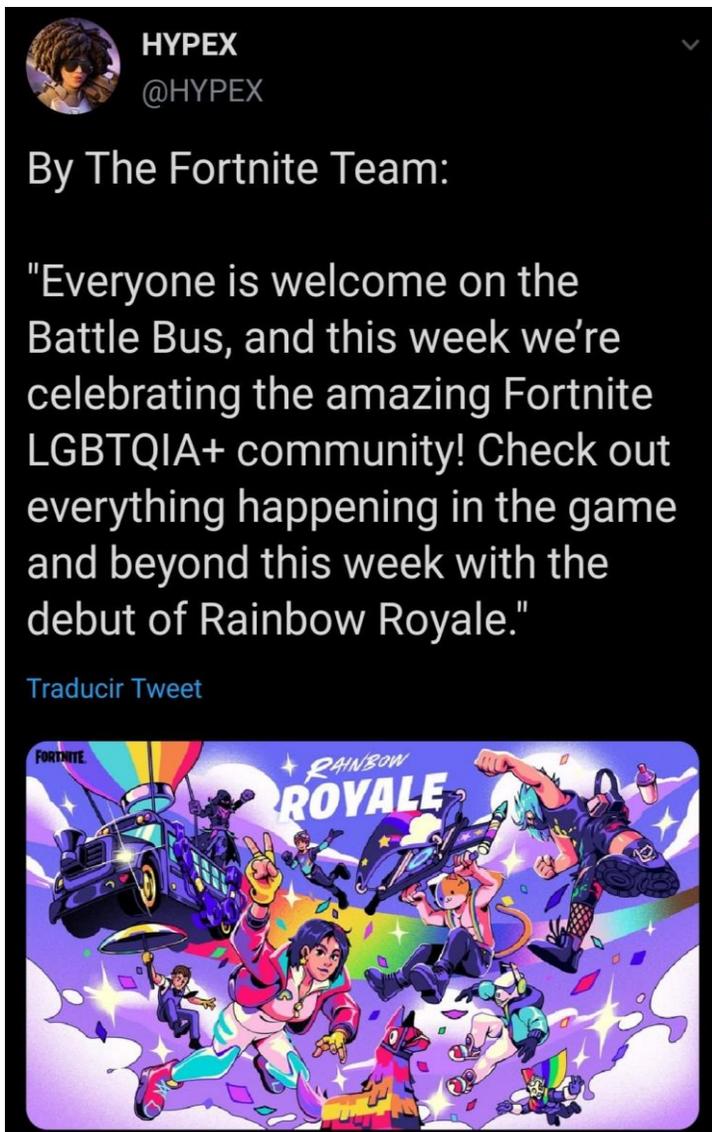
(Imagen sacada por Xbox México)



Que tal va quedando mi ciudad? alguien quiere jugar?



(Imagen sacada por Facebook en el grupo de "Fornais Tercermundista")



Dato curioso: Los videojuegos han llegado a tantas personas que se han dado a la tarea de hasta educar a sus propios consumidores, tanto así que Fortnite en el mes de Julio de 2021 celebró el mes del orgullo LGBTTTTQIA+ dando recompensas gratis y poniendo un arcoíris dentro del mapa, para así demostrar que absolutamente todos pueden jugar sin importar como eres y quién eres.

Esto causó tanta polémica que hasta los creadores de contenido del mismo juego dieron su apoyo dando mensajes y educar a sus seguidores que hicieran un comentario de mal gusto.

Por otro lado, tenemos a los creadores de contenido los cuales indirectamente han demostrado su interés por esto, muchos de ellos a veces no se dan cuenta de lo que están jugando y esto hace que muchos de sus espectadores lo jueguen. Por ejemplo, ZetaSSJ es un creador de contenido que juega Mario Maker 2 (referencia), un juego donde se juegan niveles creados por otros jugadores del mundo, estos niveles son muy diversos y hay uno que otro que te hacen pensar mucho, por ejemplo, unos donde se debe de utilizar mucho la lógica para poder ganar, otros de contratiempo los cuales tratan de hacer sumas, restas, multiplicaciones, divisiones

hasta raíces cuadradas y el resultado correcto te llevara a la puerta indicada para ganar.



(Imágenes por ZetaSSJ)

Otro Youtuber sería Giova, un creador de contenido sobre Fortnite y Minecraft (referencia) el cual juega con sus suscriptores y hace diversas dinámicas con ellos, ya sea jugar a esconderse y el que pierda cuenta un chiste, canta, enseña memes o sorprende con cualquier otro video, jugar a crear modas con sus “skins” y el mejor gana la pasarela u otro donde tratan de pasar niveles y al final vienen preguntas sobre historia, ciencia, matemáticas o español para pasar al siguiente.



(Imágenes por Giova)

Y así como estos dos creadores hay muchos más, haciendo que sus espectadores tengan la necesidad de jugarlos, pero también hay que saber escoger a qué tipo de personas y paginas ver en internet porque no todos nos transmiten lo que queremos consumir o lo nuevo que puede llegar a nosotros.

Finalmente, los videojuegos pudieron, pueden y podrán ser lo que nosotros queramos hacer con ellos, y sería una lástima que no se aprovechen, y no estoy diciendo que se metan a la fuerza porque todo esto conlleva a un proceso, pero tampoco podemos desperdiciar el tiempo por lo que debemos de ir de la mano con todas estas personas y empresas que están llevan a cabo un cambio.

Dato extra: Masahiro Sakurai creador del famoso videojuego de todos los tiempos Super Smash Bros ha comentado que tiene una gran colección de videojuegos en su segunda casa, ya que en ella solo va a jugar y a trabajar. Lo que más nos impacta es la forma en que los tiene ordenados y clasificados, puesto que esto nos hace dar una mayor y mejor idea de cómo es que podríamos tener estos materiales en las bibliotecas, el “usa un gran número de etiquetas y cajas para mantenerlo todo organizado, cargando siempre los dispositivos que cree que va a usar pronto para poder jugar y siendo cuidadoso con los guardados en la nube”. (Nintenderos, 2019)

Él es un gran referente al gran cuidado, orden y colección de los videojuegos cuidando su patrimonio, legado e historia, incluyendo todas las compañías sin excluir a ninguna, siendo el parte de Nintendo solamente. A continuación, algunas imágenes de cómo es que tiene sus videojuegos y consolas.







(Imágenes por Masahiro Sakurai

Conclusiones

Los videojuegos son indispensables para un gamer, sin ellos no podríamos ver el mundo igual, y no es una adicción, es una forma de vivir y experimentar. Enfocándome en mi vida, los videojuegos me lo han dado todo desde escaparme de los problemas, estrés, preocupaciones y tristezas; para divertirme, distraerme y perder el tiempo; hacer nuevos amigos, tener nuevas experiencias o conseguir pareja, hasta convivir más con mi mamá y mi hermana.

Los videojuegos pueden ser más que un objeto o un tema para tratar de divertirnos, con este trabajo nos podemos dar cuenta que son muy importantes, tanto así que han llegado a bibliotecas de grandes rangos. En mi opinión y de acuerdo a todo esto escrito, uno puede realizar grandes cambios, uno puede romper esa pared que impide no mostrar más, en este caso, al videojuego se le imponen muchas cosas y eso ya no se debe de permitir, es por ello que muchos investigadores y principiantes como yo estamos haciendo lo posible e imposible porque esto se haga realidad.

Las bibliotecas por parte de la UAEMex y fuera de ellas deberían de tomarse aún más en serio estos temas, no quedarnos rezagados con más de los mismo, con solo libros, sino innovarnos e ir de la mano quizá no con la tecnología, sino con otros países que han estado evolucionando y creciendo sus bibliotecas. Esto es solo un paso, un pequeño paso para los universitarios de la UAEMex y de México, ya que para poder apreciar este tema no es solo cuestión de leerlo, sino de hacerlo y practicarlo, y es ahí donde uno se dará cuenta que lo que se leyó es real y que se puede hacer.

El videojuego pude hacer muchos cambios en las bibliotecas y una de ellas y las más importante es, AVENTURARSE

Y si alguno de ustedes quiere entrar a este mundo, BIENVENIDOS su partida a comenzando, traten de alcanzar los niveles más altos que puedan, reúnan y conozcan amigos durante todo su recorrido, terminen sus misiones con excito, llenen su conocimiento con sus historias y de los demás, no caigan por mucho

tiempo en el GAME OVER, y ahí los estaré esperando al final de cada aventura para comenzar otra.

Bibliografía

-  Aguado Eduardo. 2017. Los videojuegos su estudio y análisis. México: Trillas.
-  Banks Tommy. Generaciones de VideoConsolas: Historia, evolución y la más vendida. <https://www.tecnobreak.com/generaciones-videoconsolas/> (consultada el 20 de abril de 2020)
-  Bustos Francisco y Guzmán José. 2010. Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas. Serie Bibliotecológica y Gestión de Información, num. 54, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3129746> (consultado el 24 de octubre de 2020)
-  Castillo Carolina, De ludoteca a biblioteca. El caso de la fundación Bella Flor, Revista Códice (julio – diciembre 2009). <https://core.ac.uk/reader/17036244>
-  Corona Antonio. 2018. Identidad-Agencia-Espacio El videojuego desde los estudios culturales. México: Editorial Fontamara
-  Correa Ramon, Duarte Ana y Guzmán Dolores. 2016. Horizontes educativos de los videojuegos. Propuestas y reflexiones de futuros maestros y educadores sociales. Educar, vil. 53, <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.849> (consultado el 12 de abril de 2021)
-  Cultura Online. “Mesa redonda El lugar de los videojuegos en las bibliotecas”. 10 de noviembre de 2016. Video, 1:10:15. <https://www.youtube.com/watch?v=clojND-qCcg>
-  De la Cruz Eduardo. Videojuegos y bibliotecas. <https://www.infotecarios.com/videojuegos-y-bibliotecas/#.X1GRIXkzbIV> (consultado el 25 de febrero de 2020)
-  De la Cruz Eduardo y García Miguel. Gaming como Medio Didáctico para las Alfabetizaciones Múltiples, Videojuegos en las Educación del siglo XXI. Actas del congreso internacional de videojuegos y educación, <https://1library.co/document/yrk2okvz-gaming-medio-didactico-alfabetizaciones-multiples-videojuegos-educacion-siglo.html> (consultado el 10 de septiembre de 2020)

-  De la Cruz Eduardo y García Miguel. 2018. Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en Competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. Revista General de Información y Documentación, <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805> (consultado el 10 de septiembre de 2020)
-  Días Verónica. 2004. Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. Revista científica de comunicación y educación, <https://core.ac.uk/download/pdf/60633399.pdf> (consultado el 24 de octubre de 2020)
-  Escribano Javier. Juegos que seguramente no sabias que estaban basados en libros. <https://www.hobbyconsolas.com/listas/juegos-seguramente-no-sabias-estaban-basados-libros-611979> (consultado el 17 de junio de 2021)
-  Etxeberría Félix y San Sebastian. 2016. Videojuegos y educación. Education in the Knowledge Society (EKS), <https://revistas.usal.es//index.php/eks/article/view/14154> (consultado el 11 de abril de 2021)
-  Gallaga, Joseba y Espino David, Videojuegos y perfiles psicológicos. <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/22868/WagonRun%20and%20AngryBoxes%20Videojuegos%20que%20captan%20tu%20personalidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (consultada el 22 de agosto de 2020)
-  González Carlos. El papel de los videojuegos en las bibliotecas. FAQ, <http://2003.arteleku.net> (consultado el 25 de febrero de 2020)
-  Lebiham Yann. 2018. Historia de los videojuegos: Todo lo que necesitas saber desde sus inicios hasta principio del siglo XXI. España: Look.
-  Monroy Antonio y Sáez Gema, Concepto y tipos de ludotecas, Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital (octubre 2011). <http://www.efdeportes.com/efd161/concepto-y-tipos-de-ludoteca.htm>
-  Pindado Julián. 2005. Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios mas significativos. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, num. 26, <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802605.pdf> (consultado el 11 de abril de 2021)

 Reyes Katy, Sanchez Nora, Toledo Maria, Reyes Ulises, Reyes Diana y Reyes Ulises. 2014. Los videojuegos: ventajas y prejuicios para los niños. Revista Mexicana de Pediatría, Vol. 81, <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf> (consultado el 24 de octubre de 2020)

Referencia

 Area Manuel. 2015. La alfabetización digital y la fomracion de la ciudadanía del siglo XXI. Revista Integra Educativa, num. 3, http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432014000300002 (consultado el 2 de junio de 2021)

 Giova. “*EXTREMO* DROPPER en FORTNITE (imposible)”. 25 de agosto de 2021. Video, 13:25. <https://www.youtube.com/watch?v=MECvP7ItLME>

 Gómez Raquel y García Araceli. 2017. Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. IweTel, [file:///C:/Users/David%20Aguilar/Downloads/64549-Texto%20del%20art%C3%ADculo-197692-1-10-20180425%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/David%20Aguilar/Downloads/64549-Texto%20del%20art%C3%ADculo-197692-1-10-20180425%20(1).pdf) (consultado el 10 de julio de 2021)

 Monfort Javier. 10 de los mejores javier en libros. <https://hipertextual.com/2016/04/10-videojuegos-mejores-basados-en-libros> (consultado el 17 de Junio de 2021)

 Schiller. 2008. A portal to student learning: what instruction librarians can learn from video game design. Reference Services Review, <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/00907320810920333/full/html> (consultado el 11 de abril de 2021)

 ZetaSSJ. “INTENSIDAD QUE ACELERA EL CORAZÓN!!! – COMPETITIVO ONLINE #32 / Mario Marker 2”. 16 de febrero de 2021. Video, 15:52. <https://www.youtube.com/watch?v=AKNzXnmcJOO>

Anexos

Encuesta de los “Videojuegos en las bibliotecas”

1. ¿Qué edad tienes?

Menos de 13

13 a 17 años

18 a 22 años

23 a 27 años

28 a 32 años

Mas de 32 años

2. ¿Sexo?

Masculino

Femenino

3. ¿En qué nivel de estudio te encuentras actualmente?

1 – 2 semestre

3 – 4 semestre

5 – 6 semestre

7 – 8 semestre

9 - 10 semestre

11 – 12 semestre

4. ¿En qué facultad o preparatoria estudias?

5. ¿Cuántas horas semanales dedicas a los videojuegos?

De 1 a 5 horas

De 6 a 10 horas

De 11 a 15 horas

De 16 a 20 horas

De 26 a 30 horas

Mas de 30 horas

6. ¿En cuál de estos horarios acostumbras a jugar?

Entre las 7:00 y las 12:00 hrs

Entre las 13:00 y las 18:00 hrs

Entre las 19:00 y las 00:00 hrs

Entre las 01:00 y las 6:00 hrs

7. ¿Con que frecuencia lees libros y/o revistas?

Siempre

A veces

Casi nunca

Nunca

8. ¿Qué tipo de lecturas consultas motivado por los videojuegos?

Libros

Revistas

Manuales

Guías

Sitios web

9. ¿En qué consolas has jugado?

Xbox (Microsoft)

PlayStation (Sony)

Nintendo Switch o Wii (Nintendo)

Ordenados (PC)

10. ¿Ordena del 1 al 12 tus tipos de juegos favoritos desde el que mas te guste (con 1) al que menos te gusta (con un 12)

Acción

Arcade

Aventura

Carreras

Deportes

Estrategia

Música

Puzzle

RPG

Simulador

Combate

Battle Royale

11. Menciona un videojuego que te guste mucho y otro que te haya ayudado en tu educación o aprendizaje

12. Asocia los siguientes títulos de videojuegos con las obras literarias señaladas a continuación:

Age Of Empires

Castlevania

Final Fantasy

God Of War

Metal Gear

Prince Of Persia

Resident Evil

Silent Hill

Starcraft

The Legend Of Zelda

A sangre fría (Truman Capote)

Apocalipsis (Stephen King)

Crónicas Marcianas (Ray Bradbury)

Drácula (Bram Stoker)

El señor de los anillos (J.R.R Tolkien)

La historia de roma (Theodor Mommsen)

La gran historia interminable (Michel Ende)

La llamada de Cithulhu (H.P Lovecraft)

La odisea (Homero)

Las mil y una noches (Anónimo)

13. ¿Qué habilidades has aprendido con los videojuegos?

Cognitiva

Instrumental

Comunicativa

Axiológica

Emocional

14. ¿Encuentras relaciones entre las bibliotecas y los videojuegos?

Si

No

Tal vez

15. Finalmente ¿Qué opinas sobre la implementación de videojuegos en las bibliotecas?