



Gaceta

JUEGOS SERIOS

juego serio, herramienta lúdica que permite abordar un tema serio en una población objetivo.



combinan la diversión y el entretenimiento, brindando una experiencia motivadora y efectiva para el logro de objetivos

01

Para citar esta obra:

Comunidad de Desarrolladores de Juegos Serios. (2023). *Gaceta Juegos Serios*, Número 01, Junio 2023.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Carta del comité editorial

A principios de octubre de 2021, miembros del sector académico e industrial establecieron Juegos Serios: una comunidad dedicada al estudio y la promoción de los juegos serios en países de habla hispana. Buscamos contribuir al crecimiento profesional de creativos y desarrolladores y sensibilizar al público en general al respecto. Como parte de nuestras actividades, contamos con un **PODCAST** mensual en el que los participantes discuten temas relevantes y comparten materiales.

Redefiniendo los juegos serios

El término "juego serio" se refiere a juegos, ya sean analógicos o digitales, que abordan temas importantes con poblaciones objetivo a través de una intervención. Ejemplos de esto incluyen juegos de mesa educativos y videojuegos que contribuyen a mejorar la salud (Lepe-Salazar, 2015; Xiba Games, s.f.). Sin embargo, debido a sus diversos propósitos (como informar, persuadir o educar) y la variedad de temas que cubren, diversos autores han buscado redefinirlos (Serious Games MX, 2021; Lepe-Salazar, 2021). Esto ha dado lugar a nuevas clasificaciones, como EduGames para juegos educativos, Health Games para aquellos relacionados con temas de salud y ExerGames para juegos que fomentan la actividad física.

Desafíos por superar

Al igual que los juegos de mesa y los videojuegos de entretenimiento, el desarrollo de juegos serios incurre en costos elevados (Juegos Serios MX, 2021; Juegos Serios MX, 2022). En consecuencia, los estudios y desarrolladores independientes suelen buscar financiación de parte de instituciones o empresas.

Otro desafío al que se enfrentan los diseñadores y desarrolladores de juegos serios es lograr un equilibrio entre crear una experiencia de juego agradable y mantenerse fiel a su propósito (i.e., agenda seria). Este desafío a menudo se conoce como el dilema del "*brócoli cubierto de chocolate*".

Para abordar esto, los expertos recomiendan las siguientes estrategias: (1) alinear la narrativa o el tema con el objetivo serio y derivar dinámicas o mecánicas del juego a partir de él; (2) minimizar el contenido serio para evitar abrumar a los jugadores; (3) considerar las preferencias de la audiencia objetivo; (4) inspirarse en los juegos existentes; y (5) crear un bucle de juego atractivo (o bucle central) para atraer a los usuarios (Juegos Serios MX, 2021; Juegos Serios MX, 2022).

Panorama nacional e internacional

En México, trece empresas participan activamente en el desarrollo de juegos serios o intervenciones basadas en juegos. Estos incluyen Big Monster Games, Creador Stream, Create for Life Studio, Eldritch Games, Ludolab, Mácula Interactive, Mosh Games, Nel Pastel, Nervo Labs, Pixelarium, Tim+ Plus, Twenty Twenty y Xiba Games. Adicionalmente, existen varios grupos dedicados a estudiar y analizar tendencias en este campo, como el IHC Lab de la Universidad de Colima, un grupo de estudio de la

Universidad de las Américas Puebla y un equipo de trabajo del CICESE UT3 en Tepic, Nayarit.

A nivel internacional, destacadas empresas como Umbala Games y equipos como Alfas de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Buenos Aires, Geniateka, Instituto Nacional Superior de Profesores Técnicos, y el Observatorio de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento de la Universidad Autónoma de Barcelona ha hecho contribuciones significativas. Otros contribuyentes notables incluyen la Universidad Nacional de José C. Paz y la Universidad Nacional Tres de Febrero.

Varios eventos promueven el desarrollo de juegos serios, incluido el Game Jam, que fomenta la creación de todo tipo de videojuegos, incluidos los juegos serios. Ludolab también ha organizado el concurso de juegos serios **Games4Empowerment** durante cuatro años consecutivos.

En el ámbito académico, conferencias como CHI PLAY muestran innovaciones en juegos serios y gamificación. Las revistas científicas como Entertainment Computing y JMIR Serious Games brindan plataformas para la investigación académica. Cabe mencionar que la Asociación Mexicana de Interacción Humano Computadora (AMexIHC) también ha incluido temáticas relacionadas como parte de sus conferencias.

Call to Action

Los invitamos a no perderse ninguna edición de esta gaceta y seguir leyéndonos mes a mes, con el fin de que conozcan más de este mundo.

Referencias

- Juegos Serios MX. (2021, 13 de Diciembre). Minutas 2021. Grupo de interés Juegos Serios MX. https://docs.google.com/document/d/1zkN_MbWprs6Cy3dsB8G41XqrOIOLAhJDkWd67ioY50/edit?usp=sharing
- Juegos Serios MX. (2022, 28 de Febrero). Minutas 2022. Grupo de interés Juegos Serios MX. <https://docs.google.com/document/d/1iA0c7rHpsteJUsZNpah2RRP0oR-r0gUZVNmVZleKRmc/edit?usp=sharing>
- Lepe-Salazar, F. (2015). A model to analyze and design educational games with pedagogical foundations. *Proceedings of ACM SIGCHI Advancements in Computer Entertainment (ACE'15)*, Iskandar, Malaysia. DOI: 10.1145/2832932.2832951
- Lepe-Salazar, F. (2021, 28 de Agosto). Más allá de la diversión: Explorando el potencial de los videojuegos. Ludolab. <https://ludolab.org/mas-alla-de-la-diversion-explorando-el-potencial-de-los-videojuegos/>
- Xiba Games. (s.f.). Página principal. Última visita: 21 de Marzo de 2022. <https://xibagames.com/>

El reto de definir a los juegos serios

Emmanuel Alejandro Parada Licea ([@eaplmx](#))

Como diseñadores nos enfrentamos al reto diario de darnos a entender rápidamente con una gran variedad de personas y roles.

He encontrado un gran desafío con las definiciones. Lo que una palabra significa varía en la mente de cada persona. También encontré que se siente molestia cuando cuestionan nuestras definiciones, pues las hemos usado con comodidad por años y se siente extraño saber que otro grupo entiende algo distinto.

Pocas veces nos damos tiempo para crear un glosario unificado, hasta que llega el punto en que debemos hacer una pausa y expresar... “¡Ah! , ¿todo este tiempo estabas entendiendo otra cosa?”

Para ejemplificarlo me gusta iniciar mis clases y consultoría con la pregunta
| *¿Para tí qué es un juego?*

Encuentro una definición diferente para cada persona, incluso en equipos profesionales que llevan mucho tiempo juntos. En ocasiones cada parte aporta algo para una definición más completa, aunque a veces las definiciones empiezan a contradecirse.

Cada estudio o agrupación empieza a crear un lenguaje propio que colisiona con el de grupos externos. Cuando me toca convivir con estudiantes, organismos internacionales, colectivos sin fin de lucro, empresas, entre otros; ha sido más difícil aún llegar a un punto medio.

Por ello en este primer ejemplar de “La gaceta de Juegos Serios” veo importante iniciar a definir de qué estamos hablando.

¿Existen los juegos no-serios?

Cuando empezamos a definir qué es un juego, pueden surgir preguntas más filosóficas como: ¿Qué NO es un juego? ¿Un juego NO serio deja de ser un juego?

Aquí entra una confusión en la que he caído. Pensaba que el concepto de 'Juego no serio' carecía de sentido.

Después de analizar referencias y opiniones, observo que 'juego no serio' es una gran definición para los juegos que tienen como prioridad el entretenimiento.

Un juego NO serio, sigue siendo un juego, aunque con un adjetivo muy importante.

¿Cuál es la prioridad de los juegos serios?

Cualquier juego debe ofrecer cierta cantidad de entretenimiento. La suficiente para dar una buena experiencia al público objetivo.

Incluso cuando un juego sea serio, el entretenimiento debe estar presente para poder disfrutar la experiencia. De otra manera se convierte en una herramienta aburrida más.

Me gusta pensar que ambos objetivos deben lograrse al mismo tiempo: Resolver el problema sin entretener, y entretener sin resolver el problema, no nos permite tener un juego serio.

Entonces, ¿cómo los definimos?

Podemos partir de aquí: “El adjetivo ‘serio’ se agrega a los juegos utilizados en industrias como la defensa, la educación, la investigación científica, el cuidado de la salud, la gestión de emergencias, planeación de ciudades, ingeniería, política y arte”
<https://cs.gmu.edu/~gaia/SeriousGames/index.html>

Y para considerar las prioridades y objetivos, estos parámetros me parecen muy valiosos, inspirándose de la industria de la educación: “La búsqueda de un equilibrio entre los objetivos de aprendizaje y la experiencia lúdica del juego, y por otro, un diseño más participativo del mundo del juego y un enfoque más constructivista del aprendizaje.”

<https://artediez.es/paperback/la-jugabilidad-educativa-en-los-serious-games/>

Entonces para mí un juego serio es “Aquel juego físico, digital, videojuego o cualquier forma de juego, en que se cumple un objetivo adicional al entretenimiento. Entretener, ofrecer una experiencia atractiva y lograr los resultados diseñados es igual de importante y prioritario”.

Me encantaría escuchar tu opinión, para generar juntos un glosario en siguientes ediciones de esta gaceta digital.

Emmanuel es diseñador, productor, creador de contenido y profesor, relacionado con videojuegos y juegos de mesa. En su tiempo libre inicia estudios creativos y juega fútbol.
<https://eapl.mx> y <http://sembrandojuegos.com>

Sobre la contribución de los juegos serios

Francisco Lepe-Salazar ([@pacolepe85](#))

Un juego serio es un tipo de experiencia lúdica digital e interactiva que busca tener un impacto positivo. Estos suelen ser utilizados en diversos campos, tales como la educación, la salud, y la sensibilización social. Por lo que, como ejemplificaremos a continuación, son considerados como herramientas que contribuyen a la sociedad.

Gracias a su tecnología avanzada, los juegos serios ofrecen escenarios realistas que permiten practicar habilidades y tomar decisiones en un entorno libre de riesgos. Debido a ello, los jugadores pueden participar en actividades inmersivas que fomentan la adquisición de conocimientos, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración entre pares.

Los juegos serios pueden motivar a las personas a realizar cambios positivos en su estilo de vida, mejorar sus conocimientos, y adherirse a planes de tratamiento. Por esa razón, en el ámbito de la salud, estos suelen ser utilizados para la educación de pacientes, el manejo de enfermedades, la rehabilitación, y el apoyo a la salud mental.

Los juegos serios promueven la empatía, la comprensión y el cambio de comportamiento. Por ello, estos juegan un papel crucial en la sensibilización sobre cuestiones como el cambio climático, la pobreza, la igualdad de género, y el desarrollo sostenible.

Por otro lado, los juegos serios sirven como plataforma para la investigación toda vez que permiten la recopilación de datos, el análisis de las interacciones entre jugadores, y la comprensión de sus procesos de aprendizaje y patrones de comportamiento.

En conclusión, los juegos serios tienen un impacto social positivo al favorecer la transformación de la educación, la salud, la conciencia social, y la investigación, entre otras áreas. Estos proporcionan enfoques innovadores que aportan al crecimiento personal, el desarrollo profesional, y el bienestar social de quienes los juegan.

Francisco Lepe-Salazar es Investigador, Director General de LUDOLAB, Director del Observatorio Nacional de la Industria de los Videojuegos de DevsVJ MX, Miembro del Core Team de DevsVJ MX, y Coordinador de la Comunidad de Desarrolladores de Juegos Serios.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8947-7929>

Juegos “Requeteserios” para el Pensamiento Pleno

Antonio Santos Moreno (www.researchgate.net/profile/Antonio-Santos-48)

En general, si aceptamos la definición de un videojuego serio como aquel que plantea objetivos más allá del mero entretenimiento, entonces entender de entrada un videojuego como un ambiente de aprendizaje para el desarrollo de habilidades que el jugador pueda emplear a lo largo de su vida, sería no solo un juego serio sino uno, bromeando un poco, “requeteserio”.

La propuesta aquí es resaltar la importancia de crear videojuegos que no solo busquen desarrollar objetivos específicos, como aprender cálculo, sino que tengan un mayor alcance en relación al desarrollo de habilidades de la persona. Un ejemplo sería la creación de un videojuego para el desarrollo del llamado pensamiento pleno. En su definición más básica, el pensamiento pleno comprende no solamente las actividades cognitivas de la persona, sino también sus sentimientos, emociones y actitudes.

Un videojuego serio como este estaría buscando formar a los jugadores para ser más capaces de lidiar con su vida cotidiana de una manera reflexiva. Es decir, capacitarlos para pensar mejor y poder así abordar esos problemas difíciles de resolver a los que se enfrentan todos los días, como las relaciones familiares, la satisfacción en el trabajo, o problemas de mayor magnitud como el cambio climático o la desigualdad social. En pocas palabras, estaríamos promoviendo las habilidades cognitivas y afectivas para descubrir, crear y recorrer caminos diferentes de solución a problemas complejos que nos atañen a todos de una forma u otra sin importar nuestra edad.

Un videojuego serio para desarrollar el pensamiento pleno tendría que partir de la premisa de que a los humanos de todas las edades nos gusta pensar y nos gusta hacerlo para resolver problemas. Lo hacemos todo el tiempo. Esta premisa es importante porque aquí reside el potencial motivante de un producto educativo de esta naturaleza. Es decir, si damos a nuestros jugadores un ambiente simulado dentro del cual puedan intentar resolver problemas relevantes para ellos haciendo lo que les gusta, esto es, pensar, entonces estaríamos fomentando la llamada motivación intrínseca. Es este tipo de motivación la que tiene mucho más potencial para que una persona decida, de manera interna, mover sus propios recursos para llevar a cabo alguna acción. Una persona motivada intrínsecamente es más probable que persista por más tiempo resolviendo problemas complejos; es decir, aquellos que no tienen una solución única.

Un videojuego serio que busque trabajar en esta área del pensamiento, debe entender muy bien a sus jugadores, pues nuestras habilidades para resolver este tipo de problemas tienen una dimensión biológica, es decir, están relacionadas con nuestra edad. No es lo mismo resolver un problema a los 10 años que a los 20.

Por ejemplo, a los 10 años podemos tomar una decisión para resolver un problema que coincide con una enseñanza de nuestros padres, pero a los 20 ya nos atrevemos a dudar un poco de sus enseñanzas y consideramos otras posibles fuentes.

También los procesos educativos afectan nuestras habilidades, un estudiante de nivel universitario tiene mayores habilidades que uno de nivel preparatoria. Aquí es relevante aceptar que todos podemos intentar resolver un mismo problema complejo, pero que llegaremos a soluciones diferentes dependiendo de nuestro perfil personal. Llegar a soluciones diferentes es aceptable, pues lo importante es entrar al proceso de resolver el problema y mejorar nuestras habilidades de pensamiento pleno.

Otra premisa importante a considerar es que las habilidades de pensamiento sí pueden desarrollarse. Por ejemplo, dando una serie de actividades de aprendizaje bien planeadas a un grupo de personas, sí es posible subir sus habilidades de pensamiento para enfrentar problemas complejos de mejor manera.

Desde luego que aquí hay que considerar otra vez el perfil de nuestros jugadores, si son de menor edad el incremento es diferente que con personas de mayor edad y nivel educativo. Esta última premisa es importante porque abre la posibilidad de poder crear un videojuego serio que logre mejorar las habilidades de pensamiento de sus jugadores.

En conclusión, considerando estas ideas, la estrategia general que un videojuego serio que busque fomentar el pensamiento pleno debe seguir es dar varias oportunidades a los jugadores de vivir experiencias de vida complejas y auténticas con el propósito de resolverlas. Siempre considerando con un buen nivel de detalle las características de los jugadores meta, pues estas experiencias de vida deben ser relevantes a su edad, condición física, social y nivel educativo.

A partir de esta estrategia general ya sería posible identificar mecánicas pertinentes y creativas para lograr que el videojuego no fuera una mera simulación de experiencias de vida, sino que incluyera elementos de juego para aumentar aún más esa motivación intrínseca que nos interesa siempre fomentar.

Desde luego que lograr esto último no es sencillo; sin embargo, cómo hacerlo sería tema de otro manuscrito más extenso.

Antonio Santos Moreno es un consultor/diseñador de experiencias de aprendizaje presenciales, en línea, juegos de mesa educativos y en recursos electrónicos como los videojuegos serios.

La herramienta adecuada para crear juegos

Aldo E. Fuentes Millan ([@aldoe1986](#))

Quizás inspirados por grandes juegos, tanto serios como de entretenimiento, lo hemos decidido: Crearemos nuestro propio juego. Pero, ¿por dónde empiezo?

Esa es una pregunta válida sobre todo si es nuestro primer acercamiento. Y lo advierto de una vez, no es una tarea sencilla ni rápida, pero es en exceso gratificante si lo llevamos por buen camino.

La técnica, el arte y la creatividad en caos armónico

El mayor error que se suele cometer al comenzar a hacer juegos es pensar que crearlos es igual a jugarlos. Lamento informarte que no es así.

Normalmente se requiere de un equipo con "skills" variados, disciplina y sobre todo muy buena documentación. Es muy sencillo perderse en el camino, puesto que la creatividad es infinita pero, lamentablemente, los recursos no lo son.

En esta ocasión escribiré un poco sobre el rol de productor así como algunas características técnicas de los "engines" más famosos.

Tal vez tienes una idea de la historia, mecánicas, arte, etc. pero cada uno por sí solo no es un juego. Necesitas empezar a definir un documento de diseño de juego (GDD por sus siglas en inglés).

Aquí especificaremos TODO sobre nuestro juego. Con esto me refiero a Arte, Mecánicas, Dinámicas, Música, Plataformas, Niveles, Modelos de monetización, Controles, etc.

De esta forma tenemos una referencia para nuestro trabajo, nuestro equipo e incluso para nosotros mismos, si nos perdemos en el camino.

Es importante saber que este documento estará presente y modificándose prácticamente durante todo el proceso de desarrollo del juego. Nada estará escrito en piedra. Una vez definido el arte y mecánicas es prudente elegir la tecnología a usar para este desarrollo.

Me enfocaré en los 2 motores principales en este momento: Unity y Unreal Engine. No parece haber un vencedor absoluto, cada uno tiene sus virtudes y debilidades. Aquí te doy un análisis.

Unity

Se ha convertido en una opción popular tanto para desarrolladores indie como para grandes estudios de desarrollo.

La accesibilidad es una de sus principales fortalezas. Proporciona una interfaz intuitiva y fácil de usar, permitiendo a los desarrolladores crear juegos en múltiples plataformas, incluyendo PC, consolas, dispositivos móviles y realidad virtual.

La comunidad de Unity es extensa, lo que facilita el intercambio de conocimientos y recursos.

Además, Unity ofrece un amplio catálogo de assets y complementos que aceleran el proceso de desarrollo y permiten a los creadores concentrarse en la jugabilidad y la experiencia del usuario.

Unreal Engine

Desarrollado por Epic Games y lanzado en 1998, Unreal Engine ha dejado una marca duradera en la industria del juego. Se ha utilizado para crear algunos de los juegos más impresionantes visualmente, como la serie de juegos "Gears of War" y "Fortnite". Su poderoso motor de renderizado y su capacidad para generar gráficos de alta calidad han sido su principal fortaleza.

Unreal Engine también brinda a los desarrolladores un alto nivel de control y flexibilidad, lo que les permite crear juegos con mecánicas complejas y personalizadas.

Además, el soporte de realidad virtual y aumentada de Unreal Engine ha llevado la inmersión de los juegos a un nuevo nivel.

Como vemos, cada motor se caracteriza por tener facilidades y complejidades.

Escucha a tu usuario

Muchas veces cuando tenemos una idea solemos aferrarnos a ella y, bueno, como diseñadores o productores debemos decidir hasta qué punto es bueno hacerlo.

Una práctica que se debe llevar a cabo son los **PlayTest**: Probar con nuestro usuario objetivo el juego cada vez que tengamos un prototipo o una mecánica desarrollada.

Esto se puede hacer de forma sencilla, por ejemplo llevando nuestro juego e invitando a alguien a jugarlo.

Pasos importantes a seguir:

- Pide a tu usuario que exprese con su voz en todo momento lo que siente mientras juega.
- Jamás digas que eres tú y tu equipo quien lo está desarrollando, pues esto puede causar que tengan miedo a criticar tu juego.
- Se claro con lo que quieres probar. Prepara preguntas que analicen los resultados que esperas obtener.

Recuerda que siempre debes mantener objetiva la idea que quieres expresar, en particular si lo que estás haciendo es un juego serio.

En el siguiente número hablaremos más sobre otros factores de diseño y técnicas para lograrlo. ¡Hasta luego

Aldo es desarrollador de software y de juegos. Co-fundador de The-BigKey Studio donde ha creado juegos educativos para el gobierno de México y experiencias de Realidad Virtual para la ONU.



¡LLEGÓ EL MOMENTO DE SUBIR TUS STATS !
DESCUBRE EL EMOCIONANTE MUNDO DE LOS JUEGOS SERIOS,
DONDE DIFERENTES TEMÁTICAS SE MEZCLAN CON EL ENTRETENIMIENTO PARA
LLEVAR A LOS JUGADORES A UNA AVENTURA ÉPICA.

¡ÚNETE A NOSOTROS Y DESBLOQUEA NUEVAS HABILIDADES MIENTRAS TE DIVIERTES!
¡ENCIENDE TU CREATIVIDAD Y ACOMPÁÑANOS!

