

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA Y
ARCHIVOLOGÍA**

**Criterios y recomendaciones de la
incorporación de videojuegos en bibliotecas
públicas de México**

TESINA

Para obtener el título de:
Licenciado en Bibliotecología y Estudios de la
Información

PRESENTA:

**CASTILLO MORALES OMAR
ALEJANDRO**

ASESOR: DR. GERARDO ZAVALA SÁNCHEZ

CIUDAD DE MÉXICO

2023





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Tabla de contenido

Introducción	3
Capítulo 1. La biblioteca pública	6
1.1 Concepto y características	6
1.2 Red Nacional de Bibliotecas Públicas.....	12
1.2.1 Administración	14
1.2.2 Acervo y Colecciones de la biblioteca	16
1.3 Recursos multimedia de la biblioteca pública.....	17
Capítulo 2. Los videojuegos como recurso didáctico para las bibliotecas	24
2.1 Concepto.....	24
2.2 Historia de los videojuegos.....	25
2.3 Clasificación	31
2.4 Comunidad Gamer	34
2.5. Críticas y controversias de los videojuegos	35
2.6 Videojuegos como recurso didáctico y sus beneficios	37
Capítulo 3. Los videojuegos como recurso para la biblioteca pública	41
3.1 Contexto.....	41
3.3 Criterios y recomendaciones para la incorporación de videojuegos en las bibliotecas públicas de la Ciudad de México	47
3.3.1 Criterios	47
3.3.1.1 Estado del acervo y colecciones de la biblioteca	48
3.3.1.2 Presupuesto	48
3.3.1.3 Usuarios	49
3.3.1.4 Cumplimiento con los objetivos de la biblioteca pública	50
3.3.1.5 Espacio	51
3.3.1.6 Personal capacitado	52
3.3.2 Recomendaciones	52
3.3.2.1 Plataforma.....	52
3.3.2.2 Controles.....	54
3.3.2.3 Formato.....	55
3.3.2.4 Instalación	58
3.3.2.5 Desarrollo de colecciones y organización documental.....	60
3.3.2.6 Selección de videojuegos con perfil de recurso	62
3.3.2.7 Control y mantenimiento del material.....	71

3.3.2.8 Difusión	72
Discusión	74
Conclusiones	76
Referencias	78

Introducción

La biblioteca pública es un recinto que ha estado presente en la humanidad durante mucho tiempo. Por lo que ha sido objeto de muchos cambios, uno de ellos es la tecnología; en este sentido, la biblioteca y los profesionales se han adaptado a los cambios tecnológicos, estas nuevas tecnologías han revolucionado la forma en la que se manejan, su almacenamiento, la búsqueda y recuperación y sobre todo, la diversidad de recursos con los que la biblioteca puede contar, uno de ellos es el videojuego.

El videojuego como un medio informático y audiovisual ha trascendido en la historia y evolucionado igualmente, desde sus orígenes como programas de computación básicos, hasta la actualidad, con gran variedad de temáticas, formas de juego y herramientas para hacer uso de ellos. No es de extrañar que los videojuegos han tenido una popularidad cada vez más grande a través de los años, generando interés en niños, jóvenes y adultos, tanto así, que han sido utilizados de forma educativa, deportiva y terapéutica, por mencionar algunos ejemplos.

Así como es utilizado en otros medios, la biblioteca también puede contar con este tipo de material como recurso didáctico; sin embargo, en México no todas las bibliotecas han sido capaces de consolidarse como bibliotecas capaces de actualizarse y estar acorde a los contextos tecnológicos actuales, pues han quedado rezagadas por diferentes motivos ya sea políticos, económicos y administrativos, esto causa que sus colecciones estén incompletas al no contar con diversos recursos, ya sea electrónicos, digitales o multimedia. Por lo que se necesita conocer qué requiere una biblioteca para poder incluir un recurso como es el videojuego.

Dado lo mencionado, surge la pregunta ¿Cuáles son los criterios generales relacionados con la incorporación de videojuegos en las bibliotecas públicas de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas de México?

Para dar seguimiento a la presente investigación y responder la pregunta es necesario establecer los siguientes objetivos para realizar el trabajo de la tesina.

Como objetivo general se tiene el plantear criterios y recomendaciones generales para la incorporación de videojuegos en las bibliotecas públicas que forman parte de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas en la Ciudad de México.

Mientras que como objetivos específicos en la realización del trabajo se tienen:

- Describir la estructura administrativa de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas
- Describir de manera general las condiciones administrativas, técnicas y tecnológicas en las que se encuentran las bibliotecas públicas que forman parte de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas
- Identificar la demanda de videojuegos en función del rango de edad de los *gamers*¹ como usuarios potenciales para las bibliotecas públicas.
- Señalar los beneficios del uso de videojuegos en bibliotecas públicas.
- Determinar qué factores forman parte para el proceso de inclusión de videojuegos en las bibliotecas públicas.

Por lo que en esta investigación se lleva a cabo un estudio descriptivo, teórico y analítico, que tiene como base las técnicas metodológicas de la investigación documental, que permitirán recolectar y analizar la información necesaria para abordar el objeto de estudio, los cuales son documentos digitales, artículos, libros electrónicos, tesis y directrices.

De esta forma se estableció como primer paso la búsqueda de información en diferentes bases de datos especializadas, así como obtención de información mediante la navegación en Internet, consultando documentos digitales, artículos, libros electrónicos, tesis y directrices, continuando con el análisis documental, para evaluar, analizar y organizar la información necesaria para estudiar los documentos relativos a los temas centrales que se tocan en la investigación. Además de analizar la administración de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas, el videojuego como recurso didáctico y sus beneficios, para después, tener el contexto actual de videojuegos en bibliotecas públicas de la Ciudad de México. Una vez realizado esto

¹ Persona que disfruta o juega videojuegos como hobby o de forma regular

se identificaron y analizaron criterios de incorporación para las bibliotecas públicas y se proporcionaron algunas recomendaciones para su incorporación.

De esta forma en el presente trabajo se establecen criterios y recomendaciones para la incorporación de videojuegos en las bibliotecas públicas de México, el cual se ha estructurado en tres capítulos: en el primer capítulo se explica el significado, origen y evolución de la biblioteca pública, así como la historia y administración de las bibliotecas públicas de México, en el segundo capítulo, el tema principal son los videojuegos, su concepto, historia, críticas y la utilidad del material como recurso didáctico, seguido de esto, en el capítulo tercero se presenta la propuesta que da cierre a la investigación y al trabajo realizado con el fin cumplir el objetivo general, y en donde se da respuesta a la pregunta de investigación formulada referente a criterios de incorporación de videojuegos en las bibliotecas.

Capítulo 1. La biblioteca pública

En este capítulo el tema principal es la biblioteca pública, los cambios que ha tenido a través de los años, cómo se define y cuáles son sus características principales.

Una vez se comprenda lo anterior, se expondrán los referentes históricos de la biblioteca pública en México y cómo surgió la Red Nacional de Bibliotecas Públicas y con ello su administración, acervos y colecciones con las que puede contar la biblioteca pública. Aunando, además, en la diversidad de recursos que puede tener la biblioteca pública como lo son los recursos multimedia específicamente.

1.1 Concepto y características

La biblioteca pública ha sido un recinto que ha perdurado y evolucionado a través de los siglos, y que se ha adaptado a las necesidades y las tecnologías en diferentes contextos históricos.

Si bien existen registros de la biblioteca pública desde la antigüedad, de acuerdo con García (2007) tiene su origen en la Ilustración gracias a la difusión de la cultura y el crecimiento del saber, donde el liberalismo y la democratización impulsó su papel para que la población pudiera informarse y formarse. Bajo esta perspectiva, se menciona que ya se aplicaba en la antigüedad, con la biblioteca de Alejandría, la cual no estaba solo al servicio del dueño o colegio sacerdotal, ni de una comunidad docente, y que contaba con una colección de carácter enciclopédico.

Siguiendo con esta idea, Quezada (2015) menciona que la biblioteca en la Ilustración “comenzó a ser el de un centro de información y formación para toda la población, función que surge de la progresiva tendencia hacia la democratización del conocimiento” (p. 36), afirmando que la idea de la biblioteca pública inició como parte de la Ilustración.

Es hasta finales del siglo XIX y primera parte del siglo XX, la biblioteca pública tenía un carácter educativo y enfocado a clases trabajadoras menos favorecidas, se consideró que estaban destinadas al préstamo de libros, con un acervo de

referencia y publicaciones periódicas. Además de esto, no se preocupaban por adecuar los servicios a las necesidades de los usuarios, por lo que en los años sesenta es cuando las bibliotecas deciden enfrentarse a la necesidad de dar respuesta y espacio a las amplias necesidades sociales, culturales, educativas e informativas (Alejos, 2003; Quezada, 2015).

De tal forma que, de acuerdo con Udias (2018) es que las bibliotecas públicas:

salieron reforzadas cambiando de objetivo, no focalizándose solamente en un segmento de la población con escasa formación académica o ingresos bajos como originariamente aparecieron en Inglaterra y Estados Unidos, sino centrándose en dar información o conocimiento a todo aquel que quiera de manera individual o colectiva aprender, o simplemente como lugar de ocio, con diferentes programas que acerquen el libro a las personas, facilitándose así su acceso. (p. 13)

En la edad contemporánea, la biblioteca pública ha ido tomando forma y desarrollándose, resultando en un organismo sólido y estructurado. En primera instancia, la UNESCO (1994) considera a la biblioteca pública como:

Un centro de información que facilita a los usuarios todo tipo de datos y conocimientos, y que presta sus servicios sobre la base de la igualdad de acceso a todas las personas, independientemente de su edad, raza, sexo, religión nacionalidad, idioma o condición social. (p.1)

Partiendo de esta definición se puede ver que todos los antecedentes históricos de la biblioteca se concretaron para dar una identidad a la biblioteca pública moderna.

Una definición bastante completa la proporciona la IFLA (2001), la cual dice:

Una biblioteca pública es una organización establecida, respaldada y financiada por la comunidad, ya sea por conducto de una autoridad u órgano local, regional o nacional, o mediante cualquier otra forma de organización colectiva. Brinda acceso al conocimiento, la información y las obras de la imaginación gracias a toda una serie de recursos y servicios y está a disposición de todos los miembros de la comunidad por igual, sean cuales fueren su raza, nacionalidad, edad, sexo, religión, idioma, discapacidad, condición económica y laboral y nivel de instrucción. (p. 8)

Si bien, existe una similitud en las dos definiciones, la IFLA explica que la biblioteca pública va a contar con alguna entidad u organización para hacerse de sus recursos y espacios.

Por otro lado, García (2007) menciona que la biblioteca pública es un organismo en continua evolución adaptado a su contexto y con funciones que varían a lo largo del tiempo. Donde puede ser ya sea un elemento de transformación social, indicador del grado de desarrollo de una sociedad o elemento de democratización. La cual está destinada al público en general y su objetivo es hacer accesible la información a sus usuarios reales o potenciales.

Escobar, Flores, Gómez y Soto (2012) mencionan que la biblioteca pública “En América Latina es la entidad preocupada por desarrollar campañas de alfabetización y de fomento a la lectura para la población, buscando aumentar su nivel cultural y educacional como un instrumento para salir del subdesarrollo” (p. 9). Es entonces cuando la biblioteca pública comienza a tener un objetivo más específico y complementado con lo que anteriormente significaba, siendo para toda la población de carácter educativo, con fines de alfabetización y fomento a la lectura.

Además de esto, la tecnología conforma un papel importante para las bibliotecas, ya que es en el siglo XXI que se da: “la mayor revolución en las instituciones documentales: la tecnología. Aparecen nuevas técnicas, nuevas formas de comunicación que afectarán profundamente a las bibliotecas públicas. La tecnología ha creado la llamada «explosión de la información»” (Fernández, 2006, p. 106), con esto surgen bibliotecas virtuales, y que con las tecnologías de la información y comunicación agilizan el trabajo de las bibliotecas, así como el acceso a la información y el conocimiento.

Debido al creciente desarrollo y continua innovación de las tecnologías de información, las bibliotecas públicas sufrieron grandes transformaciones, proporcionando accesibilidad a la información en diversos formatos con los que se cuenta en la actualidad y ya no únicamente en papel. Por esta razón, la biblioteca pública debe incluir actividades recreativas, culturales y ser un espacio que sirva

como punto de encuentro para la ciudadanía (Escobar, Flores, Gómez & Soto, 2012).

Por su parte Hernández (2012) habla de la biblioteca pública como:

Un factor de desarrollo e instrumento de cambio social, y por ello, capaz de incidir en la vida de las sociedades en las que se encuentra. De ahí el interés y el apoyo por parte de gobiernos y diversas instancias privadas para desarrollar infraestructuras bibliotecarias, y para incrementar y modernizar todos los servicios que se brindan. (párr. 9)

Retomando la definición de la IFLA, toma importancia nuevamente que la biblioteca pública va a contar con el apoyo, ya sea del gobierno u otro organismo privado local, regional o nacional con el fin de que exista un cambio social.

Ahora bien, la Ley General de Bibliotecas (2021) define la biblioteca pública como:

Biblioteca que presta servicios de consulta al público en general, de forma gratuita y sin discriminación y que, con base en los recursos a su disposición, desarrolla otras actividades que incluyen, préstamo a domicilio o interbibliotecario, fomento de la lectura, formación cultural, educativa y de uso de tecnologías de la información y comunicación, además de orientación e información bibliográfica y documental, que permitan a la población adquirir, transmitir, acrecentar y disfrutar de la información y el conocimiento. (p. 2)

Con esto mencionado. se puede tener una concepción de manera más clara y mejor definida de lo que es en la actualidad una biblioteca pública.

Se observa que existen varias similitudes en todas las definiciones de lo que es la biblioteca pública. Por lo que, basándose en los diferentes autores citados, se puede decir que una biblioteca pública es una entidad que proporciona el acceso a la información en diversos formatos a todas las personas, con igualdad y cero discriminación; respaldada por un órgano local, regional o nacional; propiciando el conocimiento; y que además cuenta con diferentes actividades recreativas y culturales, todo esto con el objetivo de lograr un cambio en el desarrollo social,

siendo así una sociedad informada, democrática y reflexiva; que le permita generar nuevos conocimientos, ideas y un punto de vista crítico en cuanto a su entorno.

Asimismo, la biblioteca es un espacio seguro para cualquier persona, un lugar en el que todos se sientan cómodos, que se pueda hacer uso de todos los servicios que ofrece, ya sea con motivos académicos, laborales, recreativos o de ocio.

Sin embargo, para que se pueda definir de esta forma, es importante el trabajo y compromiso de los profesionales encargados de la biblioteca, pues esta “se desarrolla gracias a la determinación y creatividad de los bibliotecarios que creen en su institución como agente de transformación de la sociedad.” (Suaiden, 1992, p.1), por lo que es necesario una buena administración y organización dentro de la biblioteca, mejorar su imagen innovando y promoviendo sus servicios, para que la biblioteca alcance a los usuarios que la necesiten.

De igual forma, la capacitación del personal es punto clave para el desarrollo de la biblioteca, ya que Martínez y Martínez (2006) apuntan que la capacitación es uno de los principales problemas que tienen las bibliotecas públicas, específicamente las mexicanas, pues existe poco personal con formación adecuada para llevar a cabo la labor bibliotecaria.

Por otra parte, es necesario hablar del papel político que tiene las bibliotecas públicas, como Jaramillo, Álvarez & Moncada (2005, p. 17) mencionan:

La biblioteca exige reflexionar sobre la institucionalidad bibliotecaria pública desde una perspectiva política y no sólo desde lo administrativo, de forma que se haga claro y viable en los discursos y las prácticas bibliotecarias reclamar para ella una coalición de fuerzas sociales y estatales dirigida a hacerla visible como elemento crucial del desarrollo social.

Es por ello por lo que se deben tomar en cuenta algunas características que tiene la biblioteca pública desde lo político. Meneses (2013) describe la biblioteca pública como una institución política por distintos motivos como lo es que:

- Se sostienen con presupuesto público.

- El presupuesto procede de la hacienda pública o de la recaudación fiscal que mantiene la ciudadanía.
- Forman parte de la estructura pública gubernamental.
- Constituyen parte del proceso político al ser afectadas por éste en su gestión y financiación.

Además, Meneses (2013) menciona que “El pueblo, elemento esencial del Estado, es dotado de varios tipos de bibliotecas para el desarrollo de sus tareas que le corresponde realizar en beneficio propio y de la colectividad, de la sociedad y del Estado.” (p.1). Si las bibliotecas son bien aprovechadas, la sociedad obtiene un beneficio a través del servicio público que proporciona la biblioteca de formar e informar.

En este punto, es importante hacer conciencia, demostrando la utilidad de las bibliotecas para la sociedad y contar con bibliotecas públicas de calidad que se adecue a sus necesidades. De esta forma se puede tener el apoyo que realmente se necesita del gobierno u órgano encargado de ellas, para que así la biblioteca cuente con lo necesario para satisfacer las necesidades de sus usuarios.

La biblioteca pública es una herramienta fundamental del estado debido a que “son: objeto de políticas de equipamiento; materia de políticas de educación pública; argumento de políticas de información; asunto de políticas de recreación cultural; y tema de políticas de bienestar social” (Meneses, 2013, p. 14), con puntos como estos se puede hacer notar la importancia de la institución dentro de la política y la sociedad.

Así, y retomando lo mencionado por algunos autores acerca del interés y apoyo de los gobiernos en infraestructuras bibliotecarias, es evidente la relación que tiene la biblioteca pública con el estado. Un claro ejemplo de ello resulta ser la Red Nacional de Bibliotecas Públicas de México, en donde gracias a la creación de esta red se empieza a dar importancia y desarrollo a las bibliotecas públicas del país.

1.2 Red Nacional de Bibliotecas Públicas

En cuanto a México, la historia de las bibliotecas públicas se divide en tres grandes periodos:

la época colonial que culminó con la promulgación de la independencia; el siglo XIX, ya como nación independiente y con la necesidad de conformar una república unificada; y el siglo XX con los problemas sociales que dieron inicio a la revolución y con la búsqueda del progreso económico, social y educativo. (Castro, 2013, párr. 7)

Si bien los orígenes de la biblioteca pública pueden reflejarse en la historia de las bibliotecas novohispanas hasta el siglo XVIII, en donde en este periodo se servía a una clase social oligárquica blanca de europeos y criollos. A pesar de esto, la Biblioteca Turriana y la Biblioteca Palafoxiana se consideran las primeras bibliotecas públicas de la ciudad de México. En el siglo XIX no parece haber algún cambio significativo, pues predominaban las bibliotecas de eruditos, donde estaban restringidas a un público elitista y en donde la mayoría de la población era analfabeta (Fernández, 1994).

El país se encontraba en una situación económica crítica tras la Revolución y era momento de restablecer el orden y la prosperidad económica del país. Durante la gestión de José Vasconcelos en la Secretaría de Educación Pública, en 1928, la biblioteca pública fue promovida por la iniciativa ciudadana cuando hubo múltiples exigencias por parte de la sociedad para contar con una biblioteca pública en su comunidad. Una pequeña parte de la población se encontraba alfabetizada. Por lo que, para solucionarlo y mejorar la condición educativa de los ciudadanos, se promovió la creación de numerosas escuelas y bibliotecas públicas (Quezada, 2018).

A pesar de lo trabajado por Vasconcelos seguía habiendo carencia y poco desarrollo en las bibliotecas públicas.

Se contaba únicamente con 351 bibliotecas públicas en el país, de las cuales 108 se ubicaban en las grandes ciudades y el resto se encontraban en algunos de los

2,378 municipios existentes. Esta infraestructura bibliotecaria resultaba insuficiente para atender a 77 millones de habitantes. (Gobierno de México, s.f., párr. 2)

En México, debido a la insuficiencia e inaccesibilidad de bibliotecas que existía en la primera parte del siglo XX, se dio como resultado el surgimiento de un Programa Nacional de Bibliotecas Públicas, el cual se presentó oficialmente el 2 de agosto de 1983 (Gobierno de México, s.f.).

Por lo que “Las bibliotecas públicas resurgen a partir de 1983 al establecerse el Plan Nacional de Bibliotecas Públicas que ha permitido abrir más de cuatro mil bibliotecas en todo el país.” (Fernández, 1994, párr. 7). Centrando más la atención a las bibliotecas públicas, dedicando recursos y estrategias para su desarrollo.

De esta manera se crea la Red Nacional de Bibliotecas Públicas esta “permitiría contar con un sistema bibliotecario normalizado, interconectado y descentralizado, que hiciera posible establecer servicios bibliotecarios coordinados en todo el país para garantizar a todos los mexicanos el acceso libre y gratuito de las fuentes del conocimiento escrito” (Gobierno de México, s.f., párr. 4).

Martínez y Martínez (2006) comentan que el desarrollo de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas tuvo cuatro etapas correspondientes a los cuatro sexenios del gobierno de México a partir de 1983 hasta el 2006, las cuales fueron:

1. La fundación y expansión de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas (1983-1988), en donde la cantidad de bibliotecas públicas llegó a 3, 047.
2. Un segundo periodo de expansión (1989-1994), pues durante este sexenio surgió la necesidad de asegurar la permanencia de las bibliotecas públicas, por lo que los esfuerzos se concentraron en el fortalecimiento de la Red Nacional y la cantidad de bibliotecas se incrementó a 5, 470.
3. Periodo de consolidación (1995-2000). En estas fechas se incorporan servicios adicionales tales como: mapoteca, hemeroteca y diversos talleres en las bibliotecas públicas de algunas ciudades importantes. Para el año 2000 existían 6, 101 bibliotecas públicas en operación.

4. La cuarta y última etapa se define como un periodo de consolidación y modernización (2001-2006). Uno de los objetivos de ese sexenio fue extender y mejorar sustancialmente la calidad del servicio de la biblioteca pública. Para el año 2003 existían 6, 410 bibliotecas. La meta de ese sexenio fue contar con 7, 200 bibliotecas para finales del año 2006.

La Red Nacional se planteó el objetivo de la integración de los recursos de todas las bibliotecas públicas del país, coordinar sus funciones, para optimizar su operación, fortalecer sus procesos, ampliar y diversificar los acervos, así como garantizar el acceso de la información, cultura, recreación y el conocimiento a la población (Quezada, 2015).

Conociendo el propósito de la creación de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas, es importante entender su estructura, las direcciones de área con las que cuenta y funciones de cada una de ellas. Cuántas y de qué manera se hacen cargo de todas las bibliotecas que forman parte de la Red.

1.2.1 Administración

Así que, como parte de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas (RNBP), en total se cuenta con 7,413 bibliotecas públicas que se encuentran establecidas en 2,282 municipios a todo lo largo y ancho del territorio nacional a cargo de la Dirección General de Bibliotecas siendo parte del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, el cual actualmente es la Secretaria de Cultura, este tiene bajo su responsabilidad planear, organizar y coordinar las actividades que favorecen la integración y funcionamiento de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas (DGB, 1991; Secretaria de Cultura, 2016).

Los servicios bibliotecarios de la RNBP operan con base en un esquema de coordinación donde participan los tres ámbitos de gobierno: federal, estatal y municipal. De esta forma la DGB (1991, p. 2) menciona que:

El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, a través de Dirección General de Bibliotecas, es el núcleo básico que coordina técnicamente la Red con la

colaboración de las coordinaciones estatales de bibliotecas públicas, las cuales constituyen el vínculo entre la Dirección General y las bibliotecas públicas de cada estado apoyadas por las bibliotecas públicas centrales establecidas en capital de cada estado y las bibliotecas regionales ubicadas en las principales ciudades.

Las direcciones de áreas mencionadas por la DGB (1991) están divididas en tres, estas son:

- La dirección de apoyo bibliotecológico: organiza, dirige y controla la integración, el mantenimiento y la actualización de las colecciones bibliográficas de las bibliotecas que forman parte de la Red. Se encarga también de procesos de tipificación, evaluación y selección de material documental que se integra o renueva en los acervos, procesamiento técnico de los materiales. Provee una dotación de colecciones iniciales para las bibliotecas públicas y envíos periódicos de donaciones para las bibliotecas ya situadas.
- La dirección de operación de bibliotecas: organiza, dirige y coordina el desarrollo y la operación de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas. Se hace cargo de la difusión de las normas y los lineamientos establecidos para el funcionamiento de las bibliotecas públicas y coordina la asignación y distribución de los acervos necesarios para su instalación y actualización. Destaca también la promoción y el desarrollo de programas orientados a fomentar la lectura entre la población.
- Dirección de investigación y desarrollo de recursos humanos: elabora investigaciones que apoyen el buen funcionamiento de la Red y determina criterios normativos que regulen la operación de los servicios bibliotecarios. También realiza programas de entrenamiento y adiestramiento para el personal de las bibliotecas de la Red y ofrece asesoría técnica sobre servicios bibliotecarios.

Con respecto a la dirección de apoyo bibliotecológico, es importante destacar su trabajo en las colecciones bibliográficas para todas las bibliotecas, debido a que las bibliotecas públicas atienden a una comunidad muy grande y diversa, es necesario

especificar más esta labor, el tipo de acervo con las que cuentan las bibliotecas públicas y el desarrollo de sus colecciones.

1.2.2 Acervo y Colecciones de la biblioteca

Antes de abordar el tema de los acervos y colecciones en las bibliotecas, se requiere de un entendimiento de lo que significa el proceso indispensable de desarrollo de colecciones. Al respecto, Negrete (2003, p. 6) menciona que:

Es el proceso que permite satisfacer las necesidades y demandas de información de la comunidad mediante la formación de colecciones básicas y fortalecidas, tanto en alcance como en profundidad, en todas las áreas y temas de su interés, y que puede complementarse con el acceso y/o la disponibilidad de aquellos recursos que se localizan fuera de la biblioteca.

Siempre tomando en cuenta los criterios para seleccionar el material, los cuales dependen de varios factores como la utilidad, el presupuesto y la calidad, por mencionar algunos. Elaborando así el desarrollo de la colección, se va a dividir comúnmente en una colección general, de consulta, infantil y juvenil, publicaciones periódicas, de materiales audiovisuales y especial (DGB, 1991).

Además de esto, Orera & Hernández (2017) resaltan los principales componentes del desarrollo de colecciones y las actividades de este proceso:

los objetivos de la biblioteca; la naturaleza de su comunidad y de sus necesidades informativas; las políticas que rigen la selección, la adquisición y el descarte de los materiales y la evaluación de colecciones; enumera las principales actividades que componen el proceso: búsqueda e identificación de documentos en diversos formatos; selección de documentos en respuesta a las necesidades y demandas de información de los usuarios de la biblioteca; distribución de los recursos entre diferentes materias y formatos; la administración, análisis, evaluación y mantenimiento de la colección; la puesta en servicio de los recursos compartidos y programas relacionados y, por último, la determinación de contar previamente con los procedimientos específicos para cada una de las funciones. (p. 242)

Es decir, que el desarrollo de colecciones se define por los objetivos y políticas que tenga la biblioteca y a qué tipo de usuarios esté atendiendo y sus necesidades. Además de contar con un largo y meticuloso proceso para que la colección pueda estar formada.

En cuanto a los fondos de la biblioteca pública, esta debe contar con todo tipo de materiales como pueden ser obras de ficción y no ficción para adultos, jóvenes y niños, obras de referencia, publicaciones periódicas, juegos de ordenador, entre otros, con cualquier tipo de formato, ya sea libros, folletos, CD-ROM, DVD, libros electrónicos, recursos digitales, etcétera (IFLA/UNESCO, 2001).

La tecnología sigue avanzando y con ello la evolución de todo, desde lo cotidiano hasta sectores importantes de la sociedad como la salud o la educación. Por lo que las bibliotecas no están exentas de esto, ni los recursos con los que trabaja. Si bien lo menciona Orera & Hernández (2017):

el principal cambio que han experimentado las colecciones bibliotecarias ha consistido en su evolución hacia colecciones híbridas, constituidas por documentos de los que la biblioteca dispone físicamente, y por información digital, residente o no en servidores propios y que la biblioteca ha seleccionado y ofrece a los usuarios. (p. 251)

Por lo que, ya no es de extrañar que se haga uso de información digital en la colección, conformados por materiales ya mencionados como el CD-ROM, libros electrónicos, juegos y todo tipo de recursos digitales como libros, revistas y periódicos digitales. Además, los recursos de información con los que cuenta una biblioteca pública deben ir adaptándose a las necesidades sociales actuales y estar acordes a las tecnologías utilizadas por todos los individuos que tienen acceso a los servicios bibliotecarios.

1.3 Recursos multimedia de la biblioteca pública

Como se observa, los fondos de la biblioteca pública deben contar con diferentes tipos de materiales y formatos, es decir, que no sean únicamente el papel, dentro

de esta categoría encontramos lo que serían los materiales audiovisuales, recursos digitales y multimedia.

Dentro de lo que son los materiales audiovisuales, se pueden encontrar comúnmente los recursos multimedia, estos son recursos tecnológicos modernos, que, como lo describe Méndez, Ruiz & Figueroa (2007) “designa el uso de varios recursos o medios como audio, video, animaciones, texto y gráficas ofrecido a través de una computadora u otro medio digital” (p. 3). Por lo que los recursos multimedia juntan diversos elementos, como texto audio y video a través de un medio para un fin en específico.

De igual forma Salinas (1996) lo describe como “vídeo fijo o en movimiento, texto, gráficos, audio y animación controladas por un ordenador. Pero esta integración no es sencilla. Es la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proporcionar un entorno multisensorial de información” (p.2). En donde es importante destacar esta integración o conjunto de elementos para su funcionamiento.

Otra definición la proporciona Méndez, Ruiz & Figueroa (2007, p. 4) en la cual:

Es la integración de por lo menos tres de los elementos siguientes: imagen fija (fotografía, ilustraciones, gráficas), imagen en movimiento (video, animación), audio (sonidos, música, diálogos) o texto (texto, hipertexto), para fusionarlos en uno y, en tal contexto, se utiliza a la computadora como herramienta imprescindible para el proceso de elaboración de los productos, sean interactivos o no.

Respecto a lo anterior, se debe destacar la importancia de una herramienta como lo es la computadora para lograr el procesamiento y permitir el funcionamiento de este tipo de recursos. También, que la computadora no es la única herramienta capaz de hacer esto, si no cualquier dispositivo electrónico con características similares de acuerdo con el formato que pueda manejar.

Resaltando la parte interactiva, de acuerdo con Mejía (2020), los recursos multimedia permiten el uso de diferentes medios para su representación, expresión

e intercambio de datos, basándose en la idea de la interactividad. En donde, más allá de la lectura, se crean circunstancias en las que los usuarios puedan navegar por su contenido, asimilando y teniendo una comprensión de la información más completa.

Ya que se entiende el significado de los recursos multimedia, se observa que estos recursos tienen un enfoque y un proceso diferente para el usuario. Dentro de lo que conlleva utilizar un recurso multimedia es “un aprendizaje más rápido a través de imágenes, sonidos, etcétera, algunas veces por la interactividad añadida. La utilización de este tipo de productos es redituable, pues resulta más económico que un instructor entrenado” (Méndez, Ruiz & Figueroa, 2007, p. 5).

Por su parte, González (2013) menciona que al utilizar estos recursos se genera interés, motivación, desarrollo de la iniciativa, mayor comunicación y aprendizaje cooperativo, así como que aumenta la calidad del proceso educativo.

Similar a lo que la autora menciona, Area & Marzal (2016) comentan que en casos como las bibliotecas escolares “La funcionalidad principal de dichos materiales es la presentación de la información a los estudiantes de forma atractiva y facilitadora de su recepción” (p. 232), atrayendo a sus usuarios con otros tipos de materiales que pueden ser más llamativos para ellos.

La diferencia al hacer uso de este tipo de recursos es que va más allá de los servicios de consulta y lectura tradicionales, dando paso a la innovación, la autoformación docente y diversas actividades de promoción y extensión cultural. Este servicio tiene una estructuración con base en las necesidades de sus usuarios, en donde se cuenta con una variedad de recursos de información, en donde incorpora y propicia el uso de las tecnologías de información (Pérez, 2000).

Además de lo anterior Sarmiento (2007) menciona que al usar estos recursos el “usuario decide libremente cómo navegar por la información, de acuerdo a sus habilidades para interactuar con el medio y a las características técnicas del material (interacción instrumental) y cuáles estrategias de aprendizaje desarrollará

para asimilar la información (interacción cognitiva)” (p. 274), por lo que el proceso se realiza de manera autónoma y la forma en la que el usuario interactúa con el material depende de sus habilidades, el tipo de material y lo que permita realizar.

Así mismo, se destacan los beneficios y la demanda que estos tienen en diferentes áreas, tanto en la vida cotidiana como en los negocios o industrias como la editorial, así lo mencionan Méndez, Ruiz & Figueroa (2007):

estimulan la vista, el oído, el tacto y la mente, se logra un aprendizaje más rápido y sencillo, cuestión que ha sido tomada en cuenta por algunas editoriales dedicadas a la elaboración y venta de libros interactivos y otros productos multimedia para estudiantes, desde nivel preescolar hasta nivel universitario, los cuales abordan temas que a veces no suelen ser tan fáciles de comprender por los alumnos. (p.5)

Es por ello por lo que los recursos multimedia forman parte de la biblioteca pues al estimular los sentidos proporciona un apoyo a personas con discapacidades, el cual hace que la inclusión que debe tener la biblioteca esté presente. Estos tienen la finalidad de que la biblioteca se adapte a un entorno tecnológico, así como acercar a sus usuarios y facilitar sus necesidades con ayuda de las tecnologías de la información representadas en diversos recursos.

Además de esto la IFLA (2004) menciona que con estos recursos “pueden llegar hasta un público para quienes los materiales impresos tienen poco impacto” (p. 3), esto permite a los usuarios escoger el tipo de recurso que más se ajuste a sus búsquedas, por lo que hace que la biblioteca se amplíe para satisfacer las necesidades informativas de la sociedad.

Para que estos materiales puedan llegar a más comunidades y sea de utilidad es necesario informarse y capacitarse para hacer uso de estos materiales, así como enseñar a manejar estos recursos de información (Espinosa, Peña, Astudillo & Coronel, 2017).

Retomando lo anterior, la IFLA (2004) menciona que el personal requiere conocimientos especializados sobre su uso, mercado y productos de los materiales

multimediales, además de contar con un equipamiento adecuado para las instalaciones, estar conscientes del potencial de los recursos. Que mínimo un miembro tenga la responsabilidad de coordinar y asesorar la provisión de estos servicios. También en el proceso de adquisición, la donación siempre es una opción, asimismo se aconseja formar redes con otras bibliotecas de material multimedia para que así estos recursos tengan la capacidad de alcanzar diferentes comunidades.

Entendiendo el uso de estos recursos, existen varios ejemplos de cómo diferentes países proporcionan recursos multimedia para los ciudadanos, uno de ellos es el sitio de las Bibliotecas Públicas de Hong Kong: *Multimedia Information System* (2022) este proporciona una gran cantidad de recursos entre documentos digitalizados, audiolibros y otros e-books, imágenes como fotos y mapas, etc. Otro ejemplo es la Biblioteca Pública de Nueva York (2022), en donde entre sus colecciones se encuentran videos, películas y en su sitio cuenta con un centro de e-books, con revistas y periódicos digitalizados, entre otras cosas.

Con el acceso a internet, el alcance a los recursos multimedia es más fácil con sitios como Internet Archive², el cual es una biblioteca digital de sitios de Internet y otros materiales en forma digital que brinda acceso gratuito a público en general.

Mientras que en países como Chile, se pueden encontrar bibliotecas como la Biblioteca BiblioGam (2023), que cuenta con alrededor de 2.276 ítems de material audiovisual. De igual forma la Biblioteca Luis Angel Arango de Colombia, cuenta con una colección digital de libros y otros impresos digitalizados, hemeroteca digital, fotografías y materiales gráficos, videos y multimedia (Banrepcultural, 2023). La Biblioteca de Parque Villa-Lobos (2023) en Brasil también ofrece gran cantidad de recursos multimedia e incluso video juegos.

El papel de los recursos multimedia en las bibliotecas públicas de México no es bastante destacable, ya que no son muchas las bibliotecas que ofrecen este

² Archive.org

servicio; sin embargo, se cuenta con distintos recursos proporcionados por el gobierno y otras instituciones como es el sitio del Centro de Información y Documentación sobre la Asistencia Social (CENDDIF, 2022) el cual otorga información, material bibliográfico y audiovisual, relacionado a la Asistencia Social, también da a conocer distintas bibliotecas digitales de instituciones públicas, privadas, nacionales e internacionales, entre ellas el repositorio institucional MORA; Biblioteca del Instituto interamericano del Niño, la Niña y Adolescentes, Organización de Estados Americanos, OEA; la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Biblioteca Digital Hispánica. Así también el Centro de Documentación del Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED, 2023), dentro de su acervo cuenta con videos, audios y publicaciones digitales.

De igual forma, México cuenta con algunas bibliotecas que proporcionan gran cantidad de materiales como lo es La Biblioteca Vasconcelos (2023), esta cuenta con un cuantioso acervo de 600,000, lo que la hace la biblioteca mas grande del país, ofrece servicios como internet y equipos de computo, cuenta con diferentes colecciones entre las cuales se puede mencionar su colección de música y la de multimedia, que abarca cine, documentales entre otras cosas; o la Biblioteca México (2023), esta tiene una colección infantil en línea y su biblioteca virtual. Igualmente, la Biblioteca Publica del Estado de Jalisco (2023), se conforma de un gran recinto, donde se destaca su fonoteca, cinemateca y fototeca, asi como su servicio de computo. El Centro Cultural Pedro López Elías (SIC México, 2023) también ofrece un acervo de 50,000 volúmenes y alrededor de 20,000 audiovisuales.

Con lo visto en el capítulo, puede entenderse mejor qué son las bibliotecas públicas y cómo han evolucionado desde la antigüedad, cambiando el tipo de usuarios que atiende y sus objetivos, así también poder ver el desarrollo y la importancia que se les dio en México. De la misma forma dar a notar cómo a través de los servicios que proporciona y el compromiso social y político de los profesionales se pueden cumplir los objetivos de la biblioteca pública moderna para que pueda ser realmente tal y como se define.

Por otra parte, el acervo y colecciones de la biblioteca pública son fundamentales y estas deben ser de calidad y diversas, como se vio anteriormente, los recursos multimedia proporcionan beneficios a la comunidad y a la biblioteca permitiendo ser atractiva para la comunidad e incluyentes. Se sabe ya que el recurso multimedia hace uso de varios elementos como audio, imagen o texto; que requiere de un dispositivo para que funcione de manera interactiva. Aunque estos recursos resultan ser comúnmente DVD's, CD's o e-books, existen otros recursos que pueden ser parte de la biblioteca como lo es el videojuego, el cual encaja con la definición del recurso multimedia.

Capítulo 2. Los videojuegos como recurso didáctico para las bibliotecas

En este capítulo, se reconoce al videojuego como un recurso multimedia, también se entiende la importancia de las diferentes concepciones que se tienen del videojuego. Asimismo, se profundiza en sus antecedentes históricos, su origen y desarrollo hasta el día de hoy, con las diferentes clasificaciones que se tienen, y los rangos de edad más comunes en la comunidad gamer.

Finalmente se analiza el papel del videojuego como recurso didáctico, cuáles son sus beneficios y de qué forma puede ser utilizado.

2.1 Concepto

Entendiendo la definición de recurso multimedia y sabiendo que un ejemplo de este es el videojuego, se requiere tener concepciones más acertadas de qué es un videojuego por sí mismo y no como un recurso multimedia.

De forma técnica, se puede referir al videojuego como el que “se compone de la interacción entre recursos visuales y sonoros y, además, requiere de sistemas de respuesta háptica³ tales como mouse, joystick⁴, guantes, teclados, trajes u otros dispositivos. Estos facilitan y permiten la interacción hombre-máquina” (Pereira & Alonso, 2016, p. 54). Las características del recurso multimedia encajan perfectamente con la definición del videojuego al utilizar elementos como imagen, texto o animación, y su interacción entre ellos.

Así también “Este recurso puede ser físico o digital, y requiere de un dispositivo físico (consola casera, consola portátil, Arcade, computadora, teléfono inteligente o Tablet) para visualizarse y un dispositivo periférico⁵ (mando, tablero, teclado, mouse, pantalla táctil, etc.) para interactuar con él” (Miranda, 2017, p.11). Se destaca que el uso de los dispositivos y la necesidad de contar con un medio físico es de suma importancia para la interacción con el recurso.

³ Se refiere a un respuesta por medio del contacto

⁴ Control o mando que se utiliza para jugar videojuegos

⁵ Dispositivo externo al ordenador o consola

Mientras que Longoria (2019) define al videojuego como “una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permiten simular experiencias en la pantalla de un televisor o dispositivo electrónico” (p. 72), es importante tomar en cuenta el uso de dispositivos y mandos o controles para utilizar el recurso.

Con lo mencionado por los distintos autores, el videojuego puede ser un recurso principalmente para el entretenimiento, que se conforma de diferentes elementos y la interacción entre ellos, que necesita de diversos dispositivos físicos como lo son la consola, un televisor o monitor y, controles o un teléfono inteligente para que la persona sea capaz de utilizarlo.

Al entender lo que es un videojuego, también es importante conocer sus antecedentes y cómo ha evolucionado desde sus primeras apariciones.

2.2 Historia de los videojuegos

La trayectoria de los videojuegos inicia con la creación del dispositivo de entretenimiento con tubo de rayos catódicos en 1947 por Thomas Goldsmith Jr. y Estle Ray Man, el cual se menciona como el primer juego electrónico interactivo (Dillon, 2011).

Unos años más tarde surge el juego *OXO* hecho por Alexander S. Douglas en 1952, el cual era una versión computarizada del tres en raya y el de *Tennis for two* de 1958 por William Higginbotham, estos serían considerados como los primeros videojuegos. Después, Steve Russel en 1962 crea *Spacewar!*, un juego para computadora usando gráficos vectoriales, siendo el primer videojuego en formato software y alcanzando algo de fama solo entre la comunidad universitaria de ese tiempo (Belli & López, 2008; Trenta, 2012; Eguia, Contreras & Solano, 2013; Sánchez, 2015).

Eguia, Contreras & Solano (2013) mencionan que *NIM*, se puede considerar también como uno de los primeros videojuegos, desarrollado en 1951 para la computadora NIMROD.

En 1966 Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney desarrollaron un proyecto de videojuego llamado *Fox and Hounds* dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la Magnavox Odyssey, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados, comercializándose gracias a Magnavox, una compañía de electrónica de consumo (Belli & López, 2008; Trenta, 2012; Eguia, Contreras & Solano, 2013; Sánchez, 2015).

En el año 1971, Nolan Bushnell, otro pionero de la industria de los videojuegos, junto con Ted Dabney crean el concepto de videojuego como máquina recreativa para jugar en lugares públicos, siendo el inventor del primer videojuego arcade, *Computer Space*. Un año después aparece la ya mencionada Magnavox Odyssey y Bushnell funda su compañía Atari y junto a Al Alcorn desarrollan el videojuego Pong (Dillon, 2011; Trenta, 2012; Eguia, Contreras & Solano, 2013; Sánchez, 2015).

A partir de esto, entre los años 1977 y 1993 los videojuegos dieron numerosos avances tecnológicos, evolucionarían y se transformarían en industria, aparecería una nueva generación en los videojuegos, el cual sería considerada la época dorada de los videojuegos. Surgiendo los salones recreativos con *Space Invaders* o *Asteroids*, máquinas arcade y consolas domésticas como Atari 2600, Atari 5200 y Odyssey 2 (Belli & López, 2008; Dillon, 2011; Sanchez, 2015).

Entre este periodo aparece la primera generación de videojuegos para PC, la cual tenía como tema principal las aventuras de texto o aventura conversacional, en las que el jugador habla con la máquina mediante comandos del teclado. *Adventure*, desarrollado por Will Crowther en 1976 fue uno de los juegos de este tipo que más destacó. En la década de 1980, los equipos personales se hicieron lo suficientemente potentes como para ejecutar estos juegos, después de esto los gráficos fueron un factor importante para los juegos. (Jerz, 2007)

Mientras que en 1981 Atari saca el primer juego con gráficos de vectores en 3-D llamado *Battlezone* del género shoot em up⁶; y otro juego llamado Centipede programado por Dona Bailey, la primera mujer programadora de videojuegos. En este tiempo aparece uno de los juegos arcade más populares de la historia, *Pacman*, resultando en un éxito comercial, sacando todo tipo de mercancía e incluso una caricatura. También aparece el primer juego de Nintendo para arcade, *Donkey Kong*, el cual posteriormente tendría tres títulos importantes para los videojuegos, y en donde hace su primera aparición uno de los personajes más emblemáticos de los videojuegos, el fontanero Mario. (Glancey, 1996)

Nintendo lanza en Japón la consola Famicom mejor conocida como NES (Nintendo Entertainment System) en 1983 y para 1985 lanza el juego *Super Mario Bros*, un año más tarde lanza los juegos de *The Legend of Zelda* y *Metroid* siendo tres de las series más queridas en la historia de los videojuegos. También fueron surgiendo nuevos sistemas domésticos como la Master System (Sega) con juegos como *Double Dragon* o *Shinobi*, el Amiga (Commodore) y el 7800 (Atari) que gozaron de diferentes niveles de popularidad según la región; así mismo, en 1989 Nintendo lanza la consola portátil Game Boy en conjunto con el juego Tetris de Alexey Pajitnov considerado hoy en día como un juego clásico. Para este tiempo, la popularidad de la NES afectaría enormemente la industria de juegos en PC, aunque estos no desaparecerían. Esta se conocería como la tercera generación de consolas (Sanz, S.f.; Ferrell, 1989; Glancey, 1996; Belli & López, 2008; Dillon, 2011; Sánchez, 2015; Albornoz, 2023).

En la segunda mitad de los años 80 aparecen los juegos de rol para ordenador y consolas, consiguiendo un gran número de fanáticos al imitar los juegos de rol de mesa como *Dungeons and Dragons*, simulando una partida con los detalles propios del juego y un método de acción por turnos. Partiendo de esto, aparecen géneros de estrategia, arcade estrategia, simuladores y aventuras en diversos subgéneros, en el que se incluyen los juegos de rol. (Hernandez, 1998)

⁶ Subgénero donde el jugador controla un personaje o vehículo en donde se deben eliminar hordas de enemigos que van apareciendo al mismo tiempo que se evaden los disparos enemigos

Evolucionando enormemente en los años 90's gracias a los 16 bits, aparecen las consolas de la conocida cuarta generación. Megadrive es el primero de esta generación, este debutó en 1990 con los juegos *Space Harrier* y *Super Thunder Blade* para después portar juegos de arcade como *Golden Axe* y *Ghouls and Ghost*, un poco después en el mismo año aparece la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES), con dos juegos que demuestran la evolución de los videojuegos, *Super Mario World* y *F-Zero*. En 1991 Sega saca su propia mascota con un juego de plataformas, el cual sería otro de los personajes más populares de los videojuegos, Sonic. Mientras que para las máquinas arcade Capcom lanza *Street Fighter II*, el juego que revolucionó el género de peleas, este después sería portado al SNES. Para 1994 aparece el juego *Donkey Kong Country* para SNES, que tendría la novedad de contar con gráficos pre renderizados, un año después sale su secuela la cual tuvo mayor éxito (Glancey, 1996; Belli & López, 2008; Eguia, Contreras & Solano, 2013).

En esta década, aparece el primer juego de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) Organizado por AOL y desarrollado por Beyond Software, *Neverwinter Nights* en donde gracias la conexión entre ordenadores permitiría el juego multijugador; compañías como ID Software y Blizzard ya comienzan a trabajar en videojuegos tridimensionales para PC. En este sentido, ID Software crea el primer videojuego de disparos en primera persona, *Hovortank 3D*, el cual fue el primer producto de la compañía y tuvo gran influencia en los juegos de este género; así mismo, el lanzamiento de *Doom* en 1993 para PC fue una innovación en gráficos 3D y no tardó en portarse a videoconsolas. Aparecen también juegos de estrategia como *Theme Park*, *SimCity 2000*, juegos de aventura gráfica como *Sam and Max Hit the Road* y simuladores como *TIE Fighter* de LucasArt y *Wing Comander III* (Sanz, S.f.; Glancey, 1996; Belli & Lopez, 2008; Dillon, 2010; Wikipedia, 2023b; Albornoz, 2023).

Pasando a la generación de 32 bits, la quinta generación de consolas con juegos en Polígonos 3D, en 1994 aparece en Japón PlayStation de Sony, que populariza el formato CD, aparecen grandes franquicias como *Tekken*, *Metal Gear Solid*, *Crash*

Bandicoot y *Resident Evil* de Capcom, el cual éste crea un nuevo género de juegos survival/horror. Sega Saturn hace su aparición y destacan juegos como *Virtua Fighter 2* y *Panzer Dragoon*, entre otros. Para que después Nintendo 64 haga su lanzamiento en 1995, como su nombre lo dice, incorpora un procesador de 64 bits, cuenta con títulos como *Starfox*, *Ocarina of Time*, *Mario 64* o *Banjo Kazooie*. En esa época, las videoconsolas portátiles, producto de las nuevas tecnologías más potentes, comenzaron su auge, siendo Game Boy y sus descendientes (Game Boy Pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Game Boy Micro) las dominadoras del mercado (Sanz, S.f.; Glancey, 1996; Belli & López, 2008; Dillon, 2011; Sánchez, 2015; Albornoz, 2023).

Para el año 2000 llega una nueva era con videojuegos en PC en línea, el mercado de los PC seguía dominado con los videojuegos de estrategia en tiempo real (Age of empires) y juegos de rol multijugador masivos en línea como World of Warcraft y los juegos de acción en línea (Battlefield 1942). Así mismo, en esta nueva era forman parte los portátiles y el desarrollo de consolas mejoradas y sofisticadas. Microsoft entra a esta industria de consolas con el Xbox, mientras que Nintendo y Sony siguen evolucionando con sus consolas Gamecube y PlayStation 2 respectivamente, conociéndose esta como la sexta generación en videojuegos (Sanz. S.f.; Belli & López, 2008; Dillon, 2011; Sánchez, 2015; Wikipedia 2023a, Albornoz, 2023).

Entre el 2005 a 2012 nuevas tecnologías y conceptos de jugabilidad se fueron desarrollando para las consolas conocidas como la séptima generación. Surgen controles inalámbricos y sensores de movimiento como lo fue de Nintendo Wii y Kinect de Xbox 360, mientras que Sony muestra el formato BlueRay para su consola Playstation 3. A partir de aquí se empieza a popularizar la mecánica de micro transacciones conocida como contenido descargable o DLC en donde se agregan nuevos contenidos al juego original por un precio extra o en algunos casos gratuitos (Sanz, S.f.; Belli & López, 2008; Eguia, Contreras & Solano, 2013; Salas, 2020; Sánchez, 2015; Albornoz, 2023).

Además de esto, con los teléfonos inteligentes, se abrió un nuevo mercado para los videojuegos, juegos como *Candy Crush Saga*, *Clash Royale* o *FreeFire* son los que más destacan para dispositivos móviles. El cual agregaron una nueva mecánica para los juegos en donde se puede descargar de manera gratuita y tienen la opción de pagar por contenido del juego (Wikipedia, 2023a).

Igualmente, los juegos para computadora actualizaron su forma de venta a través de internet para que la compra estuviera directamente en el ordenador, surgen plataformas como Steam, EA Store, Epic Games, GOG y muchos servicios de distribución digital, el procesamiento de las máquinas tampoco se queda atrás en comparación con las consolas y gracias a las modificaciones a los juegos o “mods” se innovó la forma de jugar en PC, tanto así que los desarrolladores fomentaron el modding en sus juegos e incluso surgen algunos mods de fanáticos sin el apoyo oficial, de tal forma que esto permitió cambiar mecánicas y apartados visuales de los juegos originales, esto aumentó en gran medida la longevidad de los juegos (Hoglund, 2014; Wikipedia, 2023c).

A partir del 2012 al 2022 surgen otras dos nuevas generaciones de consolas, la octava generación comprendidas por Playstation 4, Xbox One y Wii U. seguida de la novena y última generación hasta el año 2023 con las consolas como Xbox Series X y S, Playstation 5 y Nintendo Switch, la primera consola híbrida, el cual puede usarse como consola portátil y consola de sobremesa con un televisor. El uso de internet es indispensable para las consolas, cuentan con formatos de videojuegos completamente digitales, gráficos muy altos y gran procesamiento. (Sanz, s.f.; Eguía, Contreras & Solano, 2013; Sánchez, 2015; Albornoz, 2023)

Actualmente, los videojuegos tienen un lugar bien establecido en el mercado, donde empieza “una guerra de precios y los lanzamientos mundiales ponen a prueba la capacidad de los fabricantes” (Eguía, Contreras & Solano, 2013, p. 8). Por ello, no hay duda de que la industria del videojuego sigue creciendo en popularidad, en avances tecnológicos y en aceptación por la diversidad de títulos, contenidos y temáticas que se pueden encontrar en el mercado.

2.3 Clasificación

Debido a la gran extensión y diversidad con la que cuenta el área del videojuego, se tienen diferentes clasificaciones incluyendo varias subclasificaciones donde, de manera general, se pueden clasificar de acuerdo con la consola; el género, entre los cuales destacan de plataforma, luchas, shooters⁷, RPG, acción, estrategia, aventura, deportivos, simuladores y de tablero (Gros et al., 2008; Miranda, 2017).

La clasificación por edad es la más común y la proporciona Entertainment Software Rating Board (ESRB, 2022) y surge en 1994, siendo esta la primera para videojuegos, sin embargo, su página oficial se actualiza constantemente. En el año en curso (2023), la clasificación que propone se encuentra en la figura 1:

Figura 1. Clasificación por edad de la ESRB, 2023.⁸



Everyone o todos donde por lo general es apto para todas las edades, con una cantidad mínima de violencia.



Everyone 10+ o Todos +10, donde el contenido es apto para edades de 10 años o más, con violencia o lenguaje moderados y temas mínimamente provocativos.

⁷ Videojuegos del género de disparos

⁸ Elaboración propia adaptado de: Entertainment Software Rating Board (2022) Guía de Clasificaciones. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>



Teen o Adolescentes, donde el contenido generalmente es apto para personas de 13 años en adelante, conteniendo violencia, temas insinuantes, humor grosero, cantidad mínima de sangre y uso de lenguaje fuerte poco frecuente.



Mature 17+ o Maduro +17, se refiere a que el contenido es apto para personas de 17 años o más, puede contener violencia intensa, sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



Adults only 18+ o adultos únicamente +18, el contenido es apto solo para mayores de 18 años, puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.



Rating pending o aun si clasificar, se refiere a que no se ha asignado una clasificación final de ESRB, apareciendo solo en publicidad, marketing y materiales promocionales de un juego físico que se espera que tenga una clasificación y debe ser sustituida una vez se le asigne una.



Rating pending likely mature 17+ o aun si clasificar probable maduro +17, se refiere a que aún no se asigna una clasificación, aunque se prevé que sea maduro +17, de igual forma solo aparece en publicidad y debe ser cambiado una vez asignada la clasificación.

En la imagen se observa entonces que existen 7 clasificaciones que han persistido desde 1994 a la fecha de realización de la presente tesina.

A partir del 18 de agosto de 2021, en México los videojuegos están regulados por los Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencia de Clasificación de Contenidos de Videojuegos (SMECCV) (Diario Oficial de la Federación, 2020).

Con esta nueva regulación se definen parámetros específicos que ayudan a conocer el contenido de cada juego y sugieren una audiencia a la que va dirigida. Se trata de 5 categorías, las cuales son las siguientes:

Clasificación “A”: Contenido para todo el público.

Clasificación “B”: Contenido para adolescentes a partir de 12 años.

Clasificación “B15”: Contenido para mayores de 15 años.

Clasificación “C”: Contenido no apto para menores de 18 años.

Clasificación “D”: Contenido extremo y exclusivo para adultos.

Como se puede ver, hay bastante similitud en las dos clasificaciones, siendo sus diferencias el cambio de edades en algunas y el pasar de ser de 7 a 5 clasificaciones, quitando solo las aun sin clasificar.

Partiendo de estas clasificaciones, que al ser las clasificaciones más conocidas en Norteamérica, de acuerdo al rango de edad de los usuarios, se puede identificar con más facilidad el material necesitado por la biblioteca, de esta forma, ayuda a que la selección de material para la biblioteca sea más sencilla acorde a las necesidades de información de la comunidad de usuarios de la biblioteca y de sus objetivos institucionales.

Al tomar en cuenta las clasificaciones, se tiene una idea general de quiénes son las personas que forman parte del mercado, algunos en mayor medida que otros.

2.4 Comunidad Gamer

La relevancia de los videojuegos en la sociedad es bastante notable, pues estos han permitido un cambio tecnológico y científico, además, durante el 2020 se le acredita una cifra de más de 2.700 millones de jugadores generando un ingreso de 175.000 millones de dólares. (CENART & CCEMx, 2022) Tal fue la popularidad de los videojuegos que se designa el término gamer, el cual Hoglund (2014) define como una persona que disfruta y juega juegos como un hobby o de forma regular.

Al observar las clasificaciones que existen para todas las edades, quiere decir que los juegos no se limitan a un solo público, esto es de suma importancia ya que existen videojugadores de todas las edades, donde “se identifica que 21.6 millones tienen menos de 16 años, mientras que 10.1 millones tienen entre 16 y 20 años. Por lo tanto, 93% de los mexicanos considerados como “Generación Z” (menores de 20 años) son usuarios de videojuegos” (CIU, 2020, párr. 12), también es importante destacar que existen preferencias con las consolas y también al género de acuerdo con la edad.

Para el 2020 se han registrado ingresos de 32.229 millones de pesos en el mercado de videojuegos en México. También, se estima que el 75% de los gamers en México prefieren el Smartphone como dispositivo para jugar, mientras que un 20% consola fija, 8% tableta, 6% PC y 4% consola portátil. Además, existe una preferencia de videojuegos de estrategia para móvil, seguido de juegos de mesa; mientras que para consola la categoría preferida es de deportes, seguido de shooters (CIU, 2021a; CIU, 2021b).

Por otro lado, de acuerdo con Antevenio (2021) “Por norma general, los jugadores se mueven en una edad comprendida de entre 25 a 34 años. No existe gran diferencia entre personas con trabajo actual y los estudiantes universitarios” (párr. 6).

Otro estudio realizado en Madrid por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), menciona que “Casi 6 de cada 10 adolescentes y jóvenes, entre los 14 y los

18 años, juegan con videojuegos” (Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez y Navarro, 2002, p. 3).

De la misma manera, los datos recopilados en Estados Unidos por la Entertainment and Software Association comenta que dos tercios de los adultos y tres cuartos de los niños menores de 18 años juegan videojuegos semanalmente. En todas las edades, el 80% de los jugadores tienen más de 18 años, y la edad promedio de un jugador de videojuegos es 31 (ESA, 2012).

Con respecto a los datos anteriores, se puede decir que la mayor concentración de videojugadores se encuentra entre las edades de 15 a 31 años, siendo estudiantes, trabajadores y adultos jóvenes.

Sin lugar a duda existe un gran número de usuarios en el mercado del videojuego, por ello, existen una gran variedad de videojuegos, y que, al abarcar numerosos temas, la utilidad del videojuego puede ir más allá del ocio. Es por ello por lo que las bibliotecas deben considerar este gran número de jugadores como usuarios potenciales de las bibliotecas, al implementar estos materiales, la biblioteca generará un interés en la comunidad y se podrá proporcionar el acceso a los videojuegos a través de los servicios de la biblioteca, además de diversificar sus servicios de información de acuerdo con el contexto sociocultural actual.

2.5. Críticas y controversias de los videojuegos

Debido a la popularidad de los videojuegos, existen muchas opiniones negativas con respecto al uso de videojuegos. Estas controversias comenzaron desde el inicio de su lanzamiento al mercado y siguen estando presentes en la actualidad, con el supuesto que causan diferentes efectos indeseables, entre estos, violencia, adicción, aislamiento social, bajo rendimiento académico, sedentarismo, deterioro de la imaginación, cefaleas, obesidad, entre otros (García, 2018).

Asimismo, se menciona que el videojuego es inhibidor de otras actividades más productivas o que favorecen una conducta impulsiva y agresiva. Si bien, este fenómeno de contradicción entre los efectos positivos y negativos aparece

frecuentemente en la sociedad, en donde al momento en que nuevas tecnologías son creadas, una parte de la humanidad se complace mientras que otra parte está temerosa, así como en los videojuegos, sucedió con la imprenta, la televisión, la radio, el tocadiscos, etcétera (Mejía, Rodríguez & Castellanos, 2009).

Las críticas más notables se relacionan con las conductas violentas ocasionadas por los videojuegos, como es el caso de Culebro & Orantes (2010) el cual mencionan que “el videojuego se asemeja a la soledad del mundo de los alucinógenos en donde el alumno aprende de manera casi realista a agredir, a violar los valores y las reglas que aprende tanto en la escuela como en su casa” (p. 17).

La investigación de Culebro & Orantes (2010) menciona que las repercusiones de los videojuegos se agrupan en cuatro tipos, las cuales son:

- Las individuales: como son los efectos físicos, en donde el exceso de videojuegos puede ocasionar náuseas, vómitos, entre otras condiciones de salud.
- Las escolares: que se relacionan con el bajo rendimiento escolar.
- Las psicológicas: relacionadas con las conductas violentas y conductas adictivas por el abuso de jugar videojuegos.
- Las familiares y sociales: en las cuales se menciona que producen un efecto de aislamiento, introversión y desinterés.

En este sentido, los autores concluyen que 3 de cada 10 alumnos presenta repercusiones negativas, principalmente asociadas por el tiempo utilizado en jugar, más no en los otros efectos y conductas expuestas.

Lo anterior puede tomar sentido con lo que menciona Redolar (2020) ya que menciona que los videojuegos activan las mismas regiones cerebrales sobre las que actúan las drogas de abuso, el cual es llamado sustrato nervioso del refuerzo. Esto tiene tanto una ventaja como una desventaja, puesto que tiene el potencial de utilizarse como una herramienta de rehabilitación cognitiva, para motivar a los pacientes. Por el otro lado, puede generar una adicción, pues se menciona que el

encéfalo de una persona adicta a videojuegos muestra los mismos cambios neurales (funcionales y de conectividad estructural) que en otras adicciones como, por ejemplo, el consumo de sustancias.

Por su parte, García (2018) presenta una línea de investigación en donde se muestran distintas teorías e investigaciones acerca de los efectos ocasionados por los videojuegos; sin embargo, estas no muestran evidencias de peso. Pues mientras que unos señalan que los jugadores pueden experimentar aumentos, disminuciones o ausencia de cambios en su agresividad luego de jugar un videojuego violento, se vincula más con los sentimientos de los jugadores en los momentos previos al uso del videojuego; por otro lado apuntan que los niños agresivos se sienten más atraídos por los videojuegos violentos o que los niños que estén bajo estrés, por problemas familiares o escolares, utilicen los videojuegos para manejar ese estrés.

Así, el autor concluye que “más que ser causante de “trastornos”, puede interpretarse como síntoma indicador de un padecimiento que está atravesando el niño, ya sea en su ambiente familiar o escolar, y que eventualmente exige intervención adulta” (García, 2018, p.161).

2.6 Videojuegos como recurso didáctico y sus beneficios

Los videojuegos forman parte del mundo actual, dentro del mercado y del ocio, aunque muchos lo vean solo como entretenimiento y a pesar de las críticas, existen otras opiniones acerca de los videojuegos, esto puede reflejarse desde los años ochenta. Al respecto, White (como se citó en Eguía, Contreras & Solano, 2013), se planteó la posibilidad de:

trasladar el potencial de los videojuegos a las aulas de clase, con el fin de mejorar la participación de los estudiantes y su compromiso. (...) a través de una serie de observaciones describe el desafío, la fantasía y la curiosidad como elementos principales del videojuego. Otros estudios indican, que favorecen el desarrollo de habilidades de atención, creatividad, concentración espacial y resolución de problemas. (p. 7)

Puede tratarse de un recurso muy útil dentro de las bibliotecas, donde se pueden resaltar características, de acuerdo con Solano (2019):

Es un recurso de información multimedia ya que provee textos, imágenes, videos, archivos de voz y musicales, etc., que son presentados al usuario ó video jugador para la conclusión de un objetivo recreativo ó didáctico en el que pueden presentarse situaciones como: resolución de acertijos dentro de una narración interactiva, desarrollo de habilidades psicomotrices, ejercitación de la memoria y lectura de textos y elementos del ambiente virtual. (p. 205)

CENART & CCEMx (2022) mencionan que cuando se combina el arte con la computación, su capacidad de entretenimiento y transmisión de información, el videojuego se vuelve una herramienta de aprendizaje que mejora la plasticidad cerebral y la manera de crear emociones.

Y como herramienta de aprendizaje, Gros (2008) expone que los programas educativos utilizan los mismos principios fundamentales para la creación de videojuegos, los cuales son el reto, la curiosidad y la fantasía. Además, los videojuegos cuentan con algunas estrategias propias de una actividad educativa, como que se fomenta la exploración y el descubrimiento; que existe una interactividad; así como también cuenta con objetivos; que alguien o algo guíe a los jugadores; proponen retos con asistencia mutua; que no se pierda la concentración/inmersión en el juego, entre otras cosas.

Los videojuegos ofrecen ventajas para “desarrollar y potenciar destrezas y habilidades tales como razonamiento y solución de problemas, ubicación espacial, habilidades multisensoriales, trabajo en equipo, procesamiento de información, atención, memoria y autoestima en estudiantes en torno al trabajo colaborativo” (Castellanos, Castellanos, Salazar & Casas, 2016, p. 17), además de esto, al ser un recurso llamativo, este desarrollo de destrezas y habilidades resulta más práctico y accesible.

De la misma forma, Johnson (como se citó en Levine, 2006) comenta que, al examinar los beneficios potenciales de los juegos, los juegos pueden brindarnos, y

enseñarnos herramientas de pensamiento crítico que se necesitan en el nuevo mundo que emerge a nuestro alrededor. Y que casi ningún otro medio es tan cognitivamente atractivo como los videojuegos.

Se da a entender que al jugar un videojuego no solo se trata de entretenimiento, sino que también se desarrollan diferentes habilidades, que pueden ser aplicadas en distintas áreas, tal y como menciona Longoria (2019) “el videojuego es un recurso electrónico que tiene la función principal el entretener, pero es utilizado para cumplir otras funciones en áreas como la medicina, la educación, la comunicación, entre otras” (p. 72).

Con respecto a estas otras funciones, Deconstructeam (como se citó en CENART & CCEMx, 2022) menciona que:

De la interacción humano-máquina, los videojuegos se han convertido también en una excelente interacción humano-humano. A través de ellos, el usuario logra volcar sus deseos e inquietudes y establecer una comunicación directa consigo mismo (explora su propia identidad con la experimentación con avatares y prácticas de juego) y con los demás (permitiendo otros tipos de interacción). (párr. 1)

Por otro lado, se mencionan algunos estudios de neurociencias como es el de Tanaka (2013), Hung (2013), Gong (2015) o Palaus (2017), en donde se demuestran progresos en las habilidades cognitivas y mejoras en diferentes áreas del cerebro al jugar videojuegos, como el aumento de la actividad neuronal y la plasticidad cerebral (CENART & CCEMx, 2022).

Tomando en cuenta lo anterior, de acuerdo con Redolar (2020) los efectos cognitivos se llevan principalmente en juegos de acción, pues requieren rapidez, el realizar diferentes actividades a la vez, retención de información y toma de decisiones. Estos mejoran la eficiencia de diferentes tipos de atención entre las cuales se mencionan la sostenida, la selectiva y la dividida. También aumenta la velocidad con la que las personas procesan la información y proporciona una mejor memoria, así como realizar varias tareas a la vez con mayor facilidad.

Así mismo los juegos de estrategia requieren que el jugador utilice habilidades de planificación, gestión de recursos y la resolución de problemas. Los juegos de puzzle también ofrecen cambios sustanciales en la espacialidad, la atención selectiva y la memoria. (Moscardi, 2018)

Así como pueden ser utilizados en diferentes áreas, no es de extrañar que los videojuegos pueden formar parte de las bibliotecas, pues al ser recursos multimedia interactivos, la biblioteca moderna los incluye. Además, se sabe que hay una gran parte de la población a la que le gustan los videojuegos y que estaría interesada en hacer uso de estos materiales al no contar con un acceso directo en sus hogares, lo que implicaría que la biblioteca pueda generar servicios de información a diferentes comunidades de usuarios.

Es principalmente el elemento multimedia y la información que contiene, el cual se presenta de forma única, aquello que permite que los videojuegos se incorporen a la biblioteca. Además de esto, se debe tomar en cuenta que, así como los bibliotecarios no juzgan (o no deberían) juzgar los contenidos elegidos por los usuarios, no debemos criticar a nuestros usuarios que eligen jugar videojuegos como una forma de recreación. Y así como las bibliotecas ofrecen múltiples formatos de contenido (música, películas, etc.), los bibliotecarios y quienes toman decisiones sobre los servicios de la biblioteca deben tener la mente abierta y darse cuenta de que los videojuegos se han convertido en un formato legítimo para millones de usuarios de bibliotecas (Levine, 2006).

Una vez expuesto esto, existen varios ejemplos de bibliotecas que implementan videojuegos, los cuales son expuestos en el siguiente capítulo, en estos casos se permite observar que países lo han implementado y en algunos casos qué tipo de actividades se realizan en relación con los videojuegos, así mismo, se permite hacer una comparación con la situación de las bibliotecas en México y el uso de videojuegos.

Capítulo 3. Los videojuegos como recurso para la biblioteca pública.

En este capítulo se expone el planteamiento del problema a partir del contexto de los videojuegos en bibliotecas públicas en México, qué tanta relevancia tienen los videojuegos en México a comparación de otros países, además de mostrar datos sobre el presupuesto de la DGB para tener una idea de las condiciones en las que se encuentran las bibliotecas públicas, los recursos que manejan y cómo dejan de lado el tema de videojuegos. Así mismo, se muestra la utilidad de los videojuegos y los cambios que puede tener la biblioteca pública al ofrecer este tipo de materiales. Todo esto con el fin de presentar los criterios y recomendaciones para la incorporación de videojuegos en las bibliotecas públicas de la Ciudad de México.

3.1 Contexto

El problema radica en que las bibliotecas públicas en México centran sus colecciones principalmente en libros, que sin duda son la base de toda biblioteca, existe una diferencia muy desigual de los diferentes recursos que manejan, esto se ve reflejado por lo que menciona Quezada (2015, p. 232):

Desde la creación de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas se han distribuido 41,151,952 volúmenes. Asimismo, recientemente se distribuyeron 4,000 discos duros a igual número de bibliotecas públicas, que contienen la Biblioteca Digital Conaculta, consistente en 3 mil libros en texto completo, 11 cursos sobre diversos temas, la Enciclopedia Iberoamericana con 60 volúmenes y una selección de ligas a sitios de interés.

Aunque se tiene una gran cantidad de bibliotecas públicas, muchas de ellas no cuentan con todos los recursos y servicios adecuados debido al recorte de presupuesto para las bibliotecas. Para el 2019, en el diagnóstico que se realizó a la Red Nacional de Bibliotecas identificó la falta de acervos, en donde se requería de un incremento de presupuesto del 20 por ciento, ya que este no era suficiente, para ese año el presupuesto total de la Dirección General de Bibliotecas fue de 249 millones 433 mil 274 pesos; sin embargo, para 2020, pasó a 217 millones 988 mil 314 pesos, en 2021 obtuvo un presupuesto de 216 millones 855 mil 480 pesos y por

último en el 2022 el presupuesto fue de 209 millones 791 mil 092 pesos (Gochez, 2019; Patiño, 2022). Por lo que el presupuesto ha ido disminuyendo cada año ocasionando decadencia para muchas bibliotecas.

Las bibliotecas públicas de México a diferencia de otro tipo de bibliotecas, se encuentran desatendidas:

miles de estos centros a lo largo y ancho del país, por omisión o desinterés de las autoridades, carecen de infraestructura, mantenimiento, presupuesto, mobiliario y equipo. Funcionan con los vidrios rotos, con las paredes sin pintar, con fallas en las tuberías, con filtraciones de agua, con el polvo que hace estragos en los libros, y en algunos casos –como en las bibliotecas rurales- hasta con carencia de servicios sanitarios. Además, muchas de ellas son objeto de saqueo por parte de la delincuencia. (González, 2015, p.2)

A pesar del esfuerzo realizado a través de los años por la Red Nacional de Bibliotecas Públicas, la mayoría de ellas se encuentran con pocos recursos y sin un personal capacitado el cual tenga la iniciativa de mejorar la institución e innovar sus servicios, por ello se dejan de lado la utilidad de otro tipo de recursos más didácticos e interactivos como lo son los videojuegos.

Estos tienen poca inclusión si no es que nula en las bibliotecas públicas de México, de acuerdo con Torres (2016, p. 66) “en el catálogo de la Dirección General de Bibliotecas, de la Secretaría de Educación Pública de nuestro país bajo el término “videojuegos”, se encontraron 20 resultados”. Cabe mencionar que no solo son muy pocos resultados, y no necesariamente se trate del recurso multimedia como tal, sino todo lo referente al tema. Además, la controversia generada por los videojuegos siempre ha estado presente en la sociedad, formando parte de varias críticas en contra de los videojuegos y el daño que causan; eso sumándole a la poca relevancia y aceptación que tienen en el área profesional. Por estas razones el personal no está capacitado para manejar este tipo de recursos, ya que no es un material con el que estén familiarizados.

Se observa la escasez de los videojuegos en el país a pesar de ser un recurso con el que ya se ha trabajado en bibliotecas de otros países, de acuerdo con Ruiz (2015, p. 6) “Entregar este innovador servicio, además de desarrollar competencias técnicas y sociales, ampliar la oferta de formatos y posicionar a la Biblioteca como un espacio de entretención, favorece la inclusión de los alumnos democratizando el acceso y uso de este tipo de tecnologías”. Donde se puede ver que además de complementar la colección y los servicios que la biblioteca ofrece de una forma divertida, permite a los usuarios el desarrollo de habilidades y el acercamiento a la tecnología.

Otro ejemplo es el de Solano (2019, p. 212) donde menciona que los videojuegos: “ya son considerados dentro de la corriente de los objetos de aprendizaje, así como en bibliotecas públicas y escolares en Estados Unidos como apoyo a las actividades de enseñanza”. No sólo como parte de la biblioteca pública, sino que también tienen la capacidad de ser integrados en otro tipo de bibliotecas y sistemas educativos.

También, la Universidad de California en la sede de Santa Cruz cuenta con una colección de videojuegos disponibles para que los estudiantes puedan llevarlos a sus casas. Así como en la escuela primaria Longfellow en Columbia utiliza juegos de Wii, como *WiiSports* para enseñar matemáticas (Salas, 2014).

Incluso añadiendo la posibilidad de realizar actividades como torneos, así lo demuestra la biblioteca John C. Fremont Library District en Florence, Colorado “esta biblioteca pública en 2007 comenzó a realizar torneos de videojuegos, y gracias al apoyo de su comunidad se hizo de una que comenzaron a circular como cualquier otro material dentro de la biblioteca” (Torres, 2016, p. 61). Así, además de que se cuenta con el recurso, se está aprovechando adecuadamente.

Dado lo anterior, es necesario analizar si es factible su inclusión o no en las bibliotecas públicas de México, al conocer el estatus de aquellas que forman parte de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas y con base en diferentes criterios, se permita plantear la incorporación de estos recursos como parte de una colección en bibliotecas del país.

Ya que las bibliotecas, sin importar su tipología, son capaces de manejar recursos muy diferentes entre sí, con características únicas y que aportan al enriquecimiento de información. La IFLA/UNESCO (2001) menciona en específico que la biblioteca pública debe facilitar materiales en todos los formatos, actualizados, con publicaciones recientes y de repuesto, así como también, disponer de una amplia gama de materiales en diversos formatos y en cantidades suficientes para satisfacer las necesidades cambiantes de grupos y personas, y los intereses de la comunidad.

De la misma forma Torres (2016, p. 60) comenta que “ya no es solo un recinto de libros, sino un sitio donde convergen diferentes intereses, donde se realiza un número diverso de actividades como conciertos, obras de teatro, presentaciones de películas”. La tecnología avanza y la biblioteca evoluciona, esto permite expandir los servicios y tener una amplia variedad de recursos dentro del recinto.

Los videojuegos, como un recurso multimedia “conducen a los jóvenes a demostrar su reflexión y su concentración y les permiten realizar aprendizajes en diversas materias escolares. Además, los jugadores descubren los numerosos servicios que ofrecemos, dentro de un espacio seguro que favorece la socialización” (Patte, 2013, citado en Torres, 2016, p. 61). A pesar de que no se les ha dado la suficiente relevancia, son un recurso innovador y con grandes beneficios para los usuarios, entre los cuales están la accesibilidad y diversidad de recursos que puedan consultar, interactividad y facilidad de aprendizaje, que les permite acercarse, además, a todo lo que la biblioteca ofrece.

Por lo que al incluir un recurso como lo son los videojuegos dentro de las bibliotecas públicas en México va a permitir que extiendan su panorama y sus colecciones. Logrando que los videojuegos sean una realidad dentro de las bibliotecas, con la implementación de criterios de evaluación como el grado de violencia, calidad y popularidad de los videojuegos y una política donde se incluyan: edad, tipo de jugadores, género, contenidos y tipos de consolas (Ruiz, 2015).

Así mismo Lodoño y Castañeda (2013, p. 218) comentan:

La necesidad de profundizar en los impactos de los juegos como aportantes en la formación de los niños, jóvenes y adultos. Se piensa que, desde el gobierno, han de surgir estrategias de uso, así como canales de distribución de contenidos, y redes de conocimiento, que faciliten el aprendizaje y mejoren las condiciones sociales desde la educación y la cultura, a través de las tecnologías.

De esta forma, se puedan atraer más usuarios y lograr que tengan acceso a este tipo de material, obteniendo conocimientos, aptitudes y habilidades que solo los videojuegos pueden proporcionar de manera más didáctica e interactiva, así los describe Solano (2019, p. 212) “los videojuegos representan materiales que además de fungir como recursos de información multimedia con amplia referencia al contexto histórico, cultural y social, cuentan con potencial lúdico y educativo”. Ese potencial y carácter educativo es algo que permite que encaje y se tome en cuenta como el recurso multimedia que es.

También los videojuegos son capaces de estimular los hábitos lectores puesto que muchas veces la lectura es fundamental para seguir el hilo del juego, los avances y la resolución de estos y el aprendizaje (Solano, 2019). Cosas que la biblioteca pública propone con la difusión de la lectura y el obtener información, conocimientos y aprendizajes. Gran cantidad de juegos utilizan el texto como una herramienta para entender el juego, explicar sus mecánicas y contar una historia, ejemplo de juegos que comúnmente cuenta con esto es el género RPG.

Así, la biblioteca puede innovar, acerca de esto Ruiz (2015, p. 8) menciona que “implementar este innovador servicio de alta aceptación y demanda por parte de los usuarios, sin duda releva a la biblioteca [...] como espacio de socialización y esparcimiento”. Apoyando a los objetivos de la biblioteca, satisfaciendo otras necesidades que los usuarios tienen y que sin duda es de su interés.

El hecho de agregar y hacer crecer los nuevos recursos con los que se cuenta es una forma de modernizar “el énfasis está en lo cualitativo, en proporcionar servicios efectivos, en lugar de simplemente aumentar el número de los que se ofrecen” (Herrera, 2010, p. 57). Así que no solo se trata de agregar cualquier videojuego,

debe ser algo sea del interés de los usuarios, que tengan calidad para conseguir ser innovador y que realmente les ayude, es decir, que gocen de fines educativos o recreativos para los usuarios, de tal forma que complementen la información que se adquiere en los libros con temas históricos o culturales, que les permita aprender, así como relajarse.

De esta manera se lograría un cambio en la forma de ver a las bibliotecas públicas de México, de acuerdo con Herrera (2010, p. 8) “se concibe a la biblioteca desde una perspectiva diferente, es decir, como una colección de recursos y tecnologías integradas a un conjunto dinámico de conocimientos bibliotecológicos en constante cambio”. Tomando una nueva perspectiva con base en la novedad que representa el agregar un recurso multimedia de este tipo.

Sin duda alguna, los beneficios que pueden proporcionar la inclusión de videojuegos dentro de las bibliotecas son claros, también es un hecho el que son recursos ya implementados en países como Estados Unidos, en la biblioteca John C. Fremont Library District en Florence, Colorado y en la Universidad Católica de Chile (Ruiz, 2015; Torres, 2016 y Solano, 2019). Y con los que también las bibliotecas de México pueden trabajar para innovar sus servicios de información.

En teoría, los videojuegos sí pueden incluirse en las bibliotecas de México, no obstante, es importante analizar los criterios de los procesos necesarios antes de obtener el recurso, como aquellos que permitan su inclusión, dependiendo del estado en que se encuentren sus colecciones principales y la biblioteca en general, su administración, el presupuesto con el que cuentan las bibliotecas y las libertades de la institución en cuanto a la Red Nacional de Bibliotecas Públicas, así como la tipología de usuarios que atiendan.

También se debe tener en cuenta que no todos los videojuegos son aptos para formar parte de la colección, esto después de analizar su utilidad en la colección, así como lo referente a los costos de su adquisición. Esto permite dar un panorama general del estado actual de las bibliotecas públicas referente a la incorporación de videojuegos y la facilidad de su implementación de una manera más real.

3.3 Criterios y recomendaciones para la incorporación de videojuegos en las bibliotecas públicas de la Ciudad de México

Al conocer el estado en el que se encuentren algunas bibliotecas públicas de México se observa que existen bibliotecas como la Biblioteca Vasconcelos la cual encaja con el perfil para implementar esta propuesta, y son aquellas bibliotecas con características similares las que pueden facilitar la inclusión de videojuegos, sin embargo, no todas son capaces de incluir videojuegos en su colección. Es por ello que a partir del análisis y la información recopilada de este trabajo se establecerán algunos criterios para incorporar videojuegos en las bibliotecas públicas de México y algunas recomendaciones para facilitar esta propuesta. En donde al ser incluidos materiales como estos, permiten a las bibliotecas cumplir como espacio recreativo y de ocio, ser innovadoras proporcionando servicios tecnológicos.

3.3.1 Criterios

A continuación, se presentan seis criterios generales necesarios para el proceso de incorporar videojuegos en las bibliotecas públicas de la Ciudad de México, es importante recordar que estos criterios ayudan de base para cuando la biblioteca se plantea la incorporación de este tipo de materiales antes de realizar cualquier proceso para su adquisición:

1. Estado del acervo y colecciones de la biblioteca
2. Presupuesto
3. Usuarios
4. Cumplimiento con los objetivos de la biblioteca pública
5. Espacio
6. Personal

3.3.1.1 Estado del acervo y colecciones de la biblioteca

Lo primero que debe considerarse antes de querer incorporar dentro de una colección en la biblioteca pública es el estado del acervo y la biblioteca, pues como se mencionó anteriormente se cuentan con alrededor 7 mil bibliotecas en el país y muchas de ellas carecen de servicios básicos como luz eléctrica. Por lo que se debe evaluar en qué condiciones está la biblioteca, así como el acervo, tomando en cuenta los criterios del desarrollo de colecciones, principalmente si está actualizada y si es pertinente para los usuarios. Para así determinar qué tan completa está la colección de la biblioteca y de esta forma, pasar a incorporar materiales audiovisuales.

Es necesario atender este punto ya que no se puede pensar en incorporar otro tipo de materiales si la colección principal de la biblioteca es deficiente.

3.3.1.2 Presupuesto

Se debe tomar en cuenta que el precio de este tipo de materiales puede ser elevado y variado, eso debido a lo que se desee comprar, y dependiendo de si se compra nuevo o usado. Existe también un fenómeno, en el que algún material antiguo resulte con un costo muy elevado por el hecho de que se deja de producir, resultando en una escases y rareza del material, ya sea de consola, controles o videojuegos. O en su defecto si el juego esta desactualizado, pero no escasea, los precios son muy accesibles y normalmente tienen descuento. Principalmente dentro de los costos (se toman como base los precios de Amazon, Walmart y tiendas especializadas en videojuegos como GamePlanet) incluyen:

Consola: El estimado para las consolas varía dependiendo de la generación de la consola, de tal manera que mientras más actual sea resultará más caro. El precio puede partir de \$2,000 a \$14,000 siendo este último el precio de la mas reciente generación de consolas.

- Controles: Normalmente, los controles son menor problema, ya que la consola suele venir con uno incluido, sin embargo, es necesario contar con

más de un control para que no se limite el uso de estos. De la misma forma resulta más caro un control de última generación que anteriores, también hay una variación en el precio dependiendo si el control es inalámbrico o alámbrico, el precio puede partir desde los \$400 hasta los \$2,000.

- Videojuegos: Los mismos principios de actualidad aplican para los videojuegos, otros puntos por los que puede variar el precio dependerá del juego, del formato (físico o digital) y de la consola. Los precios parten desde \$200 a \$1,200
- Televisor: En cuanto al televisor no se necesita de mucho, además de que debe contar con entradas compatibles para las consolas, el precio va a variar de la marca del televisor y del número de pulgadas de este. Un televisor de 3,000 pesos puede cumplir con lo necesario.
- Instalación: Para la instalación es requerido muebles, estanterías o soportes adecuados para colocar las consolas y los televisores. Se estima al menos \$2,000 a \$3,000.

Por lo que en total el presupuesto mínimo para poder incorporar videojuegos es de \$7,300 para un solo equipo en conjunto sin contar el control, \$7,700 con un control extra. Sin embargo, considerando todos los aspectos de la compra de materiales, puede resultar muy variado.

3.3.1.3 Usuarios

Es evidente que para que se puedan incorporar videojuegos en las bibliotecas se debe tomar siempre en cuenta al usuario, para saber qué tan pertinente puede ser para ellos.

Al retomar lo mencionado en el capítulo dos se observa que los videojuegos generan un alto interés en muchas personas, permiten a los usuarios otra forma atractiva de obtener conocimientos como herramienta de aprendizaje, a partir de la información que ofrecen de diferentes áreas de la ciencia, así también desarrollar destrezas y habilidades cognitivas. Por otro lado, también proporciona entretenimiento para satisfacer esa necesidad de ocio, una forma de terapia como

lo hacen muchos libros e incluso es una manera de acercarlos a la lectura y los libros.

Un estudio de usuarios puede ser de mucha ayuda para conocer sus necesidades de información, también pueden aplicarse encuestas dedicadas precisamente a la inclusión de videojuegos para de esta forma saber qué tan necesarios son dentro de la biblioteca y si de verdad van a ser utilizados, antes de invertir en ello.

Además de esto, algo que se puede tomar en cuenta para su incorporación es la edad de los usuarios, ya que como se mencionó en el capítulo 2, la mayor parte de la comunidad *gamer* se concentra entre las edades de 15 a 31 años. Por lo que, si un gran número de los usuarios de la biblioteca pertenece a las edades mencionadas, es más probable que exista un interés en los videojuegos.

3.3.1.4 Cumplimiento con los objetivos de la biblioteca pública

Este criterio es muy importante ya que se deben cumplir y mantener los objetivos de la biblioteca con base en los servicios que ofrece, para ello se retoma lo mencionado por Escobar, Flores, Gómez y Soto (2012) acerca de lo que una biblioteca pública debe apoyar, como lo es la alfabetización, el fomento a la lectura y la cultura.

Así mismo la Ley General de Bibliotecas (2021) menciona en el artículo 2, 16 y 25 que la biblioteca pública debe actualizarse y contar con recursos tecnológicos y conectividad que permitan a la población adquirir, transmitir, acrecentar y disfrutar de la información y el conocimiento.

Siendo así, cualquier videojuego que promueva la lectura y permita disfrutar a los usuarios de la información que provee, puede formar parte de la colección. Por lo que se tiene una gran variedad de juegos que cumplan con esto, ya que muchos cuentan una historia, son adaptaciones de libros o se necesita de una lectura para entender la historia, los mecanismos del juego o resolver acertijos y problemas.

Una buena forma de lograr el fomento a la lectura a través de los videojuegos es utilizar juegos adaptados de libros como material complementario de las obras originales con las que cuenta la biblioteca, y dar a conocer a los usuarios los libros en los que se basan los videojuegos, para que tengan un acercamiento al material original, así también, otras obras con las que cuentan los autores. De esta forma, los videojuegos pueden servir como un puente hacia la información fidedigna y educativa.

Ejemplos de algunas adaptaciones de libros que han pasado al videojuego son *Lord of the Rings*, *Harry Potter*, *Dante's inferno*, *Alice: Madness Return*, *Call of Cthulhu: The Official Video Game* o *Mount & Blade: With Fire & Sword*, entre otros. También se cuentan con juegos tomados de cómics y mangas, en donde hay una gran variedad de juegos basados en cómics de Marvel y DCcomics; así mismo existe un amplio repertorio de juegos basados en mangas japoneses.

De la misma forma, muchos videojuegos tienen información enriquecedora acerca de la historia de la humanidad, y proporcionan información relacionada con la cultura de diversos países. Algunos ejemplos de esto son *Tomb Rider*, *Uncharted*, *Battlefield*, *Call of Duty*, etc.

3.3.1.5 Espacio

Es indispensable pensar en un espacio disponible y adecuado para incorporar el servicio, es decir, que dentro de la biblioteca se cuente con un espacio para realizar la instalación del equipo y en un lugar de preferencia alejado de las otras áreas de la biblioteca, de tal forma que no afecte a los demás usuarios, ya que, debido a la naturaleza de los videojuegos, estos suelen ocasionar ruido y pueden causar molestias. Debido a esto, para una biblioteca pequeña se puede dificultar su incorporación, aunque no es imposible, por lo que se dan algunas alternativas del espacio en el apartado de recomendaciones, en el punto que habla sobre instalación.

3.3.1.6 Personal capacitado

Se toma en consideración que en muchas ocasiones las bibliotecas públicas carecen de profesionales para llevar a cabo la labor bibliotecaria e incluso cuentan con poco personal dentro de la biblioteca. Si se quiere implementar este servicio, se debe capacitar al personal bibliotecario o de preferencia contar con un profesional bibliotecólogo capacitado con conocimientos en tecnología y videojuegos para el manejo y mantenimiento de estos equipos, así también para proporcionar apoyo a los usuarios si ocurre algún problema con el equipo.

Algunas características que debe tener el perfil del bibliotecario es el manejo y conocimientos sobre tecnología y sobre el cuidado que se requiere para el mantenimiento de los equipos tecnológicos, actitud de servicio y orientación al usuario y tener el interés por el tema en videojuegos, ya que esto facilitará el trabajo a realizar y el aprendizaje continuo para adaptarse a nuevas tecnologías.

3.3.2 Recomendaciones

Por último, se presentan algunas recomendaciones como apoyo al momento de que los criterios antes mencionados se cumplan para incorporar el material multimedia dentro de las bibliotecas públicas con y sin recursos, estas recomendaciones ayudaran a implementar este servicio de forma más accesible, para bibliotecas con pocos recursos y también facilitarán el proceso en el momento del desarrollo de colecciones de videojuegos, principalmente al seleccionar y decidir en qué formato y soporte se incorporarán y materiales que cumplan con los objetivos de la biblioteca, así como la instalación, la organización del material y cuidados, de tal forma que sirva también como una herramienta para la capacitación del personal.

3.3.2.1 Plataforma

Se sabe que existe una amplia variedad de plataformas para seleccionar, tomando en cuenta las consolas de Nintendo, Sony y Microsoft, en donde al ingresar a la tienda virtual de las consolas más actuales, se pueden conseguir las entregas viejas de juegos de las anteriores consolas de forma digital, además, las consolas pueden utilizarse para reproducir otros materiales audiovisuales como películas. Otra opción

que existe además de las consolas es una PC para juegos o PC gamer “La tendencia ahora en España son los PCs gamers, con una infinidad de juegos clásicos o nuevos de diferentes plataformas, instalados en el ordenador.” (Antevenio, 2021) Por lo que las PC son consideradas otra de las plataformas que ha tomado protagonismo para los videojuegos.

Debido al precio de los equipos debe considerarse solo una cosa, ya sea consola o equipo de computo, la opción mas fácil y sencilla son las consolas, sin embargo, si la opción elegida es una PC, se debe tomar en consideración lo siguiente:

Una *PC gamer* requiere de entre \$9,000 y \$11,000, además de que si se piden las piezas por separado puede resultar más barato. Lo que hace la diferencia de una PC común a una *gamer* son los siguientes componentes (Gamestop, s.f.; Ros, 2017; Pcredcom, 2021; Baños, 2022) el cual se requieren como mínimo o ser similares:

- Tarjeta madre B560 o H510
- Buen sistema de refrigeración (ventiladores o líquida)
- Un procesador Intel core i5
- Fuente de poder con sello 80 Plus
- Tarjeta gráfica NVIDIA GTX 660 o Radeon HD 7850.
- Suficiente almacenamiento en el disco duro para los videojuegos
- Memoria RAM superior a 8 GB

Si bien, el sistema de bibliotecas cuenta con proveedores de tecnologías autorizados, a través de una contratación del arrendamiento de equipo de cómputo personal y periféricos para las dependencias y entidades de la administración pública federal, en el cual, la Secretaria de Cultura forma parte. (CompraNet, 2020)

Por lo que al conocer los requerimientos minimos de las piezas, debe solicitarse un permiso para los componentes que no califiquen dentro de un equipo destinado al uso bibliotecario, para asi, contactar a los proveedores, el cual estos mismos usualmente arman las computadoras y realizan la instalación del equipo.

Una PC *gamer* puede ser multitareas, es decir, tener otros usos además de jugar, también cuenta con una inmensa variedad de portabilidad y compatibilidad de juegos de todas las generaciones; así como variedad de opciones para los controles. Esto permitiría tener más accesibilidad para conseguir los juegos necesarios para la biblioteca sin la necesidad de tener varias consolas.

En el caso de no contar con los suficientes recursos, aunque resulte complicado siempre se puede contar con la donación de las personas que dejan de utilizar su consola vieja o conseguir consolas antiguas de la sexta o séptima generación, siendo estas las que están a un precio más accesible sin ser consideradas escasas o raras. Incluso los propios usuarios pueden traer su consola portátil para los videojuegos que ofrece la biblioteca.

Una opción para reducir gastos en juegos es realizar las compras de videojuegos en las plataformas de distribución digital o tienda digital en fechas de fin de año, ya que se llevan a cabo grandes descuentos en los juegos o incluso resultan gratuitos.

Otra forma mucho más accesible, son los juegos para smartphone, que, aunque no se puedan tener en la biblioteca se pueden ofrecer los enlaces de descarga para que los usuarios puedan tenerlo en su dispositivo móvil. Es importante tomar en cuenta al smartphone ya que en México hay una preferencia del 72% por encima de los demás dispositivos (consolas, juegos portátiles, entre otros) para jugar. (CIU, 2020)

3.3.2.2 Controles

En cuanto a los controles el mayor problema es la batería, por ello es recomendable comprarlos alámbricos, si se compra inalámbricos es bueno pensar en controles que cuenten con cable y puedan estar conectados a la consola o PC para recargar la batería. También se tiene la opción de utilizar baterías recargables para evitar gastar más en baterías.

Los controles deben corresponder a la consola que se tenga y en caso de querer implementar un mando al equipo de cómputo existen varias opciones de controles

que son compatibles y más accesibles en cuanto a precio, estos pueden ser los controles de Xbox o PlayStation a partir de la séptima generación en adelante, ya sea con cable para entrada USB para los puertos del PC o un adaptador inalámbrico.

La ventaja de utilizar estos controles es que son de una marca reconocida, por lo que hay garantía de calidad, además que si ya se cuenta con una consola de Xbox o PlayStation simplemente se puede reutilizar para el equipo de cómputo.

3.3.2.3 Formato

Considerando las recomendaciones sobre la plataforma, el formato digital puede resultar mejor para la biblioteca, ya que de esta forma no se necesita tener cuidados del material y se evita el riesgo de que el material se maltrate o se dañe, además el precio de los videojuegos en formato digital resulta más barato en comparación a la versión física. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que, si un juego salió recientemente en plataformas digitales, pero ya ha salido exclusivamente en consolas de manera física desde hace tiempo, puede resultar más barato el formato físico.

A continuación, se puede observar la comparación del precio de un mismo juego en su versión digital y su versión física en las figuras 2 y 3 sacadas de Steam (2022) y GamePlanet (2022):

Figura 2. Precio Elden Ring en formato digital, 2022⁹

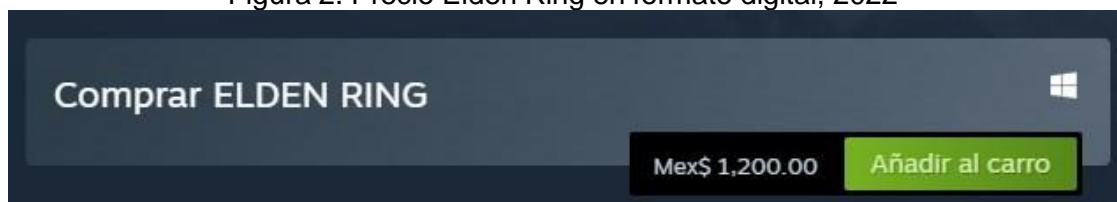


Figura 3. Precio en Elden Ring en formato físico, 2022.¹⁰

⁹ Elaboración propia adaptado de: Steam (2023) Elden Ring. https://store.steampowered.com/app/1245620/ELDEN_RING/

¹⁰ Elaboración propia adaptado de: GamePlanet (2023) Elden Ring. <https://gameplanet.com/elden-ring-ps4.html>

Precio en tienda: \$1,399⁹⁹



Los siguientes ejemplos de las figuras 4 y 5, muestran cómo puede resultar más caro el formato digital si recientemente salió en plataformas digitales en comparación al precio del formato físico que está desactualizado y que en su momento fue exclusivo para cierta consola.

Figura 4. Precio God of War, formato digital, 2022.¹¹



Figura 5. Precio God of War, formato físico, 2022.¹²



Precio recomendado:	\$499. ⁹⁹
Precio en tienda:	\$249. ⁹⁹
A domicilio:	\$249. ⁹⁹
	ahorras \$250.00 (50%)

Existen diferentes plataformas de distribución de videojuegos digitales, las consolas de últimas generaciones cuentan con su tienda virtual en donde se pueden comprar sus juegos de manera digital para descargas, así también en la PC existe Steam, EpicGames store, Blizzard, GOG, entre otros. Hay que tomar en cuenta que estas

¹¹ Elaboración propia adaptado de: Steam (2023) God of War. https://store.steampowered.com/app/1593500/God_of_War/

¹² Elaboración propia adaptado de: GamePlanet (2023) God of War. <https://gameplanet.com/god-of-war-playstation-hits.html>

plataformas contienen muchos juegos gratuitos o Free to play y juegos de regalo, que si bien, puede ayudar a acrecentar la colección dentro de la biblioteca.

3.3.2.4 Instalación

La instalación y control del material puede ser similar a los locales y salas de juegos, en donde la instalación se hace con las consolas ventiladas y soldadas para evitar robo. Así también el préstamo se hace a manera de estantería cerrada para evitar que los materiales se maltraten si se cuentan con los materiales en formato físico. Como un ejemplo de lo mencionado se tiene el último piso de la Frikiplaza, ubicada en Eje Central Lázaro Cárdenas 9, Colonia Centro, Centro, Cuauhtémoc, 06000 Ciudad de México, CDMX, en donde el control y procedimiento para el préstamo se lleva a cabo de la misma manera. De tal forma que en la biblioteca se podría solicitar el material (juegos, controles, etc.) y tener una adecuada instalación y soldadura para las consolas con el propósito de que estén aseguradas.

Es preferible que se le asigne un espacio separado de la zona de lectura o de consulta para evitar molestias de ruido a los usuarios, un cuarto por separado que aisle el ruido como las salas de reunión sería lo más óptimo para la instalación, si no se cuenta con ninguno, solo se necesitaría estar alejado de las demás áreas asignadas para los usuarios. Si la biblioteca no es lo suficientemente grande pueden utilizarse audífonos para la televisión o para las computadoras, así como que los usuarios utilicen sus propios audífonos en el equipo de cómputo o en su defecto utilizar el menor volumen posible para disminuir el ruido.

Una vez asignado el espacio, Levine (2006) propone una forma de instalación para las consolas iguales, acomodadas de la siguiente forma, para permitir la interconexión, así como para la configuración de red de las computadoras:

Figura 6. Configuración para consolas, 2006.¹³

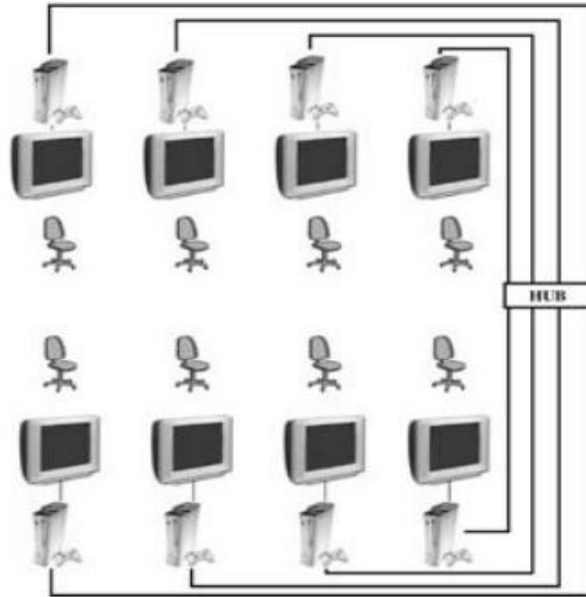
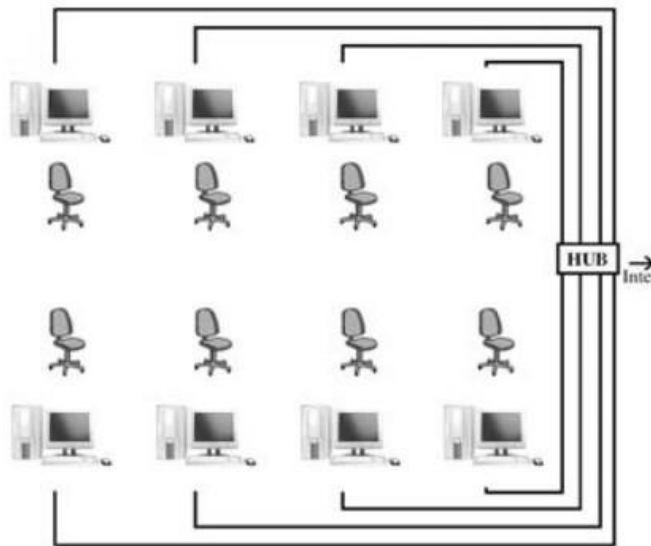


Figura 7. Configuración para equipo de cómputo, 2006.¹⁴



¹³Imagen obtenida de: Levine, J. (2006) Why gaming? [¿Por qué jugar?] <https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/4326/4984>

¹⁴ Imagen obtenida de: Levine, J. (2006) Why gaming? [¿Por qué jugar?] <https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/4326/4984>

Si se toma como base este acomodo, se puede facilitar la instalación e ir agregando equipos si el presupuesto lo permite. Si las consolas no son del mismo tipo o no necesitan de una red, esta estructura sigue siendo práctica si se procura mantener juntas las consolas del mismo tipo para una mejor organización.

En caso de no contar con televisores, un proyector con entradas compatibles para la consola puede servir.

3.3.2.5 Desarrollo de colecciones y organización documental

Para la selección del material ya se ha mencionado que cualquier juego con contenido histórico y cultural o que incite al usuario a leer está calificado para su incorporación, es por ello que se debe contar con alguien con los conocimientos para decidir qué juegos son útiles para la biblioteca, investigando sobre los juegos y guiándose por la clasificación por edades de la ESRB mostrada en el capítulo 2, siendo la clasificación E (everyone o para todos) la más apta para incluir en el acervo y dependiendo de la edad de los usuarios reales de la biblioteca, que clasificación estaría más acorde a sus usuarios. Además, existe un sitio web llamado Game Accessibility Nexus¹⁵, que proporciona información de juegos que facilitan la inclusión para jugadores con cualquier tipo de discapacidad, esta herramienta también puede ser de mucha utilidad para que la biblioteca cumpla con su naturaleza inclusiva.

Mientras que para la organización documental Ordás (2019) menciona algunos elementos para la catalogación de videojuegos, en donde al hacer uso de los campos MARC 21 se tiene como ejemplo la siguiente figura con los datos más necesarios para la descripción del material.

¹⁵ Game accessibility Nexus (2023). <https://www.gameaccessibilitynexus.com/>

Figura 8. Elementos descriptivos para la catalogación de videojuegos, 2023¹⁶

Elementos	Descripción
1. Entrada principal	Desarrollador del juego
2. Título	Título del juego
3. Edición	Entidad responsable de la distribución del juego
4. Publicación	Lugar y año de publicación del juego
5. Descripción física	Descripción (número de jugadores que permite, clasificación por edad, plataforma, idioma, etc.) y formato del juego (Digital, CD, Blu-Ray, etc.)
6. Notas	Breve descripción sobre el tema del juego
7. Tema	Videojuego/Genero del juego
8. Entrada secundaria	Entidad responsable de colaborar con la creación del juego

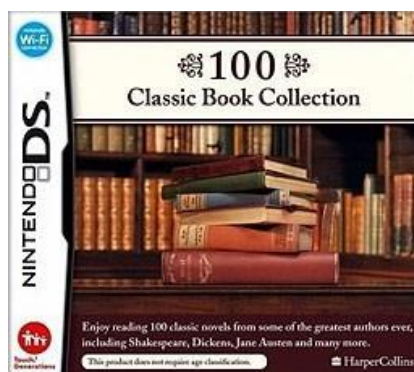
¹⁶ Elaboración propia adaptada de: MARC 21. (2007) Formato MARC 21 para datos bibliográficos. Biblioteca del congreso. <https://www.loc.gov/marc/bibliographic/ecbdspa.html>

3.3.2.6 Selección de videojuegos con perfil de recurso

En este apartado se presentan 16 videojuegos (además de los mencionados en el punto 3.3.1.4) recomendados para formar parte de una colección en las bibliotecas públicas, con el fin de facilitar su incorporación y el proceso de selección.

1. 100 Classic Book Collection: El juego es una colección de libros electrónicos lanzado para Nintendo DS el cual incluye cien obras de literatura que están en el dominio público. Cuenta con obras de Shakespeare, Charles Dickens, Gaston Leroux, etc.

Figura 9. Portada del juego 100 Classic Book Collection.¹⁷



2. De diez en diez: Es un juego de habilidad de cálculo donde los jugadores deben completar una serie de puzzles con el número diez como protagonista. Ayuda en el mejoramiento de capacidad de cálculo matemático y habilidades de resolución de problemas.

Figura 10. Portada del juego Make 10: A journey of numbers.¹⁸

¹⁷ Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) 100 Classic Book Collection.
https://en.wikipedia.org/wiki/100_Classic_Book_Collection#/media/File:100_Classic_Book_Collection.jpg

¹⁸ Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) Make 10: A journey of numbers.
https://en.wikipedia.org/wiki/Make_10:_A_Journey_of_Numbers#/media/File:Make_10_-_A_Journey_of_Numbers_Coverart.png



3. Age of Empires I-IV: Es una serie de juegos de estrategia a tiempo real lanzado para PC, el cual trata de diferentes civilizaciones en distintos periodos históricos, proporciona datos e historia de las culturas del mundo.

Figura 11. Portada del juego Age of Empires II: The Age of Kings.¹⁹

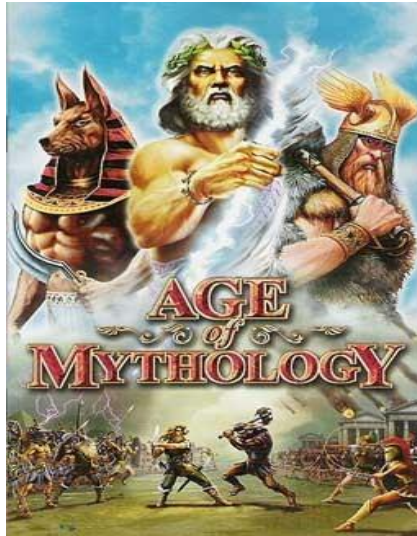


4. Age of Mythology: Lanzado para PC, este juego tiene las mismas mecánicas que Age of Empires, aunque en vez de basarse en la historia, Mythology se centra en mitología griega, egipcia y nórdica, igualmente, proporciona leyendas, datos e información sobre la mitología de diferentes culturas.

Figura 12. Portada del juego Age of Mythology.²⁰

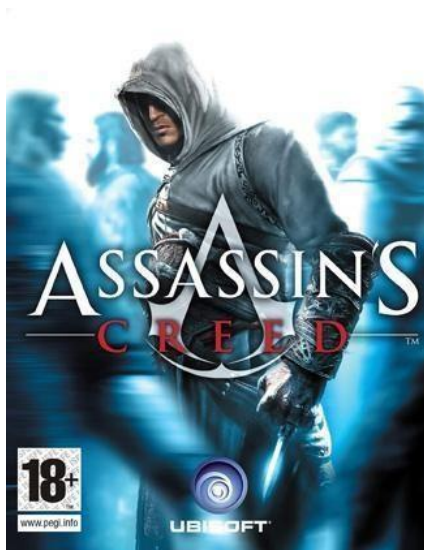
¹⁹ Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) Age of Empires II.
https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_II#/media/File:Age_of_Empires_II_-_The_Age_of_Kings_Coverart.png

²⁰ Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) Age of Mythology.
https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Mythology#/media/File:Age_of_Mythology_Liner.jpg



5. Assassin's Creed franquicia: Esta serie de juegos de acción-aventura, sigilo y mundo abierto, lanzado para distintas plataformas (PC, Xbox, PlayStation) muestra las costumbres, arquitectura, información de diversas culturas y aparición de personajes históricos, en diferentes épocas de la historia de la humanidad. Inspirada además en la novela Alamut del escritor esloveno Vladimir Bartol.

6. Figura 13. Portada del juego Assassin's Creed.²¹



²¹ Imagen obtenida de: Nimuspedia (2023) Assassin's Creed.
https://assassinscreed.fandom.com/es/wiki/Assassin%27s_Creed?file=Accover.jpg

7. Batman Arkham Franquicia: Lanzado para distintas plataformas, estos juegos de acción-aventura de Batman, que, como uno de los mayores representantes del cómic y la novela gráfica, permiten un acercamiento al panorama de los cómics, sirviendo de apoyo para promover la lectura, además de que contiene datos acerca de los personajes y la historia de sus cómics.

Figura 14. Portada del juego Batman: Arkham City.²²



8. The binding of Isaac: Este juego de acción RPG tiene como base el tema de la religión, inspirado por la historia del Sacrificio de Isaac recogido en la Biblia. El juego, además, contiene una inmensa cantidad de referencias sobre la cultura popular de los videojuegos. Al ser un juego de acción permite estimular habilidades cognitivas de reacción y toma de decisiones, ya que cada partida es totalmente diferente.

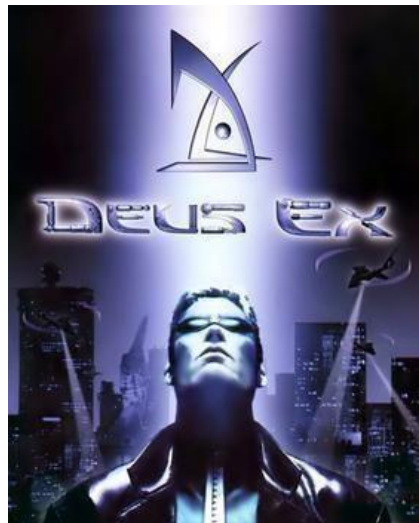
²² Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) Batman: Arkham City.
https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:_Arkham_City#/media/File:Batman_Arkham_City_Game_Cover.jpg

Figura 15. Portada del juego The binding of Isaac.²³



9. Deus Ex franquicia: Es una serie de juegos de rol de acción y disparos en primera persona, lanzado para distintas plataformas, se centra en temas futuristas y filosóficos, acerca de movimientos sociales e intelectuales y sobre la tecnología.

Figura 16. Portada del juego Deus Ex²⁴



10. Divinity Original Sin I y II: La serie lanzada para distintas plataformas, es un juego de rol y fantasía, el cual te adentra en un mundo medieval de fantasía, este promueve la lectura en todo momento, para aprender habilidades y

²³ Imagen obtenida de: Steam (2023) The binding of Isaac.
https://store.steampowered.com/app/113200/The_Binding_of_Isaac/

²⁴ Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) Deus Ex.
https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex_%28video_game%29#/media/File:Dxcover.jpg

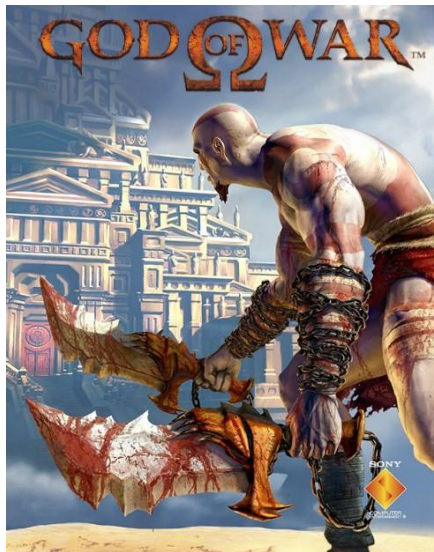
recetas a través de los libros y donde también se necesita de la lectura para poder seguir el hilo del juego y cumplir con los objetivos y misiones del juego.

Figura 17. Portada del juego Divinity: Original Sin²⁵



11. God of War franquicia: La franquicia de God of War ha sido lanzada para distintas plataformas, este juego de acción-aventura contiene referencias de la mitología griega y nórdica.

Figura 18. Portada del juego God of War²⁶



²⁵ Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) Divinity: Original Sin.

https://en.wikipedia.org/wiki/Divinity:_Original_Sin#/media/File:Divinity_Original_Sin_cover.png

²⁶ Imagen obtenida de: God of War Wiki (2023) God of War.

https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War?file=Portada_God_of_War.png

12. Grim Fandango: Es un juego de aventura gráfica lanzado para distintas plataformas en donde se desarrollan habilidades cognitivas al resolver los acertijos del juego, este juego tiene inspiraciones en Mictlán, el inframundo o la tierra de los muertos, en la mitología de la cultura mexicana y el día de muertos. También tiene una gran influencia en los filmes Noir.

Figura 19. Portada del juego Grim Fandango²⁷



13. Metal Gear Solid franquicia: La franquicia lanzada principalmente en Playstation, son juegos de sigilo-acción el cual trata temas sobre política natural, filosofía, conflictos bélicos, censura, guerras biológicas, inteligencia artificial, entre otros. Se caracteriza por tener diálogos destacables y profundos y por tener una gran interacción con el jugador al romper la cuarta pared²⁸.

Figura 20. Portada del juego Metal Gear Solid.²⁹

²⁷ Imagen obtenida de: Grim Fandango Wiki (2023) Grim Fandango. https://grim-fandango.fandom.com/wiki/Grim_Fandango_Wiki?file=Welcome.png

²⁸ Termino que describe la pared imaginaria del teatro, televisión, películas o videojuegos; el cual se rompe en el momento que los personajes asumen que son ficción y hablan con el público (Castañeda, 2019).

²⁹ Imagen obtenida de: Metal Gear Wiki (2023) Metal Gear Solid. https://metalgear.fandom.com/es/wiki/Metal_Gear_Solid?file=Metal_Gear_Solid_Car%25C3%25A1tula.JPG



14. Okami: Este juego lanzado para distintas plataformas, es un juego de rol, acción-aventuras basado en mitos y leyendas de la cultura japonesa. Tiene fuertes influencias de la mitología y el arte de Japón, donde proporciona datos de criaturas del folclore japonés.

Figura 21. Portada del juego Okami.³⁰



15. Sekiro: Juego de acción aventura, lanzado para distintas plataformas, este tiene referencias a la cultura japonesa del siglo XVI y su mitología.

Figura 22. Portada del juego Sekiro: Shadows Die Twice.³¹

³⁰ Imagen obtenida de: Steam (2023) Okami HD.

https://store.steampowered.com/app/587620/Okami_HD/?l=spanish

³¹ Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) Sekiro: Shadows Die Twice.

https://en.wikipedia.org/wiki/Sekiro:_Shadows_Die_Twice#/media/File:Sekiro_art.jpg



16. Sid Meiers Civilization I-VI: Juego de estrategia por turnos, lanzado para distintas plataformas, es un juego parecido a Age of Empires en donde toma algunas de las principales civilizaciones para que el jugador seleccione su civilización y la desarrolle a través del tiempo, contiene datos importantes de arte, arquitectura, música, monumentos, política, comercio e historia sobre las culturas del mundo.

Figura 23. Portada del juego Sid Meier's Civilization V.³²

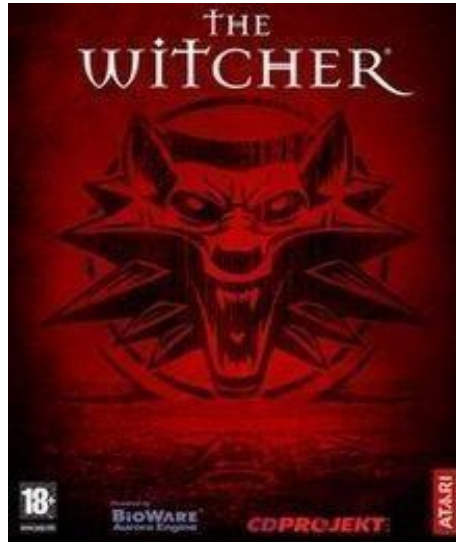


17. The Witcher franquicia: Lanzado para distintas plataformas, es un juego RPG, y mundo abierto, el cual está basado en la saga de novelas de Geralt de Rivia, escritas por el autor polaco Andrzej Sapkowski por lo que cuenta

³² Imagen obtenida de: Steam (2023) Sid Meier's Civilization V.
https://store.steampowered.com/app/8930/Sid_Meiers_Civilization_V/

con una gran historia y narrativa dentro del juego, cuenta con historias y mitos sobre su mundo y sus criaturas, el cual es una motivación para leer.

Figura 24. Portada del juego The Witcher.³³



3.3.2.7 Control y mantenimiento del material

En este apartado debe tomarse en cuenta parte del presupuesto, pues debe haber un control en los materiales para evitar robos o pérdidas. Y realizar el mantenimiento adecuado de los equipos para que no se dañen, así como de los videojuegos para evitar que se rayen, se rompan o se maltraten.

Para mantener un control del material es importante el registro de préstamo y devolución. Es recomendable contar con una persona capacitada y con los conocimientos para hacerse cargo del registro, de supervisar y proporcionar el servicio.

Si se piensa comprar consolas se puede hacer una instalación con candado en las consolas de tal forma que estén fijas y aseguradas para evitar robos en caso de allanamiento.

³³ Imagen obtenida de: Wikipedia (2023) The Witcher (video game).
[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_\(video_game\)#/media/File:The_Witcher_EU_box.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_(video_game)#/media/File:The_Witcher_EU_box.jpg)

Mientras que para el mantenimiento, es necesario realizar la limpieza con el fin de preservar el equipo. Si bien, no se necesita contratar un especialista, se requiere que el personal esté capacitado para la tarea, a pesar de no ser una labor complicada, se debe ser cuidadoso con el equipo, es por esto que a continuación se presentan indicaciones para la limpieza adecuada del material (Campillo, 2022; Xbox, 2023):

- desconectar cables de alimentación por seguridad y fácil manejo.
- limpiar con un paño de microfibra o pistola de aire para remover mejor el polvo, uso de hisopo para lugares pequeños y difíciles de alcanzar. Siempre en un espacio adecuado para que no se dificulte limpiar la suciedad sacada de las consolas o equipos de cómputo.

En el caso de los controles

- deben limpiarse regularmente con un paño de microfibra.
- si la suciedad es muy persistente puede utilizarse un trapo húmedo siempre y cuando se eviten las zonas de los puertos de entrada. También puede usarse un hisopo para los lugares pequeños y difíciles de alcanzar.

Mientras que para los discos físicos

- siempre guardarlos en su caja y no dejarlos en cualquier superficie o en la consola.
- agarrar el disco por los bordes para evitar que se raye.
- Mantenerlos ordenados en su caja, al igual que con los libros de manera vertical en un mueble o estantería.

3.3.2.8 Difusión

Finalmente, la difusión es fundamental para todo servicio de la biblioteca, de esta forma el servicio puede brindar frutos y atraer incluso a más usuarios que tengan interés en el tema de videojuegos para que de esta forma se aprovechen los recursos proporcionados por la biblioteca.

Si bien esta difusión se puede realizar físicamente dentro de la biblioteca, exhibiendo el servicio de tal forma que sea fácil de ver, con carteles, letreros, etc. También en línea a través de redes sociales o el sitio web de la biblioteca, si es que cuenta con un sitio, de esta forma, esto permitirá mejor alcance a toda la biblioteca y sus servicios (Velázquez, 2016).

Como ejemplos se tiene el caso de la Biblioteca Nacional de España, que a través de Instagram hace difusión sobre su colección de videojuegos³⁴, así como en la página de la biblioteca de la Universidad de California, donde proporciona información de la colección³⁵.

³⁴ Biblioteca Nacional de España [@bne_biblioteca]. (29 de agosto de 2022) En el #DíaMundialdelVideojuego os hablamos de nuestra colección de #videojuegos. La #BNE trabaja en la conservación y el acceso a. Instagram <https://www.instagram.com/p/Ch19D46DDYi/>

³⁵ UC Santa Cruz: University Library. (2023) <https://guides.library.ucsc.edu/c.php?g=972359&p=7028509>

Discusión

La demanda de videojuegos crece cada vez más, siendo así que para el 2020 se registraron más de 2.700 millones de jugadores, con un ingreso de 175.000 millones de dólares. (CENART & CCEMx, 2022) esta enorme cantidad de personas haciendo uso de videojuegos es algo que se debe destacar para sacar provecho de este material.

Si se observa la alta demanda que tienen y se toma al videojuego como un recurso de información y una herramienta didáctica, al mismo tiempo que se trata de una forma para relajarse y divertirse. Así como también, de acuerdo con Castellanos, Castellanos, Salazar & Casas (2016) los videojuegos favorecen y desarrollan habilidades cognitivas y el hecho de que se ha utilizado en otras áreas de la medicina y la educación como mencionó Longoria (2019) y Solano (2019). Al juntar todos estos elementos, tenemos un recurso con gran potencial para la biblioteca y que sin duda es utilizado en bibliotecas de otros países.

Aunque muchos autores demuestren las características positivas que tienen los videojuegos, también existen otras que se opongan al uso de estos, debido a las afectaciones que los videojuegos causan a los niños y adolescentes principalmente, siendo incentivos a la violencia, adicción, aislamiento social y otro tipo de conductas negativas (García, 2018).

En los resultados obtenidos de la investigación de Culebro & Orlantes (2010), comentan que 3 de cada 10 alumnos presenta repercusiones negativas, asociadas al tiempo que le dedican a jugar videojuegos. Es por ello que en las bibliotecas se deberían establecer algunas reglas para regular el tiempo de juego permitido a los usuarios, también, de esta forma permitirá a más usuarios hacer uso del servicio, ya que este puede resultar demandante.

Por otro lado, como se mencionó anteriormente en García (2018), esas conductas no se pueden relacionar con los videojuegos directamente, pues la misma sociedad vive en un ambiente de violencia, en donde muchos niños son víctima de diferentes tipos de violencia y maltrato familiar y es algo con lo que viven día a día. Dicho esto,

tampoco se niega el contenido violento y sexual que tienen los juegos, pero es por esto que están regulados por medio de clasificaciones para saber qué tipo de contenido presentan.

Es en este sentido que la biblioteca debe tener la responsabilidad de ofrecer el contenido adecuado para sus usuarios, que, con ayuda de los estudios de usuarios y los criterios para el desarrollo de colecciones, los materiales de la colección de videojuegos sean los indicados sin tener la necesidad de censurar cualquier contenido violento, puesto que muchas veces, ese contenido ofrece mucho más que solo violencia. Es por eso que la biblioteca, es para todas y todos, pues algunos muestran las realidades de la sociedad y es importante no ocultarlo, mientras que, en los más jóvenes ayudan a generar un criterio propio sobre la humanidad y la vida misma.

A pesar de que las bibliotecas públicas de México, como menciona González (2015) en su mayoría no cuentan con el presupuesto y los recursos necesarios como para trabajar con videojuegos, las recomendaciones proporcionan un camino más accesible para su implementación a aquellas bibliotecas que cumplen con los criterios mínimos. Mencionado esto, este trabajo tiene la intención de atender a las necesidades actuales y reales del usuario de la biblioteca y de proyectos que pueden aportar al desarrollo bibliotecario de nuestro país.

Conclusiones

Así, al realizar la investigación, se lograron determinar los elementos que permiten la inclusión de videojuegos en las bibliotecas, para de esta manera plantear criterios y recomendaciones para su incorporación.

Para este momento, la estructura administrativa de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas fue rotundamente descrita, así mismo se observaron algunas condiciones administrativas y tecnológicas en las que se encuentran las bibliotecas públicas. Sin embargo, al ser una red muy grande, existen gran diferencia entre cada biblioteca, por lo cual, de manera general, se observaron características similares en la mayoría de las bibliotecas a través de la opinion de distintos autores.

En cuanto al uso de los videojuegos en las bibliotecas y la demanda que estos tienen en cierto rango de edad, fueron esclarecidos, pues se pudo observar el interés que tiene gran parte de la población en este material, siendo usuarios potenciales para la biblioteca. También, se señalaron los beneficios que presentan los videojuegos como recurso, pues este cuenta con diferentes características que le permiten funcionar como una herramienta educativa.

Por otro lado, las bibliotecas públicas, al no ser una institución demandada, el gobierno no le proporciona la importancia que debería, ocasionando que las bibliotecas estén en una situación de abandono, por ello es importante seguir trabajando con ellas, comprometerse e innovar sus servicios para poder realizar un cambio en ellas, una de estas formas es incluir recursos más didácticos y divertidos como los videojuegos, siendo estos unos de los recursos que la gente disfruta para satisfacer sus necesidades de ocio principalmente, este material cambia la perspectiva de las bibliotecas y va permitir acercar a las personas a utilizarlas.

Dicho esto, se entiende que la biblioteca necesita de un personal capacitado con conocimientos bibliotecológicos, tecnológicos y sobre videojuegos, los cuales cuentan más de una historia. De esta forma pueden satisfacer las necesidades de todos, atender a sus usuarios y proporcionar un servicio de calidad.

Al finalizar este trabajo se tiene claro qué criterios son necesarios para la incorporación de videojuegos en las bibliotecas públicas, para facilitar el proceso de inclusión de videojuegos en las bibliotecas, sirviendo como guía para el profesional interesado en incluir videojuegos. Por otro lado, se debe destacar que no todas las bibliotecas públicas que forman parte de la RNBP pueden ni deben contar con una colección de este tipo, aquellas que tengan la capacidad de realizarlo con base en estos criterios y a las recomendaciones para ser más accesible su incorporación lo puede hacer, ya que cada biblioteca esta descentralizada y es independiente.

Es así, que este trabajo pretende aportar al área bibliotecológica, para que los profesionales expandan sus horizontes a utilizar otros recursos y herramientas capaces de coexistir con la biblioteca, y que, de esta forma la perspectiva de las bibliotecas cambie al no ser solo un recinto de libros, que permita adaptarse a diferentes comunidades y hacer uso de cada vez más tecnologías. Con esto concluido, quedan líneas abiertas para realizar más estudios acerca de los videojuegos en las bibliotecas.

Referencias

- Alejos Aranda, R. (2003). *Biblioteca pública municipal: análisis de la organización y funcionamiento de las bibliotecas municipales de Lima Metropolitana y la Provincia Constitucional del Callao*. Lima; Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Letras y Ciencias Humanas. http://eprints.rclis.org/24410/1/alejos_ar.pdf
- Albornoz, F. (2023) *Historia de las consolas de videojuegos ¿Cuál fue la primera y cómo han evolucionado?*. Internetpasoapaso. <https://internetpasoapaso.com/historia-consolas-de-videojuegos/>
- Antevenio (2021) *Perfil del consumidor de videojuegos: así son los gamers españoles*. <https://www.antevenio.com/blog/2021/01/consumidor-de-videojuegos-espanol/#>
- Area Moreira, M. & Marzal García-Qismondo, M. (2016) *Entre libros y pantallas. Las bibliotecas escolares ante el desafío digital*. España; Universidad de Granada. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 20 (1), pp. 227-242. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56745576012.pdf>
- Banrepcultural (2023) *Bienvenidos a la Biblioteca Luis Ángel Arango y a la Red de Bibliotecas del Banco de la República*. <https://www.banrepcultural.org/bogota/biblioteca-luis-angel-arango/bienvenidos>
- Baños, D. (2022) *Las mejores placas base del momento por rango de precio (AMD, Intel, julio 2022)*. <https://www.geektopia.es/es/technology/2014/03/08/articulos/mejores-placas-base-tarjetas-madre-del-momento-por-rango-de-precio.html>
- Belli, S. & López, C. (2008) *Breve historia de los videojuegos*. España; Universitat Autònoma de Barcelona. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, 14, pp. 159-179. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

- BiblioGam (2023) <https://www.gam.cl/visitanos/bibliogam/nuestra-biblioteca/>
- Biblioteca Central: La Biblioteca Vasconcelos (2022) Gobierno de México. <https://www.bibliotecademexico.gob.mx/bmvirtual/>
- Biblioteca de México (2023) <https://www.bibliotecademexico.gob.mx/index.php>
- Biblioteca Digital UNAM (2022) <https://www.bidi.unam.mx/>
- Biblioteca Parque Villa-Lobos (2023) <https://bvl.org.br/es/>
- Biblioteca Publica del Estado de Jalisco (2023) *Conoce la biblioteca*. Universidad de Guadalajara. Red Universitaria e Institucion Benemerita de Jalisco. <https://bpej.udg.mx/acerca/conoce-la-biblioteca>
- Biblioteca Pública de Nueva York (2022) <https://www.nypl.org/>
- Bibliotecas Públicas de Hong Kong: Multimedia Information System (2022) <https://mmis.hkpl.gov.hk/>
- Biblioteca Vasconcelos (2023) *Historia*. Gobierno de México. https://bibliotecavasconcelos.gob.mx/info_detalle.php?id=140&area=BV
- Campillo Amador, R. (2022) *Aprende a Limpiar una Consola de Videojuegos en Solo 7 Pasos*. Homify. <https://www.homify.com.mx/diy/20715/aprende-a-limpiar-una-consola-de-videojuegos-en-solo-7-pasos>
- Castañeda, L. (2019) *La grieta en la pantalla. Definición y Análisis de la ruptura de la cuarta pared en el Medio audiovisual*. Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital. 8 (2), pp. 400-431. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/58515/Caracteres_vol8n2noviembre2019-grieta-pantalla.pdf?sequence=1
- Castellanos, Y., Castellanos, Y., Salazar, J. & Casas, W. (2016) *El videojuego como recurso educativo. Un acercamiento entre percepción docente y el videojuego Minecraft como recurso educativo, para potenciar el trabajo*

colaborativo en estudiantes de grado cuarto. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/19493/CasasSalgadoWilton2016.pdf>

Castro Ponce, S. (2013). *30 años de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas y el acceso a la información en México (1ª parte)*. Infotecarios.

<https://www.infotecarios.com/30-anos-de-la-rnbp-1a-parte/>

CENART & CCEMx (2022) *Videojuegos: los dos lados de la pantalla*. Ciudad de México; México.

CENDDIF (2022) Gobierno de México. <https://sitios1.dif.gob.mx/cenddif/#biblioteca>

CIU, Competitive intelligence unit (2020) *DíaDelGamer2020: Industria de Videojuegos en México*. <https://www.theciu.com/publicaciones>

[2/2020/8/28/dadelgamer2020-industria-de-videojuegos-en-mxico](https://www.theciu.com/publicaciones/2/2020/8/28/dadelgamer2020-industria-de-videojuegos-en-mxico)

CIU, Competitive intelligence unit (2020) *DíaDelGamer2020: Industria de Videojuegos en México*. <https://www.theciu.com/publicaciones>

[2/2020/8/28/dadelgamer2020-industria-de-videojuegos-en-mxico](https://www.theciu.com/publicaciones/2/2020/8/28/dadelgamer2020-industria-de-videojuegos-en-mxico)

CIU, Competitive intelligence unit (2021a) *Industria de Videojuegos en México en 2020*. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>

<https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>

CIU, Competitive intelligence unit (2021b) *DíaDelGamer2021: Industria de Videojuegos en México*. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/8/30/dadelgamer2021-industria-de-videojuegos-en-mxico>

[2/2021/8/30/dadelgamer2021-industria-de-videojuegos-en-mxico](https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/8/30/dadelgamer2021-industria-de-videojuegos-en-mxico)

CompraNet (2020) *Contratación del Arrendamiento de Equipo de Cómputo Personal y Periféricos*. Gobierno de México.

<https://www.gob.mx/compranet/documentos/contratacion-del-arrendamiento-de-equipo-de-computo-personal-y-perifericos>

CONAPRED (2023) *Centro de Documentación: Información documental que contribuye a la igualdad y a la no discriminación*. Gob.mx.
<http://www.conapred.org.mx/index.php>

Culebro Sosa, C. & Orantes Ruiz, O. (2010) *Repercusiones del videojuego en el estudiante de preparatoria. Investigación en una escuela preparatoria de Tuxtla Gutiérrez*. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.
https://www.unicach.mx/_humansoc/pdf/Libro%20Repercusiones%20del%20videojuego%20en%20el%20estudiante%20de%20preparatoria.pdf

DGB (1991) *La Red Nacional de Bibliotecas Públicas*. México; Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
<https://dgb.cultura.gob.mx/Documentos/PublicacionesDGB/CapacitacionBibliotecaria/SerieLeyesReglamentos/RedNacional.pdf>

Diario Oficial de la Federación (2020) *Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos*.
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020

Dillon, R. (2011) *The Golden Age of Video Games: the birth of a multi-billion dollar industry*. [La época dorada de los videojuegos: el nacimiento de una industria multimillonaria]. A K A Peters/CRC Press.

Eguia, J., Contreras, R. & Solano, L. (2013) *Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. 3 ciencias.
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

Entertainment Software Rating Board (2022) *Guía de Clasificaciones*. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>

ESA (2021) *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*. [2021 datos esenciales acerca de la industria de los videojuegos]
<https://www.theesa.com/wpcontent/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry1.pdf>

- Escobar, C., Flores, C., Gómez, R. & Soto, M. (2012). *Bibliotecas Públicas: Elementos para la Formulación de una Política en Chile*. DGI. Serie Bibliotecología y Gestión de Información, 76. <http://eprints.rclis.org/17498/1/serie%20N%C2%B0%2076%20version%20final.pdf>
- Espinosa Izquierdo, J., Peña Hojas, D., Astudillo Calderón, J. & Coronel Escobar, C. (2017) *Multimedia educativa como recurso didáctico y su uso en el aula*. Sinapsis, 10 (1).
- Fernandez Abad, F. (2006) *Evolución histórica de la función social de las bibliotecas públicas*. Revista General de Información y Documentación. 16 (2), pp. 93-110.
- Fernández de Zamora, R. (1994). *La historia de las bibliotecas en México, un tema olvidado*. 60th IFLA General Conference - Conference Proceedings. <https://origin-archive.ifla.org/IV/ifla60/60-ferr.htm>
- Ferrell, K. (1989). *Just Kids' Play or Computer in Disguise? [Solo juegos de niños o computadoras disfrazadas]*. Computel!. <https://archive.org/details/1989-07-compute-magazine/page/n37/mode/2up?view=theater>
- Gamestop (S.f.) *¿Cuáles son las diferencias entre un PC gamer y un PC normal?* <https://www.gamestop.es/diferencias-entre-un-pc-gamer-y-un-pc-normal/>
- García Cernaz, S. (2018) *Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos*. Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación, 1 (13), pp. 149-165. <https://doi.org/10.35305/rece.v1i13.329>
- García López, G. (2007). *Evolución histórica de los conceptos de biblioteca pública, sistema de bibliotecas y política bibliotecaria*. Códices, 3 (2), pp. 9-20. <https://www.redalyc.org/pdf/953/95330202.pdf>

Glancey, P. (1996) *The complete History of Computer and Video Games [La historia completa de la computadora y los videojuegos]* . Computer and Video Games magazine.

Gobierno de Mexico (s.f.). *Dirección General de Bibliotecas: Antecedentes*. https://dgb.cultura.gob.mx/info_dgb.php?id=7

Gochez, A. (2019) *Se requiere 20% más presupuesto para fortalecer acervo en bibliotecas: Frausto*. La Razón. <https://www.razon.com.mx/cultura/se-requiere-20-mas-presupuesto-para-fortalecer-acervo-en-bibliotecas-alejandra-frausto/>

González Castelán, Y. (2013) *Multimedia en la educación, una necesidad*. Universidad Autónoma del estado de Hidalgo. Boletín científico, Vida científica. 2 (1). <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/e6.html>

González Rodríguez, D. (2015) *Proposición con punto de acuerdo sobre el abandono a las bibliotecas públicas del país*. http://sil.gobernacion.gob.mx/Archivos/Documentos/2015/06/asun_3250918_20150617_1434569660.pdf

Gross, B., Bernat, A., Catala, A., Feixa, C., Grupo F9, Jaen, J., Lacasa, P., Martínez, R., Mendez, L., Mocholi, J. & Moreno, I. (2008) *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona, España : Grao.

Hernandez Arguelles, C. (1998) *Breve historia de los videojuegos*. Madrid: AMV Ediciones

Hernández Pacheco, F. (2012). *Marco normativo e indicadores de las bibliotecas públicas de México y Colombia*. México; Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información de la UNAM. <http://revib.unam.mx/ib/index.php/ib/article/view/35259/51536#notas>

Herrera Delgado, L. B. (2010) *La innovación en las bibliotecas académicas mexicanas: hacia la biblioteca 2.0*. México; Universidad Nacional Autónoma

de México. Posgrado en bibliotecología y estudios de la información.

<http://132.248.9.195/ptb2010/agosto/0660331/Index.html>

Hoglund, N. (2014) *Digital distribution of video games for PC [Distribución digital de videojuegos para PC]*. Arcada.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/76150/Hoglund_Niklas.pdf

IFLA (2004) *Directrices para materiales audiovisuales y multimedia en bibliotecas y otras Instituciones*. <https://archive.ifla.org/VII/s35/pubs/avm-guidelines04-s.pdf>

IFLA/UNESCO (2001) *Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas*. Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas. Sección de Bibliotecas Públicas.

[https://www.ifla.org/wp-](https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-s.pdf)

[content/uploads/2019/05/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-s.pdf](https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-s.pdf)

IFLA/UNESCO (2001). *Directrices IFLA/UNESCO para el desarrollo del servicio de bibliotecas públicas*. Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas. Sección de Bibliotecas Públicas.

[https://www.ifla.org/wp-](https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-s.pdf)

[content/uploads/2019/05/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-s.pdf](https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/hq/publications/archive/the-public-library-service/pg01-s.pdf)

IIBI (2022) <https://iibi.unam.mx/>

INEGI (2022) <https://www.inegi.org.mx/default.html>

INPI (2022) Gobierno de México. <https://www.gob.mx/inpi>

Jaramillo, O., Álvarez Zapata, D., & Moncada D. (2005). *Políticas públicas para bibliotecas públicas: una propuesta de soluciones locales a problemas globales*. Investigación bibliotecológica, 19 (39), 13-27.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v19n39/v19n39a2.pdf>

- Jerz, Dennis (2007). *Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original 'Adventure' in Code and in Kentucky* [En algún lugar cercano está Colossal Cave: examinando el 'Adventure' original de Will Crowther en Kentucky]. Digital Humanities Quarterly. <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html>
- Levine, J. (2006) *Why gaming?* [¿Por qué jugar?] <https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/4327/4987>
- Ley General de Bibliotecas (2021) *Ley General de Bibliotecas*. Secretaría General. Secretaría de Servicios Parlamentarios. https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGB_010621.pdf
- Ley General de Bibliotecas (2021) *Ley General de Bibliotecas*. Secretaría General. Secretaría de Servicios Parlamentarios. https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGB_010621.pdf
- Londoño, F. & Castañeda, W. (2013) *Apropiación de TIC en bibliotecas, basados en entornos de videojuegos*. Revista KEPES. 9. p. 199-220. http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista9_12.pdf
- Longoria Aguilar, M. (2019) *El impacto de los videojuegos en las emociones y conducta en niños de 6 a 12 años*. Ozumba, Estado de México; Universidad Alzate de Ozumba. <http://132.248.9.195/ptd2020/febrero/0801160/Index.html>
- Martínez Arellano, F. & Martínez del Prado, A. (2006) *La Red Nacional de Bibliotecas Públicas de México*. México; UNAM. Bibliotecas y bibliotecología en América Latina y el Caribe : un acercamiento. pp. 53-62. http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/fcpys-unam/20170524041003/pdf_150.pdf
- Mejia Jervis, T. (2020). *Recursos multimedia: concepto, tipos y ejemplos*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/recursos-multimedia/>

- Mejía Z., C., Rodríguez Mora, M. & Castellanos Jaramillo, B. (2009) *Mentes, videojuegos y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate*. Revista Científica Guillermo de Ockham, 7 (1) pp. 19-30.
<https://www.redalyc.org/pdf/1053/105312251002.pdf>
- Méndez Ortiz, V., Ruiz Hernández, L. & Figueroa Alcántara, H. (2007). *Recursos digitales y multimedia. Tecnología de la información*. México; UNAM, Facultad de Filosofía y Letras: Dirección General de Asuntos del Personal Académico.
<http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/955/Ver%F3nica%20M%E9ndez%20-%20Lizet%20Ruiz%20-%20Hugo%20Figueroa%20-%20Recursos%20digitales%20y%20multimedia.pdf;jsessionid=A06489B46176D446B386554C236818F1?sequence=1>
- Meneses Tello, F. (2013). *Bibliotecas y Política: El paradigma político de la Biblioteca Pública*. Anales de Documentación, 16 (2).
<https://doi.org/10.6018/analesdoc.16.2.172471>
- Miranda Gonzalez, E. (2017) *La selección de videojuegos en bibliotecas públicas en función de sus clasificaciones a nivel internacional*. México; Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras. Colegio de Bibliotecología. <http://132.248.9.195/ptd2017/mayo/0759057/0759057.pdf>
- Moscardi, R. (2018). *Videojuegos y habilidades cognitivas*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad de Psicología y Psicopedagogía.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/498/1/doc.pdf>
- Negrete Gutiérrez, M. (2003). *El desarrollo de colecciones y la selección de recursos en la biblioteca universitaria*. México; UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas.
https://ru.iibi.unam.mx/jspui/handle/IIBI_UNAM/L179
- Ordás, A. (2019) *Catalogación de videojuegos*. Biblogtecarios.
<https://www.biblogtecarios.es/anaordas/catalogacion-de-videojuegos/>

- Orera Orera, L., & Hernández Pacheco, F. (2017). *El desarrollo de colecciones en bibliotecas públicas. Fundamentos teóricos*. Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información, 31(71), 235-270. <http://rev-ib.unam.mx/ib/index.php/ib/article/view/57818/51740>
- Patiño, L. (2022) *4T 'tala' presupuesto de la Dirección General de Bibliotecas*. Publímetero. <https://www.publimetro.com.mx/nacional/2022/04/17/bibliotecas-amlo-recorta-presupuesto-de-direccion-general/#:~:text=En%202021%20la%20diminuci%C3%B3n%20de,209%20millones%20791%20mil%20pesos>.
- Pcredcom (2021) *¿Qué necesitas para armar tu computadora gamer?* <https://pcredcom.com/blog/computo/computadora-gamer/>
- Pereria, F. & Alonso, T. (2016) *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos*. Universidad de Medellín. Anagramas, 15 (30). pp. 51-64. <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>
- Pérez Vela, E. (2000) *De biblioteca escolar a centro de recursos multimediales: construyendo un modelo*. Perú; Biblios, 2 (5), pp. 1-23. <https://www.redalyc.org/pdf/161/16105303.pdf>
- Quezada Escamilla, D. (2015) *Diagnóstico de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas de México*. México; Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras. Colegio de Bibliotecología. <http://132.248.9.195/ptd2015/junio/0730482/Index.html>
- Quezada Escamilla, D. (2015). *Diagnóstico de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas de México*. México; UNAM, Facultad de Filosofía y Letras. <http://132.248.9.195/ptd2015/junio/0730482/Index.html>
- Quezada Escamilla, D. (2018). *Plan Estratégico para la Red Nacional de Bibliotecas Públicas de México*. México; UNAM, Facultad de Filosofía y Letras. Instituto

de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información.
<http://132.248.9.195/ptd2018/enero/0769510/Index.html>

Redolar Ripoll, D. (2020) *Efectos cerebrales de los videojuegos: ¿Nos convierten en zombis o en superhéroes?*. The Conversation.
<https://theconversation.com/efectos-cerebrales-de-los-videojuegos-nos-convierten-en-zombis-o-en-superheroes-135457>

Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E. y Navarro, J. (2002). *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
<http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/238.pdf>

Ros, I. (2017) *Guía de equivalencias de tarjetas gráficas de nueva generación*. MC.
<https://www.muycomputer.com/2017/09/17/guia-equivalencias-tarjetas-graficas/>

Ruiz, F. (2015) *Videojuegos en Bibliotecas UC: experiencia de un espacio de aprendizaje, esparcimiento e inclusión*.
<http://bibliotecarios.cl/descargas/2015/03/08-videojuegos-en-bibliotecas-uc.pdf>

Salas, A. (2020) *DLC: historias que nunca acaban*. PlayerOne.
<https://www.playerone.vg/2020/05/14/dlc-historia-industria/#:~:text=Los%20or%C3%ADgenes%20de%20los%20DownLoadable,el%20juego%2C%20pero%20no%20podr%C3%ADa>

Salas, G. (2014) *El uso de los videojuegos en las bibliotecas*. Psicogamer.
<https://psicogamer.com/articulos/el-uso-de-los-videojuegos-en-las-bibliotecas/>

Salinas, J. (1996) *Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: Elementos de discusión*. Universidad de las Islas Baleares.
https://www.um.es/innova/OCW/disenyo_y_evaluacion_materiales_didacticos/mpaz/utilidades/pdf/gte20.pdf

- Sanchez, V. (2015) *Evolución histórica y contexto social del videojuego en el sector audiovisual*. Preproducción, producción y postproducción de un videojuego a través de software libre profesional. Universidad de Extremadura. Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/3476/1/TFGUEX_2015_Sanchez_V_ega.pdf
- Sanz, J.L. (S.f.) *Un paseo por todas las generaciones de consolas a lo largo de la historia*. El Output. <https://eloutput.com/videojuegos/reportajes/consolas-generaciones/#comments>
- Sarmiento Santana, M. (2007) *Medios, Recursos y Materiales Multimedia*. Universitat Rovira i Virgili la enseñanza de las matemáticas y las ntic. Una estrategia de formación permanente. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/F-TEESIS_CAPITULO_4.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Secretaría de cultura (2016). *Red Nacional de Bibliotecas Públicas*. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/cultura/acciones-y-programas/red-nacional-de-bibliotecas-publicas>
- SIC México (2023) Centro Cultural Pedro López Elías. Gobierno de México. https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=centro_cultural&table_id=2895
- Solano Flores, A. (2019) *Videojuegos: Narraciones Interactivas Y Prácticas Sociales De Lectura*. XLVII Jornadas Mexicanas de Biblioteconomía Bahías de Huatulco, Oaxaca, México. pp. 199-214. <https://ambac.org.mx/jornadas/wp-content/uploads/sites/2/2019/10/47jmb.pdf>
- Solano Flores, A. (2019) *Videojuegos: Narraciones Interactivas Y Prácticas Sociales De Lectura*. XLVII Jornadas Mexicanas de Biblioteconomía Bahías de Huatulco, Oaxaca, México. pp. 199-214. <https://ambac.org.mx/jornadas/wpcontent/uploads/sites/2/2019/10/47jmb.pdf>

- Suaiden E. (1992) *Biblioteca pública y las necesidades de información de la comunidad*. Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información, 6, (13). <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=http://rev-ib.unam.mx/ib/index.php/ib/article/viewFile/3810/3363>
- Torres Ayala, I. I. (2016) *El impacto de los videojuegos en las bibliotecas públicas: una bibliografía comentada del género RPG*. México; Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras. Colegio de Bibliotecología. <http://132.248.9.195/ptd2016/junio/0745599/Index.html>
- Trenta, M. (2012) *Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural*. Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IV CILCS – Universidad de La Laguna. http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/189_Trenta.pdf
- Udias Iglecias, J. (2018) *Servicios para universitarios en una biblioteca pública*. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/14893/UdiasIglesiasJuanCarlos.pdf?sequence=1>
- UNESCO (1994). *Manifiesto de la UNESCO sobre la biblioteca pública, 1994*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000112122_spa
- Velázquez, E. (2016) *Difusión y promoción de la colección como estrategia de dinamización de la Biblioteca*. Infotecarios. <https://www.infotecarios.com/difusion-promocion-la-coleccion-estrategia-dinamizacion-la-biblioteca/>
- Wikipedia (2023a) *Historia de los videojuegos*. https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos
- Wikipedia (2023b) *Juego de PC*. https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_PC

Wikipedia (2023c) *Video game modding*. [modificación de videojuegos]
https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_modding

Xbox (2023) *Limpia y cuida la consola y los accesorios de Xbox*. Microsoft.
<https://support.xbox.com/es-MX/help/hardware-network/console/clean-and-care-for-xbox-and-controllers>