

## **Capítulo 7**

### **El futuro de los videojuegos en Panamá**

A lo largo de los años los videojuegos se han convertido en un empleo aspiracional para gamers dedicados, así como una fuente de ingresos que aumenta exponencialmente cada año, según indican empresas consultoras como Newzoo. En Panamá, la industria del gaming ha evolucionado a través de los años; sin embargo, el catálogo de videojuegos panameños sigue siendo escaso y hace falta mayor interés de colaboración multidisciplinaria con empresas privadas, según señaló a La Estrella de Panamá el cofundador de la empresa creadora de videojuegos y experiencias interactivas, Multitools Studios, Aldo Alain. El gamer y empresario comentó que, tras 11 años de liderar Multitools Studios, crear diversos videojuegos y asistir a decenas de eventos geek , considera que el interés de los jugadores está presente y en aumento», pero el apoyo de las empresas privadas y el Estado para ampliar las fronteras educativas en este sector requiere de mayor impulso. Hace un par de generaciones atrás se regalaban muñecas, pelotas o juegos de mesa, eso ha sido desplazado por las consolas de última generación, los videojuegos en formato físico o digital y el equipo para el pc gaming que atrae cada vez más a las nuevas generaciones, apuntó.

Aún en medio de la pandemia, el mercado global de los videojuegos se mantuvo en ritmo constante, con un aumento en la descarga de videojuegos móviles en Latinoamérica, según destacó la empresa consultora Newzoo en su reporte Global Games Market Report 2021, actualizado hasta julio de este año. El estudio de Newzoo señaló que los juegos móviles generarán \$90.7 mil millones en 2021, un aumento del 4.4% interanual y, finalmente, representarán más de la mitad del mercado mundial de juegos. Asimismo, el mercado latinoamericano de juegos móviles es vasto y está creciendo, generando \$3.5 mil millones en ingresos a través del gasto de los consumidores en 2021.

La especialista en branding, mercadeo y publicidad, Irma Vanessa Correa, mejor conocida como la streamer Vane en la plataforma de broadcast, Twitch, comentó a este diario que la variedad de juegos y la mayor adquisición de estos, da puerta abierta a la creatividad de quienes quieren adentrarse a la industria de los videojuegos o el stream, el cual se basa en crear comunidades de jugadores utilizando videos jugando en tiempo real y en constante comunicación con los espectadores.

Las tecnologías interactivas utilizadas de manera innovadora y efectiva están dispuestas a convertirse en una herramienta poderosa de los programas educativos.

Una nueva opción profesional que cala cada vez más en los jóvenes es la carrera de Diseño de videojuegos.

Este centro permite a docentes, investigadores y estudiantes trabajar en múltiples opciones destinadas a mejorar la experiencia de aprendizaje por medio de los videojuegos.

La doctora Sa Liu, es profesora asistente en el programa de medios interactivos de Harrisburg University y lidera actividades académicas como la introducción a la programación

informática de los motores de juegos, diseño móvil, desarrollo de diseño, desarrollo e investigación sobre juegos para el aprendizaje.

“Con mis estudiantes hemos creado un juego móvil denominado SpaceEscape para enseñar a estudiantes de secundaria sobre la ciencia espacial y el sistema solar. Este se basa en un programa de medios interactivos para la resolución de problemas que desarrollamos con dos o tres profesores de la facultad, estudiantes de pregrado y algunos estudiantes de secundaria”, detalló la Dra. Liu.

Según explica Liu, a los estudiantes les gusta mucho jugar juegos en sus propios dispositivos, por lo que se les ocurrió esta idea con una temática sencilla. El juego plantea un problema que los estudiantes deben resolver: una misión de rescate.

Una chica es secuestrada por una nave espacial y logra comunicarse para enviar información y ofrecer algunas pistas. Estas pistas permiten que los jugadores/estudiantes, investiguen sobre los diferentes planetas. Este es exactamente un proceso de resolución de problemas que permite a los estudiantes aprender mientras juegan, acotó la investigadora.

En el CAELT se evalúan estos juegos y se someten a procesos de mejora continua para obtener resultados significativos que contribuyan en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

“También tenemos una iniciativa de campamento de verano en la que incorporamos estudiantes al equipo para enseñarles cómo diseñar juegos para uso educativo y cómo investigar a través de ellos”, comentó Liu.

Harrisburg University ofrece un programa de grado de cuatro años, que permite un aprendizaje sobre programación, desarrollo y diseño de juegos y la gestión de efectos artísticos del ciclo de vida de un desarrollo interactivo. Igualmente se imparten conocimientos sobre sitios web de aplicaciones móviles, producción multimedia avanzada, diseño de experiencia de usuario XD, producción de video, producción de audio y desarrollo web.

Por su parte, la doctora Melanie Stegman, quien enseña en el programa de Medios Interactivos de Harrisburg University, ha desarrollado una importante investigación enfocada en videojuegos educativos dirigidos a la enseñanza de la biociencia. El juego de simulación “Immune Defense”, que ayuda a los estudiantes a comprender el comportamiento celular a nivel molecular y el ChemSimGame, que permite a los estudiantes de química de primer año, aprender sobre las reacciones químicas a través del juego con las moléculas.

“La comprensión de la ciencia puede ser difícil para algunos estudiantes, por eso decidí asumir el reto de encontrar una forma más sencilla de transmitir un concepto científico. La ciencia puede ser bastante abstracta y difícil de contextualizar, pero con este tipo de herramientas el estudiante puede imaginarse situaciones concretas y experimentar con diversas soluciones que le señalan el camino para alcanzar el aprendizaje”, explicó la docente.

Stegman también señaló que su objetivo es mostrar a la gente cómo funciona la mecánica de la bioquímica, el caos y el orden detrás de lo que sucede en nuestros cuerpos cada segundo. Considera que mientras los alumnos tengan este contexto, podrán obtener una mejor comprensión de los procesos y una mayor empatía con la ciencia.

El área de la investigación educativa es similar a la investigación de la experiencia del usuario. Ambas usan datos para evaluar el aprendizaje, el compromiso y las actitudes del usuario antes, durante y después de jugar. Definitivamente la enseñanza a través de videojuegos brinda un formato de aprendizaje más innovador.

El alcance que puede tener un videojuego al ofrecer una experiencia propia y real es fundamental en los procesos de enseñanza y en la fijación del conocimiento. Además, las nuevas generaciones están más abiertas a la tecnología lo que hace que el futuro esté cada vez más cerca y que estas nuevas profesiones contribuyan al progreso.

En un trámite legislativo presentado el 13 de septiembre de 2022 con título "que promueve el desarrollo de la industria de los videojuegos en la república de Panamá".

Segun el BID (Banco Interamericano de Desarrollo) en el 2019, existen 2.3 mil millones de jugadores de videojuegos en el mundo, de los cuales 397 son de América Latina, en las cuales tienen el índice de crecimiento anual más alto en 13.5% según estudio de Satista.

La recaudación a lo largo del tiempo de un videojuego como GTA V supera hasta la película con más dinero recaudado a lo largo del tiempo, Avatar.

A la vez, en el área deportiva de los videojuegos, esports también genera un valor importante, pues estos abren varios empleos como atletas, entrenadores, psicólogos, analistas, comentaristas y entre otros.

En dicho trámite legislativo, se propusieron varios elementos que impulsarían la industria a otro nivel en el país, propuestas como el reconocimiento de la cultura electrónica, aplicaciones del Código de Trabajo, el establecimiento de una federación para el deporte electrónico, becas del IFARHU, reconocimientos internacionales, establecimiento del país como un hub de la industria, creación del fideicomiso, impulso de la educación o capacitación, día nacional del videojuego y la mejora de la zona cobertura de fibra óptica para la realización de competencias a nivel internacional.

## Referencias

Especial, C. (2022, 29 abril). En la experiencia académica los videojuegos toman fuerza. En Segundos Panamá. <https://ensegundos.com.pa/2022/04/29/en-la-experiencia-academica-los-videojuegos-toman-fuerza/>

Panamá, G.-. L. E. de. (2021, 31 agosto). El «gaming» se abre paso en el futuro laboral panameño. La Estrella de Panamá. <https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/cultura/210831/gaming-abre-paso-futuro-laboral>

Castrellón, T. (2022, 5 octubre). Google Play destina fondos para incentivar a creadores de videojuegos en Panamá. <https://www.telemetro.com/tecnologia/actualidad/google-play-destina-fondos-incentivar-creadores-videojuegos-panama-n5781942>

Editor Domingo Trent, Editor Domingo Trent, Editor Domingo Trent, Editor Domingo Trent, Editor Domingo Trent, Editor Domingo Trent, Editor Domingo Trent & Editor Domingo Trent. (2022, 25 marzo). INNOVA-NATION y Microsoft enseñan programación a los niños panameño – EEP NEWS. <https://elespectadordepanama.com/innova-nation-y-microsoft-ensenan-programacion-a-los-ninos-panameno/>

Especial, C. (2022, 29 abril). En la experiencia académica los videojuegos toman fuerza. En Segundos Panama. <https://ensegundos.com.pa/2022/04/29/en-la-experiencia-academica-los-videojuegos-toman-fuerza/>

Panamá, G.-. L. E. de. (2022, 15 julio). Efest Panamá 2022, una actividad que busca impactar a «gamers», desarrolladores y emprendedores. La Estrella de Panamá. <https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/tecnologia/220715/efest-panama-2022-actividad-busca>

Panamá, G.-. L. E. de. (2022, 15 julio). Efest Panamá 2022, una actividad que busca impactar a «gamers», desarrolladores y emprendedores. La Estrella de Panamá. <https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/tecnologia/220715/efest-panama-2022-actividad-busca>

QUE PROMUEVE EL DESARROLLO DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REPUBLICA DE PANAMA. (s. f.). [https://www.asamblea.gob.pa/APPS/SEG\\_LEGIS/PDF\\_SEG/PDF\\_SEG\\_2020/PDF\\_SEG\\_2022/2022\\_P\\_889.pdf](https://www.asamblea.gob.pa/APPS/SEG_LEGIS/PDF_SEG/PDF_SEG_2020/PDF_SEG_2022/2022_P_889.pdf)