



# Videojuego Hipermedia Estímulos Sonoros para Adultos Ciegos

*Por: Andrés Camilo Bustos y  
Juan José Medina Zamora*

Los videojuegos a diferencia de los libros, la música y las películas, permiten una elevada interactividad, por lo que son una de las principales industrias del entretenimiento digital.

Se puede afirmar que los videojuegos se han convertido en parte de la cultura, más allá del entretenimiento, pasando a ser una herramienta educativa, el juego requiere que el usuario tome un papel importante consiguiendo captar la atención del público, superando obstáculos que se presenten durante la etapa del juego. (García, 2015)

## Introducción

El Audio Game como proyecto de opción de grado para la obtención del título de tecnólogo en Animación y Post-producción Audiovisual, consiste en un trabajo social desde el ámbito de la interacción digital y los estímulos sonoros a través de un audiojuego, con las personas de baja capacidad visual del Instituto Nacional para Ciegos (INCI).

*Ilustración  
David Aros*



## La población objetiva está caracterizada por:

Tiempo: 2017

Espacio: Instituto Nacional para Ciegos (INCI).  
Bogotá, D.C (Colombia)

Población: 18 a 25 años.

Género: Mixto.

Grado de Escolaridad: Bachiller.

Ocupación: Conocimiento digital.

Estrato: 2 y 3.

Otros: Discapacidad visual de nacimiento.

En Colombia se presenta un bajo índice de inclusión social de los discapacitados visualmente a los diferentes tipos de entretenimiento que existen hoy en día, especialmente en los video juegos, ya que masivamente son creados para la población del común. Sin embargo, hay países que se han enfocado en este problema y han logrado desarrollar una rama de videojuegos llamado "Audio juegos", juegos netamente basados en los sonidos que permiten al usuario percibir en su totalidad el panorama y las historias planteadas de manera focalizada para llevar a cabalidad la misión y/o meta del juego como cualquier otro.

Por tanto, este proyecto tiene como finalidad ayudar a las personas con discapacidad visual de Colombia y a lograr que experimenten las mismas emociones y sentimientos que el resto de la población disfruta a través de este pasatiempo. Así mismo la investigación concerniente al proyecto se orienta en la recolección de datos sobre las personas de baja capacidad visual, de manera que sea una construcción conjunta en la estructura del prototipo, donde se obtengan bases más específicas para la creación del producto.

### Método

El proyecto de investigación tiene el enfoque cualitativo porque permite explorar, interpretar sobre la realidad social estudiada en su forma natural. (Rodríguez, 2011).

A su vez este proyecto se inclina por la investigación etnográfica constituye la descripción y análisis de un campo social específico, una escena cultural determinada (una localidad, un barrio, una fábrica, una práctica social, una institución u otro tipo de campo).

El trabajo de campo consiste en el desplazamiento del investigador al sitio de estudio, el examen y registro de los fenómenos sociales y culturales de su interés mediante la observación y participación directa en la vida social del lugar; y la utilización de un marco teórico que da significación y relevancia a los datos sociales. En este sentido, la etnografía no es únicamente una descripción de datos, sino que implementa un tipo de análisis particular, relacionado con los prejuicios, ideología y concepciones teóricas del investigador. El investigador no solamente observa, clasifica y analiza los hechos, sino que interpreta, según su condición social, época, ideología, intereses y formación académica. (Ruth, 2013).

Todo esto se aplica de una forma sencilla, después de terminar el producto se irá a una prueba piloto en personas con baja capacidad visual del Instituto Nacional para Ciegos (INCI). En segunda instancia se tendrá la respuesta positiva o negativa de la prueba para mejorar las características y dinámicas del Audio juego.

# PRUEBAS DE MOVIMIENTO



# RESULTADOS

La investigación dio a conocer mucho sobre las personas con baja capacidad visual ya que son muy atentas y con una imaginación increíble, pero la falta de conocimiento sobre la industria digital o mejor dicho sobre los videojuegos es muy poca, algunos ni la conocen. Eso quiere decir que fue un poco confuso al hacer el producto, ya que las personas con baja capacidad visual no saben que existe literalmente.

Sin embargo, eso ayudó a construir una historia que requiere de su total concentración e imaginación, ya que es más de escuchar que de interactuar por que la base principal fue una radio novela, con eso se aprendió a que la imaginación adquiera el mismo camino y cree su propia historia con personajes, escenarios, etc.

## Discusión

A medida que pasa el tiempo la tecnología abarca cada vez más un rango de aproximación y busca cada vez más sumergirse en la realidad de las personas para brindar experiencias casi realistas en el mundo ficticio de lo videojuegos. Gracias a ellos diferentes personas han podido vivenciar diferentes momentos, emociones y sentimientos que ya hacen parte importante de sus vidas o simplemente hacen parte de su tiempo de ocio y dispersión. Situación que no pueden compartir las personas con discapacidad visual y es justo allí donde radica la problemática en cuestión (Roa, 2013).

Se ha comprobado el beneficio de utilizar Audio juegos por la comunidad de baja capacidad visual, se observa cómo a través del tiempo piden soluciones de accesibilidad que le permitan jugar los últimos videojuegos. El interés por los audiojuegos ha ido aumentando por parte de artistas del sonido, investigadores de accesibilidad de los juegos, desarrolladores de juegos móviles y jugadores de video. La mayoría de audio juegos corren sobre computadoras personales, estos comprenden la misma variedad de géneros de los videojuegos, tales como juegos de aventura, de carreras, etc. Es de gran importancia que las personas que tienen una baja capacidad visual puedan acceder a los mismos servicios que el resto de la población en todos los ámbitos, esto mejoraría indiscutiblemente la calidad de vida de las personas. (Gordon, 2016).

*Andrés Bustos y Juan Medina*

# LISTA DE REFERENCIAS

## Referencias.

**García, R. (20 de julio de 2015).** *Revogamers*. Recuperado de <https://www.revogamers.net/articulos/videojuegos-invidentes-1625/1.html>

**Gordòn, A. (15 de mayo de 2016).** *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/discapacidad-visual-reto-proyectos-tecnologicos.html>

**Marcos Frias, J. F., & Larrea Armendáriz, N. (2012).** *Tricotilomanía en el adulto a propósito de un caso*. XVI Congreso Nacional De Psiquiatría. Bilbao.

**Mateus, C. (10 de diciembre de 2014).** *Portafolio*. Recuperado de <http://www.portafolio.co/negocios/empresas/apoyan-poblacion-discapacidad-visual-colombia-67126>

**Roa, É. D. (14 de agosto de 2013).** *Cultura Digital*. Recuperado de <http://www.enter.co/cultura-digital/colombia-digital/audio-ninja-un-juego-movil-colombiano-que-conquistó-la-app-store/>

**Rodriguez, J. M. (Julio-Diciembre de 2011).** *Silogismo*. Recuperado de <http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/3.%20metodos%20de%20investigacion.pdf>

**Ruth N. A. (10 de mayo de 2013).** *La investigación etnográfica*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos96/la-investigacion-etnografica/la-investigacion-etnografica.shtml>

*Ilustración*  
David Aros