

## Capítulo 1 - Videojuegos: una forma de cambiar las vías de comunicación

---

### Resumen

En la última década, los videojuegos pasaron de ser considerados entretenimiento a ser clasificados como un medio efectivo de comunicación. Este capítulo examinará las razones por las cuales los videojuegos conectan con los jóvenes, se vuelven cautivadores y atractivos para ellos. Desde el punto de vista académico, los videojuegos son medios de comunicación interactivos que influyen en factores susceptibles de análisis desde la perspectiva de diversas disciplinas científicas.

Sin embargo, el vínculo potencial con los jóvenes se entiende como un producto cultural nacido en un contexto y sociedad particulares y con propósitos específicos. Del mismo modo, las tecnologías implicadas en los tipos de videojuegos alimentan una industria cultural que no solo entretiene al usuario, sino que también transmite una serie de valores culturales e ideológicos. El juego se considera un medio de masas; "transmite" y expresa ideas y deseos, construyendo un mundo en el que el jugador y su entorno (virtual y físico) se comunican. Destacar el potencial comunicativo de los videojuegos requiere analizarlos desde tres perspectivas: como narrativas, como juegos (componente recreativo) y como producto cultural.

**Palabras clave:** historia de los videojuegos, industria cultural, educación, ocio, narrativas.

### Introducción

La historia y la industria de los videojuegos han estado marcadas en primer lugar por la evolución de la tecnología y, en segundo lugar, por un tipo diferente de consumo de ocio que promete, desde su inicio, una doble relevancia económica y cultural.

En vísperas del cincuentenario de la aparición de la primera consola de juegos doméstica, no podemos olvidar que el nacimiento de los videojuegos se remonta a la década de 1940. Aunque esta historia no carece de matices, se han observado dos aspectos que han dado forma a su nacimiento y expansión. Por un lado, en su historia temprana, los videojuegos se asociaron con el desarrollo de juegos electrónicos que aparecieron con las primeras computadoras. En este sentido, el juego *Tennis for Two*



desarrollado por William Higginbotham en 1958 es considerado por muchos como el primer videojuego de la historia. Más tarde le siguieron juegos de computadora que marcaron hitos como *Spacewar* en 1961 y, casi sin saberlo, abrieron el camino para el establecimiento de máquinas recreativas recreativas (y por lo tanto comerciales) en la década de 1970 (López, 2006), con títulos legendarios como *Computer Space* (1971) o *Pong* (1972),

Si bien esta primera línea de desarrollo marcaría el camino para un nuevo modelo de consumo social de videojuegos en entornos de ocio fuera del hogar, el segundo aspecto de la historia de los videojuegos estuvo marcado por un interés sustancial en llevar los juegos de computadora a los hogares con la creación de las primeras consolas. Este interés respondía a la necesidad de acceso asequible a un medio que, en ese momento, solo estaba disponible a través de la compra de computadoras que eran prohibitivamente caras y, por lo tanto, accesibles solo para unos pocos. A fines de la década de 1970, se popularizó el acceso al videojuego doméstico, democratizando el acceso a los videojuegos con las primeras consolas domésticas (primera generación) como *Magnavox Odyssey* (1972). A estos les siguió la segunda generación, como el popular Atari 2600, Atari VCS, también conocido como "Video Computer System" (1977).

Sin lugar a dudas, la década de 1980 experimentó la expansión progresiva de las consolas domésticas como un medio de entretenimiento digital, promovido por "Generación X". Habían vivido la llegada de tecnologías que revolucionaron la sociedad (Walkmans, la llegada del CD y el PC de escritorio). La influencia cultural de estos dispositivos marcó una generación.

La década de 1980 fue testigo del nacimiento de consolas de 8 bits o consolas de tercera generación, con modelos tan conocidos como NES (Nintendo Entertainment System) y Sega Master System. Estos modelos acompañaron las celebraciones de los niños en el hogar y proporcionaron entretenimiento después de la cena para muchas familias de ingresos medios.

La aceptación de estos modelos en el mercado global fue tal que a fines de la década de 1980 hubo un salto sustancial, no solo tecnológicamente, sino también en el concepto de consumo móvil. Las consolas de 8 bits que habían marcado tendencias a principios y mediados de la década de 1980 evolucionaron a la función de 16 bits que les permitió tener una mejor calidad de gráficos y procesamiento. En ese momento, entre 1988 y 1990, llegaron Sega Mega Drive y Super Nintendo / Famicom. Estos



modelos reinarían hasta la introducción de las consolas de quinta generación, lo que marcó un cambio en la industria.

Este período también vio el nacimiento de dos consolas que servirían para inspirar a la generación actual de dispositivos móviles: las primeras consolas portátiles de juegos portátiles, con Gameboy de Nintendo y las de la compañía Sega, con Sega Game Gear. Ambos modelos cambiaron por completo el patrón de consumo de los hogares, haciendo posible el uso independiente de un videojuego por primera vez en la historia sin estar conectado a la red eléctrica y la televisión, en cualquier lugar, en cualquier momento.

Al mismo tiempo, la década de 1980 también vio el nacimiento de la computadora personal, desde la primera computadora personal del mundo (Commodore VIC-20), hasta la aparición en 1981 de la primera PC de IBM, la IBM5150, a través de Apple Macintosh (1984), sin mencionar otras plataformas de PC también conocidas por sus posibilidades de videojuegos como Commodore 64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad o Atari ST CPD.

La década de 1990 trajo un gran avance con tecnologías que permitieron la adición de nuevos formatos de almacenamiento de datos para consolas domésticas como el CD-ROM y también la aparición de las primeras consolas de 32 bits. Esto marcaría un punto de inflexión en los modelos de juegos, plataformas y gráficos. Esta nueva generación de consolas, la quinta, permitió el paso de los juegos en dos dimensiones y perspectivas a los juegos en tres dimensiones. Entre los modelos que marcaron tendencia se encontraban los primeros Sony PlayStation y Nintendo 64. A fines de la década de 1990, Sony se posicionó como la compañía más valorada en la industria de los videojuegos, capaz de ofrecer títulos como *Final Fantasy VII*, *Resident Evil*, *Gran Turismo* y *Metal Gear Solid*. Treinta años más tarde, estos títulos continúan con las sagas originales, captando la atención de los jóvenes de la década de 1990 y los de hoy. En la actualidad están disponibles en varias plataformas de consumo.

Sin embargo, el comienzo del siglo XXI marcó un antes y un después en la incursión social en los videojuegos. La progresiva democratización de Internet y el avance de las tecnologías dieron origen a PlayStation 2 y Microsoft Xbox. Ambos modelos experimentaron la implementación de tecnologías como DVD y los primeros enfoques para los modelos y mercados de juegos en línea, cosechando una excelente experiencia para la séptima generación de consolas de videojuegos, incluidas PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii y consolas portátiles PlayStation Portable y Nintendo DS. Todos tenían una cosa en común: permitir la distribución de juegos a



través de Internet de banda ancha en todo el mundo y apoyar la implementación del almacenamiento interno de datos.

Estas nuevas generaciones de consolas conducirían al establecimiento de las plataformas actuales de consumo de videojuegos (consolas, computadoras personales, máquinas recreativas y consolas de juegos portátiles) a las que se les ha unido en los últimos diez años los dispositivos móviles.

Del mismo modo, surgió toda una clasificación, tipo y cultura de los diferentes tipos de juego, y jugadores, incluidos los géneros de acción, lanzamiento, estrategia, simulación y construcción, hasta deportes, carreras, aventuras, juegos de rol, etc.

En este sentido, las características actuales de los tipos de juego no han estado exentas de evolución, especialmente con la influencia de las computadoras personales y su tecnología, así como con un modo de juego sustancialmente diferente desde la consola hasta el gamepad. El desarrollo en PC de los juegos de rol FPS (First Person Shooters), RTS (Real Time Strategy) y MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games), entre otros, llevó a la creación de obras de culto como Quake, Final Fantasy, Resident Evil, StarCraft y World of Warcraft. Sin embargo, también condujo a la consolidación de una creciente industria del entretenimiento y al surgimiento de una teoría científica que estudia el impacto de los videojuegos, llamada ludología. Su expansión ha abierto líneas de investigación en diferentes áreas: educativa, social, demográfica, económica, cultural, etc.

En la actualidad, nos encontramos en la octava generación de consolas. Sus capacidades gráficas ahora se combinan con multimedia, conectividad e interactividad. Esto se caracteriza por ofrecer posibilidades virtualmente ilimitadas para el entretenimiento, gracias a Internet y la realidad virtual.

## Conclusiones

Los videojuegos se han establecido como un elemento cultural e industrial y recientemente han comenzado a alimentar un mercado profesional tanto para creadores como para jugadores.

Desde Baby Boomers hasta la Generación Z, la influencia de los videojuegos, su cultura y sus patrones de comunicación se han arraigado en las comunidades de jugadores y el público en general. No solo se postulan como artículos de ocio, sino que constituyen un mercado global en rápida expansión con porcentajes de penetración más que sustanciales.



Es innegable que, con Internet, los videojuegos son un elemento cotidiano para nuestra juventud, no un mero entretenimiento, y son un elemento familiar que puede y debe explorarse en el campo de la comunicación educativa.

El propósito de este libro es ofrecer una reflexión genérica, académica y pedagógica de la explotación de los componentes educativos de los videojuegos en todas y cada una de las etapas del sistema educativo. En este sentido, también ofrecemos estudios de casos y actividades para ayudar a los maestros y profesionales de las ciencias de la educación a implementarlos en el aula y a jugar a videojuegos en entornos educativos.

