

Videojuegos: un medio recreativo

DAVID GARZA MIRELES*



Curiosidad

*Contacto: davidmg@hotmail.com

QUIZÁ SEA ALGO DRÁSTICO equiparar el juego o la recreación con necesidades como comer, dormir, tomar agua, etc. Sin embargo, es sabido que si un ser humano deja sus actividades recreativas, esto poco a poco comienza a repercutir directamente en su salud y rendimiento, tal caso puede ejemplificarse en la vida de un “workaholic” (adicto al trabajo); el Centro de Investigaciones Médicas en Ansiedad define *workaholic* como “la implicación excesiva y progresiva de la persona en su actividad laboral sin control ni límite, y abandono de actividades que antes realizaba”. Estas personas tienden a desairar por completo las actividades recreativas, lo cual trae como consecuencia una gran ansiedad en el día a día, entre otras.

El juego forma parte fundamental de niños, jóvenes y adultos; nos ayuda a despejar la mente, relajarnos e incluso a desarrollar habilidades útiles en la vida diaria.

Chris Martin, consejero familiar, afirma que, hoy en día, la mayoría de los adultos se ha aclimatado a agendas apretadas que les dejan muy poco o nada de tiempo para el descanso y la recreación. El impacto de esto se acumula gradualmente de tal forma que raramente lo notamos hasta que comienzan los problemas en nuestras relaciones sociales o en nuestra salud física, mental y emocional.

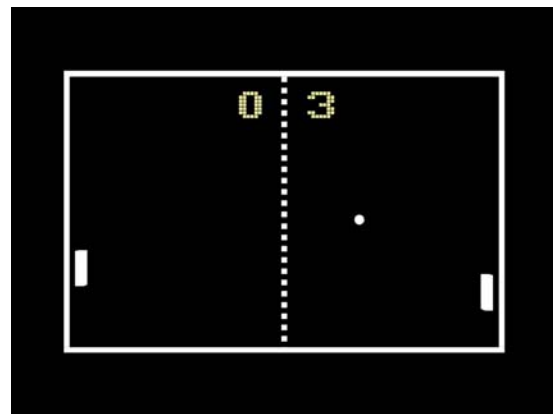
Las opciones de juego son diversas, desde lo deportivo: nadar, andar en bicicleta, el fútbol, el básquetbol, etc., o incluso hay quienes prefieren juegos más extremos: escalar, rapel, *parkour* o surfear, hasta lo más intelectual, como el ajedrez, damas chinas, cartas, juegos de azar y juegos de mesa, en general, o incluso juegos más sociales como de rol, donde participa un gran número de jugadores al mismo tiempo; además está la opción de los videojuegos, la cual se analizará más a fondo a lo largo de este artículo.

Antecedentes de los videojuegos

Tennis for two es considerado el primer videojuego de la historia, fue creado por William Higginbotham (quien participo en el desarrollo de la bomba atómica y luego se convirtió en un declarado activista antinuclear) en 1958, usando un osciloscopio. Higginbotham ocupaba el cargo de jefe de la división de instrumentación del Laboratorio Nacional de Brookhaven, y su objetivo al crear este sistema de juego era entretener a



los visitantes en una de sus exposiciones. *Tennis for two*, una especie de simulador de tenis, consistía en una línea horizontal y otra pequeña céntrica vertical a modo de red que simulaban la pista. El divertimento consistía en el cálculo que mediante un osciloscopio los jugadores determinaban para golpear la supuesta pelota. Este invento no tuvo intención comercial y nunca se patentó; sin embargo, aproximadamente 15 años después, la idea fue mejorada y perfeccionada, se implementó un registro de marcador de puntos y ahora aparecían dos líneas paralelas a modo de raquetas, una línea vertical en el centro dividía la pantalla en dos bloques y un gran pixel funcionaba como bola. Atari se encargó de desarrollarlo y comercializarlo bajo el



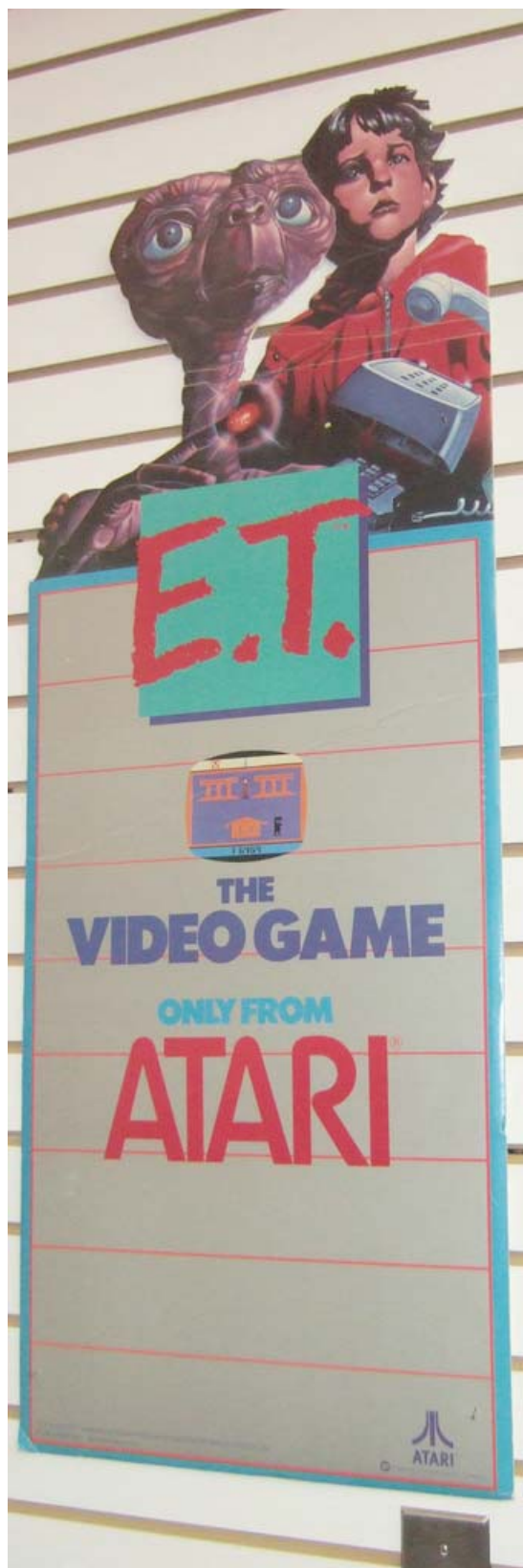
nombre de *Pong*, el cual apareció en las primeras máquinas de *arcade* recreativas.

En 1961, un estudiante del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), Steve Rusell, creó el primer juego interactivo llamado *Spacewar* y, además de la programación, creó el primer control (*joystick* con base en interruptores para cada función).

En 1977, Atari sacó al mercado la consola Atari 2600, toda una revolución en el mundo de los primeros videojuegos, ya que contaba con la innovación de poder cambiar los juegos mediante el nuevo sistema de cartuchos. Sus ganancias permitieron a la compañía comprar licencias de películas, lo cual impulsó aún más su éxito que duró más de una década antes de ser finalmente destronada por Nintendo.

Como dato curioso, una de las principales razones por las que Atari quedó en quiebra fue gracias al videojuego de *E.T. (The Extra-Terrestrial)*: se dice que Atari llegó a pagar más de 20 millones de dólares para obtener los derechos de la película en 1982, el problema fue que los trámites se concretaron tan sólo un mes antes de su estreno en los cines. Atari se vio obligado a desarrollar el juego en un lapso de únicamente cuatro semanas para poder lanzarlo a la par de la película; por tanto, no hubo tiempo de depurarlo y el resultado fue de una calidad muy baja; sin embargo, cuando lanzaron el juego tuvieron excesiva confianza en que sería un éxito debido a su nombre, y se produjeron enormes cantidades de lo que en un futuro sería descrito por muchos como el peor juego de toda la historia, lo cual provocó la devolución de la mayoría de los cartuchos por parte de los distribuidores. Luego, Atari decidió deshacerse de la gran cantidad de juegos restantes, y generó una leyenda urbana que especulaba el paradero de las miles de copias de este videojuego. Actualmente se sabe que los cartuchos fueron enterrados, tal como se pensaba, en el desierto de Alamogordo, en Nuevo México. Éste fue el fracaso más famoso en la historia de los videojuegos.

La NES (*Nintendo Entertainment System*) aparece en 1985, respaldada por el aún vigente Shigeru Miyamoto, ésta consiguió ser la primera videoconsola exitosa para su fabricante. Se hizo entonces habitual a lo largo de la historia que Nintendo siguiera innovando y reinventándose. Más tarde, con la Nintendo 64 (1996) incorporó gráficos en 3D, seguido de la Game Cube (2001), luego la Wii (2006) y la Wii U (2012).



Por su parte, otras compañías, además de Nintendo, siguen vigentes y firmes en el mercado de los videojuegos: Sony y Microsoft entraron a este mercado en 1994 y 2001, con la PlayStation y la Xbox, respectivamente. Después siguieron la PlayStation 2 (2000), PlayStation 3 (2006) y PlayStation 4 (2013) por parte de Sony; y la Xbox 306 (2005) y Xbox One (2013), de Microsoft.

Impacto social de los videojuegos

Para entender el impacto social de los videojuegos habría que preguntarnos por qué las personas gustan de ellos; pues bien, para cualquier persona la respuesta más común sería que le gusta jugar, sin importar la edad, pues como ya sugerí anteriormente, el juego es

Diferentes mercados

Se tiende a creer que los videojuegos están dirigidos principalmente a los niños, lo cual es falso, a pesar de que se reporta un porcentaje menor en videojuegos para adultos (clasificación M), son éstos los que tienen mayor alcance en el mercado, siendo clara prueba de esto el videojuego de *Halo 4*, que en 2012 rompió récord del juego más vendido en las primeras 24 horas: recolectó 220 millones de dólares, el equivalente a 3.7 millones de copias vendidas en un sólo día. Además, se invierten grandes cantidades en el desarrollo de estos juegos; algunos apoyados, incluso, en la imagen de actores reconocidos que actúan en ellos a través del proceso de captura de movimiento.



parte de la naturaleza humana; sin embargo, los juegos físicos implican espacios físicos, los cuales no siempre están a disposición del usuario, la practicidad de que los videojuegos pueden jugarse en cualquier espacio del propio hogar viene no a sustituir, sino a complementar esta necesidad de recreación que no siempre se ejecuta al aire libre; asimismo, puede hacerse en compañía de cualquiera, siendo una actividad que funciona tanto en reuniones con amigos como en momentos de soledad.

El negocio de los videojuegos es, sin duda, un negocio rentable y en ascenso, lo que ha generado gran demanda de contenido, provocando incluso la aparición de nuevas carreras que vienen a satisfacer esta parte del mercado cada vez más importante y prolífica, no sólo en videoconsolas, también en sistemas móviles o smartphones, a través de los cuales se ha descubierto un nuevo nicho para la proliferación de videojuegos.

La ESRB

La ESRB (Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento) se encarga de clasificar los juegos por edades e informar los contenidos de cada uno. Existen videojuegos para todas las edades y gustos; sin embargo se comete el error de permitir a los niños pequeños juegos inapropiados para su edad. Una de las críticas más recurrentes a los videojuegos es su alto contenido de violencia, lo cual se advierte claramente en la carátula gracias a la clasificación proporcionada por la ESRB; por ende, es debatible si deben seguirse generando o no estos juegos; lo cierto es que la persona está plenamente consciente del contenido antes de adquirir el producto, ya que se ha tenido el cuidado de especificarlo claramente en la caja del mismo, y en esos casos particulares se aclara va dirigido a personas de amplio criterio o mayores de edad.

Algunos videojuegos manejan la temática adulta muy en serio, por ejemplo, *Dante's Inferno*, una adaptación de la *Divina comedia*, de Dante Alighieri, que pretende llevar al extremo el sentimiento de violencia, desesperanza y lujuria que proliferan en el infierno, lo cual se representa de forma que parecería incluso exagerada; otro ejemplo, el más controversial desde mi punto de vista, es *Grand Theft Auto*, un videojuego que desde la perspectiva del protagonista trata temas como la violencia, el sexo, drogas, robos, prostitución, entre otros, y el cual es bastante popular también entre el público no adulto. En teoría, las tiendas no tienen permitido vender este tipo de juegos a menores de edad, sin embargo, es un problema más bien de orden social-familiar el hecho de que los padres no

limitan únicamente a “divertido”. Además, la banda sonora de este videojuego fue nominada a un premio Emmy ese mismo año, dejando claro que los videojuegos han adquirido también un importante valor artístico, incluso ha surgido la tendencia de trasladar franquicias de videojuegos al mundo del cine, cuando antes era únicamente al revés.

Conclusiones

Siempre y cuando se mantenga la moderación, los videojuegos serán un medio de recreación provechoso y, en algunos casos, equiparable al placer de leer un libro o ver una película, ya que existen videojuegos ambientados en contextos históricos reales, los cuales



restrinjan, sino que alienten estos juegos en sus hijos pequeños.

Distintos enfoques de los videojuegos

En su esencia más pura, según la Real Academia Española, el videojuego es un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador; sin embargo, actualmente los videojuegos pueden adquirir muchos más significados. Dentro de ese mundo existen muchísimos más pensamientos e ideas de las que comúnmente se cree, hay diversos tipos de videojuegos y para todo tipo de público, con un sinfín de géneros, estilos, propuestas, etc. Por ejemplo, *Journey*, galardonado como juego en 2012, según el sitio web IGN: “una experiencia hermosa, evocadora y trascendental”, en palabras del sitio web *joystiq*, un ejemplo de que las críticas de los videojuegos ya no se

conllevan un exhaustivo proceso de investigación previa, al igual que si se presentara una historia en cualquier otro medio y de la cual se pueden aprender unos cuantos datos que el usuario final desconocía. Ya sea para disfrutar la historia, deleitarse con la banda sonora, admirar el arte gráfico del juego o simplemente pasar un rato entretenido. Un videojuego es un pasatiempo que ha dejado y seguirá dejando huella en la vida de muchas personas.

Referencias

1. http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_11/nr_181/a_2245/2245.html
2. http://www.centroima.com.ar/trastornos_de_ansiedad_adicciones_comportamentales_adiccion_al_trabajo_workaholic.php
3. <https://www.achievesolutions.net/achievesolutions/es/>

Content.do?contentId=7861

4. Chris Martin, DMin, BCPC, Transformation Counseling, Charlottesville, Va.
5. <http://www.nintendoservice.com.mx/videojuegos.html>
6. <http://www.joystiq.com/2012/03/01/journey-review-i-want-to-go-to-there/#review>
7. <http://www.europapress.es/portaltic/sector/noticia-increible-historia-et-videojuego-hundio-atari-antes-ser-enterrado-20140427163754.html>
8. Adriana Gil Juárez y Tere Vida Mombiola, Los videojuegos.

