



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

ARAGÓN

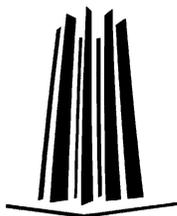
**Los videojuegos: “Atención consolas, la
internet llegó”.**

REPORTAJE

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LIC. EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO**

PRESENTA:

JESSICA CERECEDO NONIGO



ASESORA: LIC. GABRIELA OLAY FLORES.

MÉXICO D.F. SEPTIEMBRE 2011.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Agradecimientos y Dedicatorias

Primeramente agradezco a mi persona por haber completado con todo mi esfuerzo y dedicación la carrera de comunicación y periodismo.

Agradezco infinitamente a la FES Aragón y a todos mis maestros que estuvieron conmigo a lo largo de la carrera por haberme brindado toda su sabiduría, encaminándome hacia una vida llena de éxito.

Mil gracias a mi asesora, amiga y gran maestra Gabriela Olay Flores por otorgarme toda su confianza, apoyo y sobre todo su enorme paciencia para hacer realidad este proyecto que hoy presento, ya que sin sus consejos hubiera estado pérdida.
¡¡¡¡¡¡Muchas Gracias Gaby!!!!!!

Gracias mamita por todo lo que has hecho por mí, desde haberme dado el regalo más importante: la vida, por todos tus cuidados, amor y dedicación.

Gracias gran hermana menor por todo tu apoyo emocional que me brindaste de principio a fin. Te agradezco el que creas en mí y prometo no defraudarte.

A ti papi por haberte sacrificado todos estos años, ya que pude tener gracias a todos tus esfuerzos una vida tranquila.

Te dedicó a ti querido Roberto a quien admiró y adoro, uno de mis pequeños triunfos. Te amo tanto.

A todos mis queridísimos amigos y cómplices por estar siempre conmigo; Don Ramiro, Doris, Viris, Julio, Tocayo, Jaz, Luisito, a mis adorados amigos y compañeros de trabajo; Paty, José pepe, Mau, Dany.

LOS QUIERO MUCHO

INTRODUCCIÓN		3
CAPITULO I	EL ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS	6
	1.1 Y ASI COMENZARON LOS VIDEOJUEGOS	7
	1.2 ¿COMO ERAN LAS PRIMERAS CONSOLAS	14
	1.3 EVERYONE,MATURE,TEEN... ¿Y ESTO QUE ES?	31
	1.4 ¿DE CUALES PREFIERES?	36
CAPITULO II	VIDEOJUEGOS Y ACTUALIDAD	42
	2.1 MUSEO DE LOS VIDEOJUEGOS	43
	2.2 Y ASI LLEGO LA INTERNET A LAS CONSOLAS	45
CAPITULO III	VIDEOJUEGOS Y SOCIEDAD	53
	3.1 EL VIDEOJUGADOR	54
	3.2 SICOPATOLOGIA Y VIDEOJUEGOS	56
	3.3 VIDEOJUEGOS ANTE LA SOCIEDAD	63
	3.4 ¡ASI SE JUEGA EN COAPA!	64
CAPITULO IV	VIDEOJUEGOS A FUTURO	88
	4.1 LO NUEVO DE LAS CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS	89
	4.2 ¿NUEVA FORMA DE RELACIONARSE SIN SALIR DE CASA?	94
	4.3 ¡LOS VIDEOJUEGOS TAMBIEN ENSEÑAN	96
CONCLUSIONES		102
FUENTES DE CONSULTA		104
ANEXOS		112
GLOSARIO		114

Introducción

Los medios de comunicación siempre se han enfocado en difundir información para el público en general de manera breve, con cuidado y sobre todo clara para que la gente al escuchar y leer el contenido aclare todas las dudas posibles.

Por lo anterior la carrera de Comunicación y Periodismo es fundamental para la sociedad por tal motivo se merece total admiración y respeto.

En el presente reportaje se aborda de una manera específica y fácil de entender el tema de los videojuegos, para aquellos que desconozcan o tengan poca información sobre el asunto a tratar, pues los videojuegos a demás de ser un medio de entretenimiento para la gente, se le puede considerar como un medio más de comunicación debido a que en hoy en día las consolas de videojuegos cuentan con internet.

Los videojuegos han estado presentes desde mucho tiempo atrás, debido a que la tecnología que poseen ha ido mejorando al paso de los años hasta lograr su permanencia, y poco a poco se ha ganado al público cumpliendo con sus expectativas y demandas.

Los juegos de videos comenzaron como un proyecto hecho por científicos con el fin de demostrarles a las personas que habían presenciado y vivido una guerra mundial, que estos programas de computadora podían ser usados para la diversión de niños y su familia.

Cuando una persona escucha que alguien comenta sobre el tema de los videojuegos, viene enseguida a la mente imágenes de una persona que normalmente use anteojos, obeso, que sea por lo general un hombre o niño pequeño que no haga nada de su vida, que no vaya a la escuela, que no tenga empleo, que no se despegue de su

televisión o hasta que descuida su aseo personal, en fin piensan lo peor; pero las apariencias son engañosas.

Ahora quien juega videojuegos es un individuo, no importa si es hombre o mujer que además de jugar con los videojuegos sigue con sus actividades, incluso hay jugadores que son muy buenos y hábiles al momento de jugar y son personas que además de jugar llevan una vida completamente útil y sana que van al trabajo, estudian, ayudan en casa etc.

Por lo general la gente hace el comentario que los videojuegos no dejan nada bueno que es perdida de tiempo, que son artefactos que dañan la mente de las personas y principalmente cuando son niños pequeños en edad preescolar, pero esto no es así, ya que antes de juzgar hay que obtener toda la información posible sobre este tema de los videojuegos manejarlos de forma correcta, ya que como todo uso inadecuado de algún objeto determinado puede perjudicar al individuo.

Lo que muy poco se sabe al respecto de los videojuegos es que tienen sus restricciones y avisos sobre los problemas que se pueden presentar si no se usan correctamente, y este aviso nunca es leído principalmente por padres que compren a sus hijos juegos de video.

También los videojuegos poseen una clasificación similar al de las películas en donde se especifica la edad del niño que pueda usar los videojuegos, es por eso que tanto como padres e hijos conozcan sobre los videojuegos

El principal enemigo de los videojuegos es la falta de información sobre ellos ya este aparato ofrece además de entretener y divertir a personas por medio de los juegos, poder escuchar música, ver películas, conectarse a Internet, ver noticias y lo más asombroso; el poder platicar con personas usando la Internet por todo el mundo.

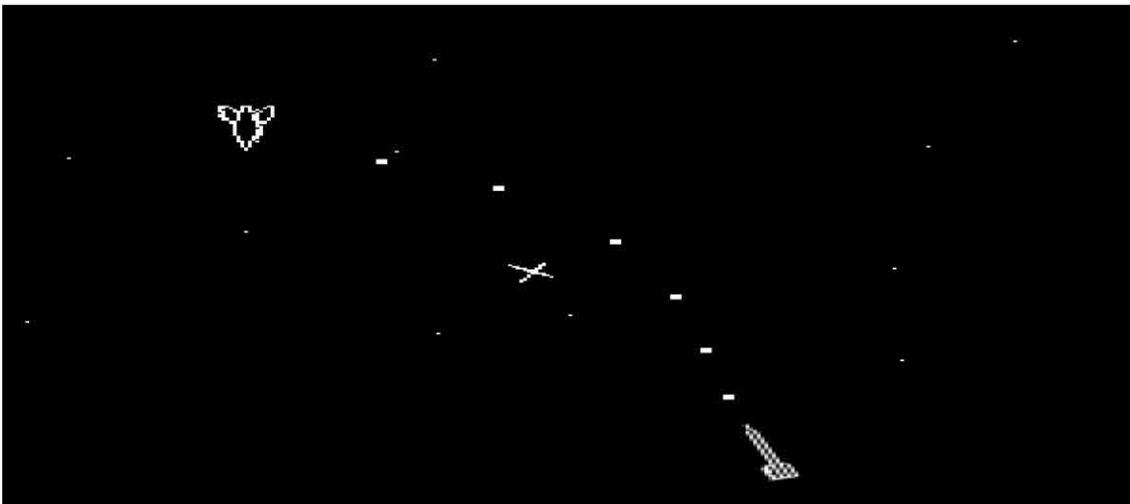
La internet en las consolas es lo que le ha dado un giro a la diversión en casa y por lo tanto las consolas de videojuegos ahora ofrecen un medio de comunicación rápido y efectivo para quien cuente con el aparato, y con este servicio y si no se cuenta con ello puede acudir a sitios que se especializan en rentar consolas con internet incluida.

Ahora los usuarios pueden jugar en la comodidad de su casa no solo con sus amigos, a los que frecuente seguido si no con su compañero con el cual se relaciono por internet y que vive en Canadá o en España.

Los videojuegos es un tema bastante complejo, por lo tanto merece cuidado, y especial atención y sobre todo mucha información ya que esta en las manos de quien lo juega si le hará un bien o un mal.

Capítulo I

El origen de los videojuegos



1.1 Y ASÍ COMENZARON LOS VIDEOJUEGOS...

Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento, que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

La estructura narrativa de los videojuegos es muy variada. Así, encontramos argumentos basados en la apología, la crónica, los relatos de viaje, los cuentos clásicos, los mitos, los relatos oníricos, los ritos iniciativos o los juegos de rol. Como lo plantea Jesús, Pardo Ortega en el artículo denominado "Familia, educación y ocio y TV".

Todo empezó en 1946, con la aparición de la computadora ENIAC, base de los juegos electrónicos. Con el tema de la Segunda Guerra Mundial, los norteamericanos decidieron abrir al público en los años 50, varios laboratorios tipo museos, para tranquilizar y mostrar a los ciudadanos los nuevos artefactos "no bélicos" que los científicos habían estado desarrollando, y así quitarse la fama de "malos" que habían ganado tras la guerra.

En 1958, un científico llamado Wily Higinbotham que estaba a cargo de uno de estos "museos" llamado Brookhaven National Laboratory en Upton, Nueva York, decidió crear un tipo de juego que pudiera verse en una pantalla de televisión, y así entretener a los visitantes mientras hacían el recorrido en las exposiciones. Afirma Jesús, Pardo Ortega en el artículo "Breve historia de los videojuegos".

El juego en sí era muy sencillo, basado en la idea del tenis, había una pelota que rebotaba en la pantalla y los jugadores debían golpearla hasta que su contrincante perdiera. A pesar de su sencillez, el juego creó gran sensación en la población y se llegaron a formar largas colas para probarlo. Había sido todo un éxito, pero

Higinbotham no lo patentó. Como lo dice Daniel, López Nieto en el texto “Análisis de los videojuegos”,

En 1961 la Digital Equipment Corporation DEC, (Corporación de Equipo Digital), donó al Massachusetts Institute of Technology MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts), una computadora llamada PDP-I (Procesador de Datos Programados - I). Su tamaño similar al de un automóvil, la convertía en la computadora más pequeña que había hasta entonces. Planteado por el especialista Pedro Arturo, Sánchez Rodríguez, en su trabajo “La evolución de los videojuegos”.

Steve Russell era uno de los muchos estudiantes que habían estado experimentando en la PDP-I con gráficos basados en vectores, pero lo que hace relevante a este estudiante de los demás, es que siempre quiso realizar el sueño de crear un juego interactivo. Sueño que alcanzó seis meses después, cuando terminó su primera versión, un juego simple de naves espaciales de dos jugadores y que le puso el nombre de "Space War". (Imagen 1.1)



Imagen 1.1.1 Juego Space War creado por Steve Russell.

Gracias a unos controles especiales del PDP-I los jugadores controlaban la velocidad y dirección de sus respectivas naves así como también los disparos de torpedos. Más adelante, y con el esqueleto del juego ya completo, otros estudiantes le fueron añadiendo cosas, como un fondo de estrellas y algunos detalles de gravedad. A pesar de todo esto, Russel no ganó nada con este juego debido a lo costoso que resultaba hacerlo comercial.

Diez años más tarde, en 1971, Nolan Bushnell, creó el primer videojuego oficial y comercial para el sistema Coin-op (Coin Operation), también conocido como Arcade. Este juego se llamó "Computer Space" y estaba basado en el anterior Space War.

Gracias al éxito que tuvo este videojuego, Bushnell junto a otros socios fundaron la famosa compañía Atari, cuya misión sería crear videojuegos electrónicos. El 29 de mayo de 1972, Bushnell probó la demo de un juego de tenis para una consola en la cual, había estado trabajando desde 1966 un programador llamado Ralph H. Baer.

A Bushnell le gustó tanto la demo, que decidió contratar a Alan Alcorn, uno de los programadores, y con él desarrolló un juego de Arcade basado en el juego de Wily Higinbotham, y que sería el más exitoso en su época, el primer juego llamado Pong. El primer Arcade de Pong fue colocado en una gasolinera y desde entonces fue un éxito recaudando grandes ganancias.

La consola en la que Ralph H. Baer, había estado trabajando, era la "Odyssey", que no tuvo más éxito que Pong. Dos años más tarde, en 1974, Kee Games/Atari Inc, creó el primer juego en usar un chip de ROM, en el cual se podían programar datos para que fueran leídos rápidamente, este juego era "Tank". Como lo explica Juan Alberto, Estallo en su trabajo "Los videojuegos juicios y prejuicios".

Un año después Midway y Taito crearon el primer juego en usar microprocesador, llamado Gunfight, un juego tipo "Viejo Oeste", también apareció la versión casera de Pong y un juego considerado por muchos, como el primer juego de rol que en inglés

quiere decir *role-playing game* (RPG), y en español juego de interpretación de papeles. Es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de algún personaje ficticio, significa que está interpretando un papel que normalmente no haría en la vida cotidiana llamado "Adventures". En 1976, Atari, que había sido vendida a Warner Comm, lanzó el primer juego de carreras con perspectiva en primera persona llamado Night Driver.

En 1977, apareció una de las consolas más legendarias, el Atari 2600, también llamado Atari Video Computer System (VCS), un sistema de 8 bits, con solo 2K de ROM, 128 bytes de memoria RAM, una paleta de 16 colores y una velocidad de 1.19 MHz, para la cual se desarrollaron cientos de juegos.



Imagen 1.1.2 Intellivision. Disponible en www.google.com/images.

El año cumbre para la industria fue 1980, ya que apareció el sistema Odyssey de Phillips y el Intellivision de Mattel, así como también uno de los juegos más populares desde los tiempos de Pong, Pac-Man de Namco, el cual les retribuyó más de 2 billones de dólares a sus creadores.



Imagen 1.1.3 Atari Pong. Disponible en www.google.com/imgres?imgres=ataripong.

En este mismo año también fue creado el primer juego en usar un "mundo artificial", llamado Defender de la compañía Williams. Con la salida de Donkey Kong en 1981, se vio el nacimiento de una de las mentes más brillantes del mundo de los videojuegos, Shigeru Miyamoto. Como lo asevera Daniel, López Nieto en "Historia de los videojuegos".

En 1982, aparecieron varias consolas nuevas como el Colecovision, el Atari 5200 y el Vectrex y también se creó la Third Party (**Third-party** es el nombre con el cual se conocen a las empresas que desarrollan software libremente para cualquier tipo de plataforma, sin mantener exclusividad con ninguna), más importante en la actualidad, Electronic Arts.

En 1983 empezó a decaer la industria, y ya para 1985, aquel imperio que se había construido cayó estrepitosamente, pero como si de una leyenda se tratara, inmediatamente comenzó la resurrección con la aparición de Nintendo y su NES (Nintendo Entertainment System), una consola de 8-bits, 2K de memoria RAM, una paleta de 52 colores y capaz de poner 64 sprites simultáneamente, que eclipsó la salida de otras nuevas consolas como el "Sega Master System" de Sega, "Amiga" de Commodore y el Atari 7800.

De acuerdo con Daniel López Nieto en su artículo "Historia de los videojuegos", en 1988 Alexey Pajitnov, un programador de la Unión Soviética que realizaba juegos para probar equipos nuevos, decidió adaptar como videojuego un rompecabezas tradicional

ruso llamado Pentomino, que consiste en colocar doce piezas diferentes formadas por cinco cubitos en una caja, juego que ahora conocemos como el juego tetris.

En 1989, SEGA (empresa japonesa desarrolladora de software y hardware en videojuegos. Es una de las marcas de videojuegos más conocidas y respetadas del mundo) lanzó una nueva consola de 16 bits llamada Sega Génesis, a pesar de que el NES (imagen 1.1.3) seguía teniendo éxitos sobretodo con la aparición de uno de los juegos mejor vendidos de todos los tiempos, Super Mario Bros 3, Nintendo, de la mano de Gumpei Yokoi, decidió atacar sacando al mercado la consola portátil popular en ese entonces y en la actualidad, el Game Boy.



Imagen 1.1.4 Super nintendo. Disponible en www.google.com/imagenes/super

Ya en 1991, Nintendo lanzó el Super Nintendo Entertainment System (SNES), una nueva consola de 16 bits que competiría directamente con el Sega Génesis, llegando a ser más popular que ésta. Citado por Demaria, Rusel y Wilson Johnny en su artículo titulado: "High Store! La historia breve ilustrada de los videojuegos"

De aquí en adelante hubo cambios, como la aparición de la primera consola cuyos juegos eran discos compactos (CDs) y no cartuchos, el Sega CD, que era una versión nueva del Sega Genesis. En el año de 1995 lanzarían una nueva consola de 32 bits llamada Sega Saturn, que a pesar de todo fue un fracaso para la compañía. A partir de aquí la era de los juegos bidimensionales (cuando se juega de derecha e izquierda) dejaría espacio para la nueva era de juegos Tridimensionales (cuando aparecen cosas en el fondo).

Al mismo tiempo una nueva compañía se unía a la "competencia" en la industria, era Sony con su Sony PLAYSTATION, de 32 bits pero que gracias a utilizar CDs en lugar

de cartuchos, fue capaz de darle guerra e incluso ganarle a la nueva consola de Nintendo el Nintendo 64 que lanzaron en 1996 una consola de 64 bits y que sería la primera en poseer cuatro controles para jugar simultáneamente, pero que aún utilizaba cartuchos.

El PLAYSTATION había sido ideado originalmente por Nintendo y Sony, pero esta semi-fusión se rompió debido a que Nintendo prefirió hacer negocios con Phillips. A pesar de esto, Nintendo seguía mandando en el mercado de los portátiles con el nuevo Game Boy Color (de menor tamaño y mayor calidad que el Game Boy original, además de poseer color) y el Game Boy Pocket (una versión más pequeña del GB Color).

En 1999, Sega tomaría el primer lugar en esta competencia, dejando a Sony y Nintendo en un segundo plano, al lanzar al mercado el sorprendente Sega Dreamcast, de 132 bits, con conexión para Internet y la posibilidad de jugar vía on-line además de poseer un adaptador para ver DVDs, pero que no le serviría de mucho ya que fracasaría de nuevo, pasando a ser ahora una Third Party.

Luego Sony se adelantaría con el Sony PLAYSTATION 2, y una nueva compañía se metería en la competencia, era Microsoft con la consola XBOX, que salió al mercado en el 2002 junto a la nueva consola de Nintendo, el Gamecube.

Ambos mantenían una fuerte lucha por el segundo lugar, ya que el primero es indiscutiblemente de Sony con el PLAYSTATION 2, aunque en el mercado de los portátiles, Nintendo sigue mandando, aún más con el nuevo Game Boy Advance, un portátil de 32 bits cuyos gráficos son similares a los del Super Nintendo Entertainment System (SNES) y también con el nuevo GBA SP (una versión del GBA mas pequeña y con pantalla retroiluminada).

Pero actualmente las compañías siguen creciendo y sacando grandes avances, por ejemplo la nueva consola de Microsoft el XBOX y su gran novedad el XBOX elite. Pero Nintendo no se quedó atrás ya que sacó a la venta una de las consolas más baratas y

asombrosas como lo es el Wii una consola en la cual no es necesario saber jugar ya que cualquier persona la puede utilizar dando la oportunidad de usar el cuerpo y no solo las manos.

Por otro lado Sony lanzó dos versiones de la consola PLAYSTATION 3, la normal que cuenta con 80 gigas de memoria y el control con un precio de 400 dólares aproximadamente y la versión especial de 160 gigas, un juego y un control especial llamado dual shock 3 iaxis lo llaman así por su vibración con un costo de 500 dólares aproximadamente.

1.2 ¿CÓMO ERÁN LAS PRIMERAS CONSOLAS?

Las consolas de los videojuegos han ido cambiando con el paso del tiempo hasta convertirse como las conocemos hoy en día, a continuación una breve explicación de todas las consolas:

Magnavox Odyssey (1972)

Considerado el primer sistema de videojuegos hogareño de carácter comercial. Los componentes electrónicos eran todos analógicos, con aproximadamente 40 diodos y transistores. Como los gráficos eran muy primitivos, la consola se vendió con cubiertas de plástico para la pantalla de televisión con el fin de hacer los juegos más interesantes. Los jugadores llevaban la puntuación en papel, pues la máquina no tenía memoria.



Imagen 1.2.1 Magnavox Odyssey (1972) www.google.com

Atari Pong (1975)

Esta es la versión hogareña del popular juego de acción Pong. Tuvo un gran impacto cultural y dio origen al florecimiento de los videojuegos. El juego tenía dos controladores incorporados y sólo se podía jugar al Pong. Entre 1975 y 1977 se lanzaron varios sistemas Atari Pong diferentes, en los que se incorporaban innovaciones como el color o puntuaciones digitales en la pantalla. De acuerdo al texto “El origen de las consolas”. (Imagen 1.2.2)



Imagen 1.2.2 Atari Pong. En www.google.com/imagenes/atari

Atari VCS/2600 (1977)

La Atari VCS (VÍdeo Computer System) fue la primera consola de videojuegos de 8 bits de Atari, a la que posteriormente bautizó como la 2600. Este producto revolucionó el mercado de los juegos al refinar el concepto de una máquina que utilizaba cartuchos intercambiables. Atari mantuvo la ventaja en el mercado en los años posteriores con la producción de una amplia selección de cartuchos, así como obteniendo licencias para versiones caseras de juegos de galería y los derechos de películas como “ET” y “En busca del arca perdida”. La Atari 2600 estuvo en el mercado hasta 1990, lo que la convirtió en la consola con mayor tiempo en el mercado en toda la historia.



Imagen 1.2.3 Atari VC S/2600 (1977). En www.google.com/imagenes

Magnavox-Odyssey2 (1978)

La segunda generación de consolas Odyssey tuvo un público muy fiel, pero nunca alcanzó la popularidad de Atari. La Odyssey2 incorporaba un teclado, algo único entre las consolas de 8 bits. Fue la más vendida entre las competidoras de Atari, entre las que figuraban la Bally Astrocade y la Fairchild Channel F, que utilizaba la misma tecnología básica que la 2600.



Imagen 1.2.4 Magnavox-Odyssey2 (1978). En www.google.com/imagenes

Mattel Intellivision (1980)

La Intellivision se convirtió en la principal competencia de la Atari 2600 y se comercializó como un sistema más sofisticado. Fue la primera consola doméstica de 16 bits, con gráficos muy superiores a los de la 2600. También tenía un módulo sintetizador de voz que venía aparte. Los controles giratorios, impopulares en aquel tiempo, fueron los antecesores de los mandos con teclas, que se convirtieron en estándar en la década de 1990.



Imagen 1.2.5 Mattel Intellivision (1980). En www.google.com/imagenes

Coleco Colecovision (1982)

La Colecovision era tan potente como las computadoras caseras de la época, y la compañía planeó distribuir un módulo que la convertiría realmente en un ordenador doméstico. No obstante, el plan quedó frustrado por la crisis de los videojuegos de mediados de 1980. La Colecovision venía empaquetada con el popular juego “Donkey Kong”, cuyo personaje “Mario” se convertiría en pieza básica del éxito posterior de Nintendo.



Imagen 1.2.6 Coleco Colecovisión (1982). En www.google.com/imagenes

Nintendo NES (1985)

La consola Nintendo Entertainment System, lanzada en Japón en 1983 como la Computadora familiar (Famicom), marcó la segunda era de los videojuegos y el comienzo de la hegemonía de Nintendo en este mercado. La NES era un sistema de 8 bits con 52 colores y sólo 2K de RAM. Fue un éxito total y se convirtió en el sistema de videojuegos más vendido desde la Atari 2600. El juego Súper Mario Bros. 3, lanzado en 1988, vendió diecisiete millones de copias. De acuerdo a Wiivan, un colaborador de la revista de videojuegos “Gamers” en su artículo llamado “Super mario bros 3!!! El mejor juego”. La popularidad de la NES convirtió a Nintendo en la compañía japonesa más exitosa para 1990.



Imagen 1.2.7 Nintendo NES (1985). En www.google.com/imagenes

NEC Turbogرافx-16 (1989)

La Turbogرافx-16 fue lanzada en Japón en 1988. Tenía una unidad central de proceso (CPU) de 8 bits con un chip para gráficos de 16 bits. Fue el primer sistema con lector de CD incorporado. Sin embargo, sucumbió ante la Sega Genesis, debido en parte a su menor cantidad de juegos y a su CPU menos potente. De acuerdo al texto “El origen de las consolas”.



Imagen 1.2.8 NEC Turbogرافx-16 (1989). En www.google.com/imagenes

Nintendo Súper NES 1991

La entrada de Nintendo en el mundo de los 16 bits llegó de la mano del juego “Súper Mario World”. En un principio su popularidad fue inferior a la de la Sega Genesis, pero consiguió remontar el vuelo y se emparejó con el modelo rival en una cerrada competencia. La Súper NES y Sega compartieron el liderazgo en el mercado de los videojuegos durante los cinco años siguientes, hasta la llegada de los juegos de 32 bits. Esta época de competencia tuvo el efecto de aumentar la selección de juegos disponibles, incluso con productos de terceras partes.



Imagen 1.2.9 Nintendo Super NES (1991). En www.google.com/imagenes

Sega Saturn (1995)

Fue introducida en el mercado en la primavera de 1995. Se trataba de un sistema de 32 bits con más memoria RAM y un lector de CD. Con sus gráficos tridimensionales y sonido digital, la Saturn tuvo un gran comienzo y llegó a vender 100,000 unidades en sus tres primeros días, según Sega. Con el tiempo no tuvo el desempeño que se esperaba y fue opacada por la PlayStation de Sony, lanzada un año más tarde en Estados Unidos.



Imagen 1.2.10 Sega Saturn (1995). Disponible en www.google.com/imagenes

Sony PLAYSTION (1995)

La PLAYSTATION de Sony comenzó su vida como un lector de CD que se incorporaba a la Súper NES. Nintendo y Sony no consiguieron ponerse de acuerdo sobre la comercialización del nuevo aparato, por lo que esta última decidió desarrollar más su producto hasta convertirlo en una consola. La PlayStation salió al mercado estadounidense en septiembre de 1995, inaugurando la era de los 32 bits en esa área. Para mayo del 2000 uno de cada cuatro hogares en Estados Unidos tenía una PLAYSTATION.



Imagen 1.2.11 En www.google.com/imagenes

Nintendo N64 (1996)

Nintendo pasó la era de los 32 bits, rechazando las amenazas de las consolas de Sega y Sony mientras trabajaba en un aparato de nueva generación. La N64, lanzada en Estados Unidos en 1996, trasladó los éxitos de la compañía a los 64 bits, enfatizando la sensación de una tercera dimensión. La imaginería de la N64 fue producida por Silicon Graphics, la compañía de computadoras que llevó a las pantallas éxitos cinematográficos como “Jurassic Park”.



Imagen 1.2.12 Nintendo N64. En www.google.com/imagenes

Sega Dreamcast (1999)

La Dreamcast fue la primera consola de videojuegos con arquitectura de 128 bits. Vino equipada con hardware que sólo puede encontrarse en una poderosa computadora personal. Contaba con un procesador de 200 megahercios, un chip de sonido de 64 canales y 26 megas de RAM... y todo para jugar.



Imagen 1.2.13 Sega Dreamcast (1999). En www.google.com/imagenes

Sony PLAYSTATION 2 (2001)

La versión estadounidense de la PLAYSTATION 2 (PS2) ofrecerá mayor velocidad, mejor calidad de imagen y capacidad para reproducir películas en DVD. La PS2 contiene un compartimento de expansión con capacidad suficiente para un disco duro de 3.5 pulgadas, así como un adaptador de red para acceder a Internet.



Imágen 1.2.14 Sony PlayStation 2 2001. En www.google.com/imagenes

Microsoft XBOX (2001)

Compuesto de un sistema operativo Windows, un procesador de 700 megahercios, un disco duro de ocho gigas, 64 megas de memoria, puerto de Ethernet y lector de DVD. Microsoft está recurriendo a programadores acostumbrados a trabajar computadoras personales para producir nuevos juegos. Sin embargo, algunos se preguntan si la Xbox no arrastrará las características propias de las computadoras personales, pues muchos de los juegos para éstas están optimizados para el uso de teclado y sólo un jugador.

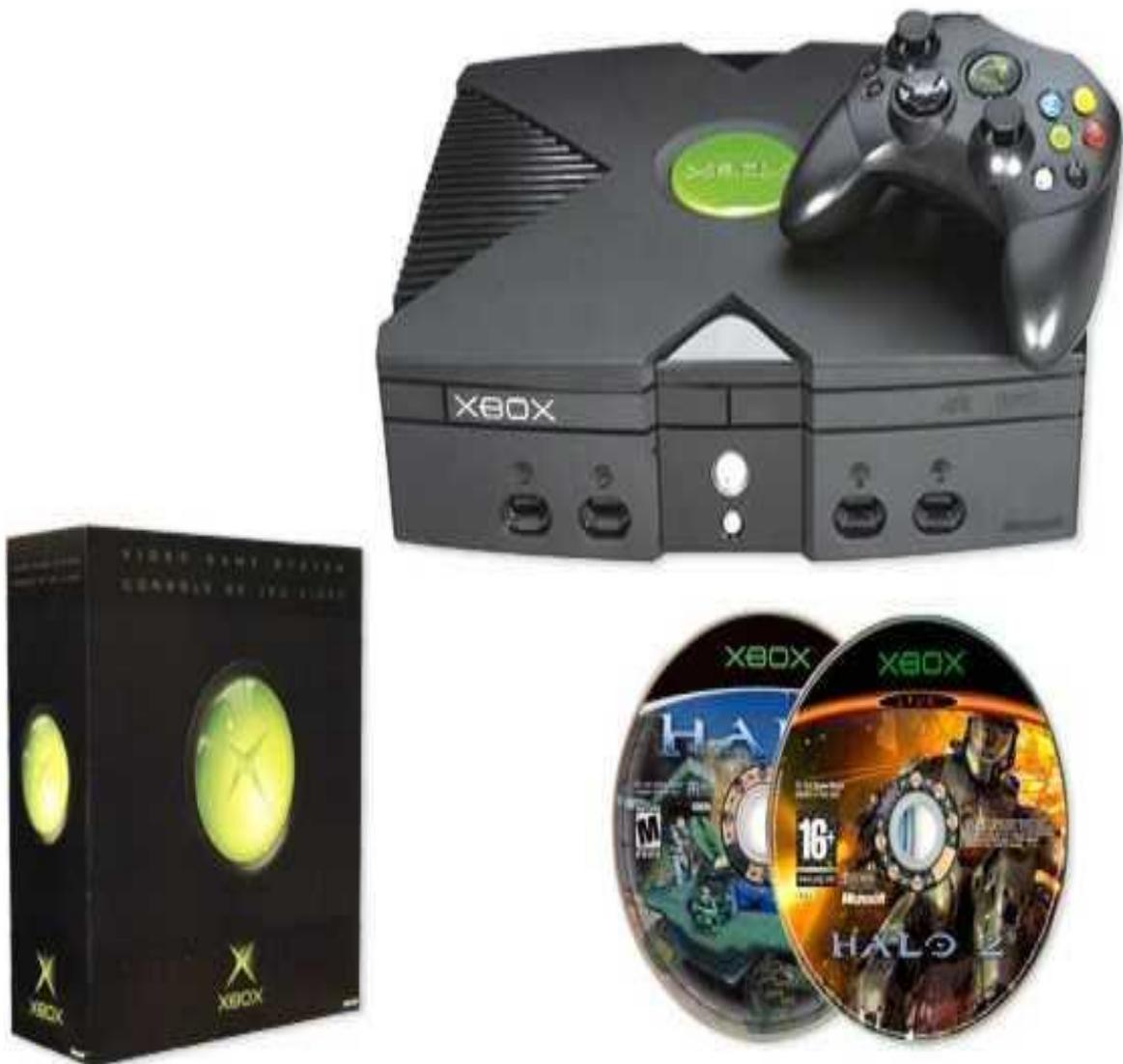


Imagen 1.2 15 Microsoft Xbox (2001). En www.google.com/imagenes

Nintendo GameCube (2001)

Cuenta con un procesador de 405 megahertzios y un buen número de juegos. Los juegos vendrán en discos de tres pulgadas en un formato incompatible con los lectores estándar de CD y DVD, en parte para combatir la piratería. Entre sus características figura la introducción de mandos inalámbricos y un modem para jugar a través de Internet. De acuerdo al texto “El origen de las consolas”. Disponible en www.ni-laprensa.com.ni.



Imagen 1.2.16 Nintendo GameCube (2001). En www.google.com/imagenes

XaviXPORT Released (2004)

En enero en el Show de Consumidores de Electrónicos 2004 (CES), SSD Compañía Limitada debuto con su XaviX® tecnología del público Americano. La consola XaviXPort fue oficialmente lanzada en los Estados Unidos en Agosto del 2004.

XaviXPort es una consola única e innovadora que usa periféricas para interactuar con juegos sobre la pantalla. La consola contiene reconocimiento de imágenes y sensores infrarrojos los cuales pueden detectar los movimientos del jugador. Estos movimientos son calculados por un multiprocesador integrado el cual mide velocidad y ángulos. El multiprocesador se encarga de enviar las acciones de movimiento directo a la pantalla.

Llevando a los jugadores a sumergirse así mismos en de los videojuegos con sus movimientos corporales lo cual no es nada nuevo. Como sea esta es la primera consola que se ha dedicado a interactuar con la experiencia de juego. Lo que hace a XaviXPort aun mas única es el multiprocesador de la consola que no está instalado dentro de ella misma. El multiprocesador puede ser encontrado en cada cartucho de juego, esto quiere decir que cada cartucho mejorara su calidad, será más rápido en cargar.



Imagen 1.2.17 XaviXPORT Released (2004). En www.google.com

1.3 EVERYONE, MATURE, TEEN... ¿Y ESTO QUÉ ES?

Para que un videojuego pueda lanzarse a la venta es necesario que sea clasificado según el contenido del videojuego ya que puede ser muy complicado jugarlo o puede contener violencia excesiva, escenas de sexo, malas palabras y todos los contenidos no aptos para menores de edad ya que los niños no podrían entender las historias, la complejidad del juego o en el peor de los casos podrían ser imitadas las acciones que se desarrollen en la historia del juego de video, causándole al menor daños físicos o emocionales a los infantes que lo juegan. De acuerdo a la opinión de la Lic. en Psicología Yolotzin Ruiz Alvarez.

En México no se respeta la clasificación de los videojuegos, los comerciantes con tal de vender no hacen caso de las advertencias que cada juego contiene en la cubierta frontal de las cajas de los videojuegos y podemos ver a niños pequeños jugando títulos no aptos para su edad. En fin, no todos los juegos existentes son para todo tipo de público, por esta razón existen instituciones que etiquetan a los videojuegos de acuerdo a su contenido.

La Computer Entertainment Rating Organization:

Es la organización que se encarga de ordenar los videojuegos en Japón con niveles de clasificación (rating) que informan al consumidor acerca de la naturaleza del producto y para que grupo de edades es adecuado. Fue establecido en julio de 2002 como una división de la Computer Entertainment Supplier's Association, usando la ESRB norteamericana como modelo fue oficialmente reconocido como organización sin fines de lucro en 2003. Como se cita en el artículo "Clasificación de los videojuegos".

Sistema de clasificación: El 1 de marzo de 2006, la CERO hizo una versión nueva y revisada de su sistema de rating:

Clasificación A Todas las edades, equivalente a EARLY CHILDHOOD, EVERYONE, y EVERYONE 10 años en adelante en ESRB y 3 años en adelante y 7 años

Clasificación B Edades de 12 años en adelante, equivalente a TEEN en ESRB y 12

años en adelante en el sistema de clasificación por edades establecido por Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI)

Clasificación C Edades de 15 años en adelante, equivalente a 16 años en adelante en PEGI.

Clasificación D Edades de 17 años en adelante, equivalente a MATURE en ESRB

Clasificación Z Edades de 18 años en adelante, equivalente a ADULTS ONLY en ESRB y 18 años en adelante en PEGI

El símbolo correspondiente se encuentra ubicado en la cara frontal del paquete. Esta marca denota la correspondiente edad para los que fueron diseñados los contenidos. La clasificación Z está regulada por el gobierno japonés.

Entertainment Software Rating Board (ESRB) es una entidad auto-regulada establecida en 1994 por Entertainment Software Association (ESA), la anteriormente llamada Interactive Digital Software Association (IDSA). ESRB realiza en forma independiente clasificaciones, entrega lineamientos y principios de privacidad para la industria de los videojuegos.

ESRB clasifica los videojuegos según su contenido de violencia física o verbal y otros elementos como el sexo. Esta clasificación orienta y ayuda a los padres y consumidores a escoger los juegos de video que son correctos para su familia.

EC. Early Childhood (Infancia temprana): Material con contenido apto para edades a partir de tres años. Los juegos que entran dentro de esta categoría son específicamente desarrollados para niños pequeños y usualmente son de orientación educacional. Sin embargo, algunos juegos con problemas más complejos (tales como la serie del Dr. Brain) pueden ser catalogados como "E".

E. Everyone (Para todos): Abarca temas aptos para edades de seis años en adelante. Los títulos comprendidos dentro de esta categoría, pueden contener algo de animación, fantasía o violencia moderada y/o el uso de palabras un poco fuertes. Algunos ejemplos de juegos que entran en esta clasificación son: Sonic Advance, Super Mario Advance 4, Luigi's Mansion, Pokémon Rubí, Zafiro y Esmeralda, serie FIFA y la mayoría de juegos sobre deportes y acertijos.

E10+. Everyone 10 and older (Para todos mayores de 10 años) también conocido como Pre-adolescente. Material idóneo para edades de 10 y más años. Las obras dentro de esta categoría contienen animaciones, fantasía o violencia media, palabras regulares y/o sangre en temas sugerentes. El icono se añadió a los que usa la ESRB el 2 de marzo del 2005. Donkey Kong Jungle Beat fue el primer juego en recibir esta valoración. Otros ejemplos con esta distinción son: Shadow the Hedgehog, Project Gotham Racing 3, Donkey Kong Jungle Beat, Kingdom Hearts 2 y Lego Star Wars II: The Original Trilogy.

T. Teen (Adolescentes). Contenido que puede ser adecuado para edades de 13 años o más. Los productos de este género contienen de manera limitada violencia, temas sugerentes, humor crudo, sangre, juegos de azar simulados, y/o uso de lenguaje fuerte. Ejemplos de juegos dentro de esta tipificación son: Star Wars: Rogue Squadron, Prince of Persia: The Sands of Time, Tinker Bell, Disney Princesas: Viaje Encantado Tekken 5, Battlefield 1942, y Super Smash Bros. Melee.

M. Mature (Maduro). Artículos que pueden contener material pertinente para edades de 17 años o más. Las obras de esta categoría muestran violencia intensa, sangre y horror, temas sexuales y/o palabras fuertes. Muchos vendedores (como Wal-Mart), aplican políticas sobre no vender juegos con este ordenamiento a menores de edad sin la presencia y aprobación de algún tutor. Éstos son ejemplos de juegos que caen dentro de esta categoría: Dead or Alive 4, Duke Nukem 3D, Doom , Mortal Kombat ,

Grand Theft Auto 3, Conker's Bad Fur Day, Resident Evil, y Devil May Cry 3.

AO. Adults Only (Sólo Adultos). Contenido solamente para adultos. Los títulos en esta categoría incluyen escenas prolongadas de violencia extrema y/o temas sexuales y desnudez. A partir del 2006, existen productos con clasificación para solo adultos de 22 años en adelante (AO 22), la mayoría de los cuales están disponibles para Microsoft Windows y Apple Macintosh. La categorización AO es tema de controversia por las exageradas restricciones que impone a algunos juegos. Notablemente, Grand Theft Auto: San Andreas fue re-clasificado como AO debido a la salida del mod "Hot Coffee".

RP. Rating Pending (Clasificación Pendiente). La llevan productos que han sido sometidos a evaluación ante la ESRB y están en espera de una categorización final. Este símbolo aparece sólo en demos y publicidad de juegos próximos en salir a la venta.



Imagen 1.3.1 Logos clasificación de los videojuegos. En www.google.com

1.4 ¿DE CUÁLES PREFIERES?

La gama de videojuegos es inmensa pero de acuerdo a su contenido y la forma de juego se determinara el tipo al que pertenece, y así el público consumidor podrá adquirir el producto que satisfaga sus gustos además de que comprará el videojuego de acuerdo a su edad y el tipo de diversión que quiera.

A) **ARCADE** (juegos tipo plataforma, luchas...)

Ventajas y desventajas

- Pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños.
- Riesgos a considerar: nerviosismo, estrés y hasta angustia que pueden manifestar algunos alumnos ante las dificultades que encuentran para controlar a los personajes del juego.
- Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles y detectar posibles síntomas de estar sometidos a una tensión excesiva.

Algunos ejemplos de este tipo son: Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Arkanoid.



Imagen 1.4.1 Pacman. En www.google.com/imagenes

B) DEPORTES

Ventajas y desventajas

- Permiten la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.
- En algunos casos también se pueden alcanzar niveles altos de estrés.

Algunos ejemplos de este tipo de juegos: FIFA, PC Futbol, NBA, Formula I GrandPrix, Need For Speed



Imagen 1.4.2 FIFA 08. En www.google.com/imagenes

C) JUEGOS DE AVENTURA Y ROL

Ventajas y desventajas

- Pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas.
- Una de las preocupaciones de los educadores deberá ser promover la reflexión sobre los valores y contravalores que se consideran en el juego.

Algunos ejemplos de este tipo de videojuegos son: King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon, Ultima Online.



Imagen 1.4.3 Final Fantasy XII. Disponible en www.google.com/imagenes

D) SIMULADORES Y CONSTRUCCIONES (aviones, maquinarias, ciudades...)

Ventajas y desventajas

- Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, y situaciones.
- Además de controlar posibles estados de tensión excesiva en algunos jugadores, conviene advertir que se está ante un modelo (representación simplificada de la realidad - a veces presentan una realidad imaginaria) y por lo

tanto en el mejor de los casos sólo constituyen una aproximación a los fenómenos que se dan en el mundo físico.

Ejemplos de este tipo de videojuegos: Simulador de vuelo Microsoft, Sim City, Tamagotchi, The Incredible Machine, Theme Park



Imagen 1.4.4 My Sims y Tamagotchi. En www.google.com/imagenes

E) JUEGOS DE ESTRATEGIAS

Ventajas y desventajas

- Exigen administrar unos recursos escasos (tiempo, dinero, vidas, armas...) prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos.
- Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos con los jugadores

Ejemplos de este tipo de videojuegos: Estratego, Warcraft, Age of Empires, Civiltation, Lemmings, Black & White, Centurion.



Imagen 1.4.5 Estratego. En www.google.com/imagenes

F) PUZZLES Y JUEGOS DE LÓGICA

Ventajas y desventajas

- Desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad.
- No hay riesgos específicos para este tipo de juegos, aunque como pasa con todos los videojuegos, conviene evitar una excesiva adicción que podría conducir a un cierto aislamiento y falta de ejercicio físico

Ejemplos de estos juegos: 7th.Guest, Tetris

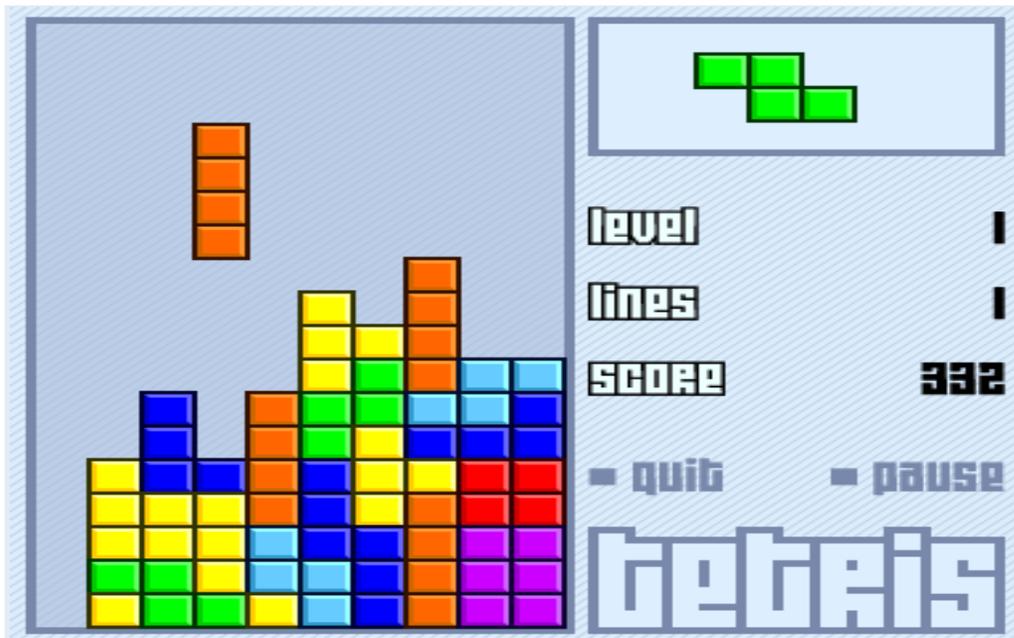


Imagen1.4.6.En www.google.com/imagenes

G) JUEGOS DE PREGUNTAS

Ventajas y desventajas

- Los juegos de preguntas pueden servir para repasar determinados conocimientos de todo tipo

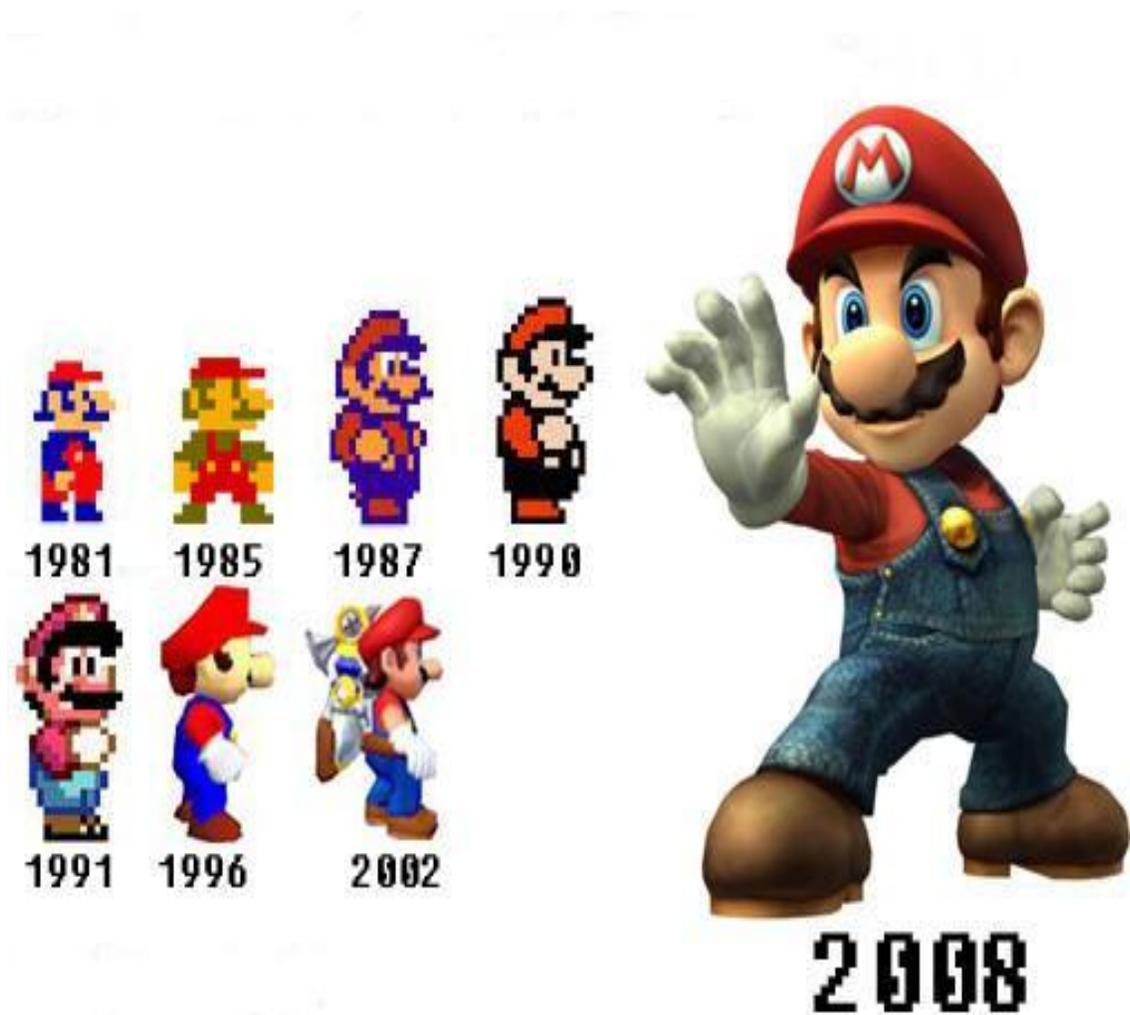
Ejemplos de este tipo de videojuegos: Trivial, Carmen Sandiego, Scene it entre otros.



Imagen 1.4.7 Carmen San Diego y Scene it. En www.google.com/imagenes

Capítulo II

Videojuegos y Actualidad



2.1 MUSEO DE LOS VIDEOJUEGOS

Hoy en día los videojuegos han dejado de ser algo secundario, que solo entretenía a un limitado sector, y ahora es un tema de importancia entre muchos, niños, jóvenes e incluso ancianos. Son pocas personas las que desconocen los nombres de las actuales consolas, y aun menos los que nunca han oído hablar de ellas.

Las consolas de videojuegos han evolucionado junto a la tecnología y se han servido de ella para deleitar, entretener a este mundo que necesita cada vez más una distracción fuera de guerras y problemas sociales.

También hay que tomar en cuenta, a las brillantes mentes que están detrás de todo esto, quienes con su ingenio y creatividad han logrado dar la importancia que ahora tienen los videojuegos en la vida cotidiana de las personas.

Como todo gran invento, descubrimiento o hecho tiene un sitio especial para mostrar su evolución, los videojuegos no son la excepción, ya que este invento ha transformado la manera de divertirse e incluso de comunicación entre las personas, tanto que ha influido positivamente o negativamente según las expectativas de las personas quienes los usan.

El Museo de la Imagen en Movimiento (MOMI) de Nueva York, ha decidido que las exposiciones y muestras sobre este fenómeno se encuentren de manera permanente en sus instalaciones. Desde el año 1989, el MOMI ha recogido y prestado atención al mundo de los videojuegos con exposiciones y montajes temporales y relativos a este mundo.

El museo dedica la exposición a quién creó este invento, que en la actualidad es uno de los negocios más importantes de la industria tecnológica. Así pues, en el museo se podrá jugar y los visitantes podrán acceder a los primeros documentos que supusieron el origen de los videojuegos así como a demostraciones prácticas.

También se rescata una de las primeras máquinas recreativas que fue el inicio de la popularidad de estos juegos. Se trata de la “Computer Space”, creada en el año 1971 por Nolan Bushnell, el cual, más tarde fundó la marca Atari.

Además de antiguas máquinas recreativas tampoco faltarán títulos de videojuegos legendarios como el “Space Invaders” al que multitud de jóvenes y niños han jugado en máquinas recreativas a lo largo de los últimos años.

Por otro lado, expertos de la Universidad Carnegie Mellon de Pittsburg crearán una enciclopedia on line sobre todas las innovaciones que haya en la historia de los videojuegos. Tendrá un funcionamiento similar al de la Wikipedia y se denominará Game Innovation Database (GIDb).

El objetivo al igual que la GIDb es que los usuarios puedan crear y modificar artículos para evitar que se pierda información, ya que últimamente se genera una cantidad muy grande respecto al mundo de los videojuegos. Como se cita en el texto.

Disponible en la siguiente pág de Internet:

www.funversion.universia.es/videojuegos/reportaje/museovideojuegos.jsp



Imagen 2.1.1 American Museum of the moving image y evolución de los controles. Disponible en www.google.com

2.2 Y ASÍ LLEGÓ LA INTERNET EN LAS CONSOLAS...

Sin duda alguna la Internet es el medio que cambió la comunicación. En un principio solo podían usarla los científicos pero ahora el acceso a la red es muy fácil e incluso este medio de comunicación se ha incluido en las consolas de videojuegos. La Internet es una red de cómputo a nivel mundial que agrupa a distintos tipos de redes usando un mismo protocolo de comunicación. Los usuarios de Internet pueden compartir datos, recursos y servicios. Las computadoras que lo integran van desde modestos equipos personales hasta supercomputadoras pasando por microcomputadoras etc.

Internet fue creada a partir de un proyecto del departamento de defensa de Estados Unidos denominado Defense Advanced Project Network (Darpanet) que se inicio en 1969; su propósito principal era la investigación y desarrollo de protocolos de comunicación para redes de área amplia que ligaran redes de transmisión de paquetes de diferentes tipos, capaces de resistir las condiciones de operación más difíciles y continuar funcionando aún con la perdida de una parte de la red (en caso de una guerra, por ejemplo). Como asevera Francisco de la Torre Hernández en su libro “Ciencias de la comunicación II”.

Estas investigaciones dieron como resultado el protocolo Transmisión Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP), un sistema de comunicaciones muy sólido y robusto con el cual se integran todas las redes que conforman lo que se conoce actualmente como Internet.

Así, a la red, creada inicialmente con propósitos militares y de intercambio científico, fueron uniéndose universidades, laboratorios y empresas de todo el mundo hasta crear una red mundial que se expandió a colectivos de usuarios cada vez más amplios, lo que permitió llegar finalmente a la situación actual, en que cualquier persona o entidad puede conectarse a ella.

La Internet en México comienza en el Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey, el primero de febrero de 1989, se convirtió en la primera institución en México que consiguió articular una conexión directa con Internet. El enlace se realizó por medio de una línea analógica privada de cinco hilos a 9600 bits por segundo. El 20 de enero 1992 fue creada Mexnet, asociación civil que promovió la discusión de políticas y procedimientos que podrían regular el desarrollo de la red en México. El 18 de enero de 1993, el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) se convirtió en la primera institución pública del país que logró establecer un enlace dedicado a Internet (satelital) a través del NCAR.

Si quieres encontrar fácil señales wi-fi cuando vas por la calle sin necesidad de estar encendiendo cualquier cosa con la que te conecte inalámbricamente, ThinkGeek tiene la solución ideal. Se trata de una playera: la Wi-Fi Detector Short detecta la intensidad de la señal más cercana, mostrándola a través de un gráfico que se ilumina. Y si... puedes lavarla.



Para el año 1993 la Universidad de las Américas comenzó a experimentar en el ambiente Web, derivándose el desarrollo de la primera página WWW. De información en México. A partir de una reunión que se realizó en la Universidad de Monterrey, se acordó crear los subdominios .com.mx y gob.mx

Entre 1989 y 1993, las Universidades operaron como únicas proveedoras de acceso a Internet en México, hasta ese último año, su uso prácticamente estuvo restringido a

aplicaciones de carácter científico y de investigación. La mayoría de usuarios de la gran red eran académicos e investigadores adscritos a las principales instituciones de educación superior del país y, por lo general expertos en ciencias de la informática.

Al llegar Vicente Fox a la presidencia de la República, llamó a Julio César Margáin y Campean, funcionario de la secretaría de Comunicaciones y Transportes a coordinar el Sistema Nacional en México, programa que tenía los siguientes objetivos: Reducir la brecha digital entre México y el mundo; entre el gobierno, las empresas, las familias, incrementar la penetración y cobertura de servicios como telefonía e Internet, así como servicios afines; eliminar barreras de acceso a la información, el conocimiento, los servicios y los mercados; facilitar el acceso a diversos servicios como salud, educación, comercio y los servicios y trámites del gobierno. Como lo afirma Jorge Soto en el texto: La Internet en México.

El primer videojuego comercial que salió fue el famoso Pong, que apareció en la década de 1980 en un salón recreativo de California. Desde el Pong, los videojuegos han sufrido una continua evolución hasta llegar a las sofisticadas máquinas cercanas a la realidad virtual, que ahora mismo se pueden ver en muchos salones recreativos.

La posibilidad de utilizar una computadora para jugar en redes telemáticas comenzó en torno a 1979, con un juego de rol llamado Dragones y Mazmorras, basado en el uso de textos alfanuméricos. Así surgió un nuevo tipo de juegos conocidos como Multi User Dungeons o Domains (MUD) que se desarrollaría rápidamente por la aún poco conocida Internet, surgiendo así las primeras comunidades virtuales.

El primer juego multiusuario que incorporó imágenes fue Habitat en 1986, creado por Lucas Films Games y destinado para el Commodore 64, de él surgieron juegos como el EverQuest, Asheron's o Ultima Online.

La verdadero surgimiento de los juegos en red fué en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder en forma gratuita a versiones

reducidas de videojuegos para computadora con fines básicamente promocionales, como el primer Doom. Además la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad. Como asegura Francisco J. de la Torre Zermeño en su libro “Ciencias de la Comunicación II”.

Luego de que tuvo éxito el poder jugar en línea por una computadora, las empresas dueñas de marcas de videojuegos comenzaron a sacar en sus consolas entradas para Internet (parecidas a las líneas de teléfono).

Por ejemplo en España se daba una nota con respecto a que la Internet era introducida a las consolas de videojuegos.

“Microsoft lanzó su servicio en la Red en España el 14 de marzo de este año a 60 euros por el kit de conexión básico con su consola Xbox, y Sony prevé lanzar su servicio en verano.

Nintendo sólo argumenta que por el momento no está claro el modelo de negocio, pero recientemente han comercializado un adaptador de banda ancha y un módem para usarlo con el único juego en Red que existe para su consola: Phantasy Star Online. Aún así, Nintendo piensa sacar más videojuegos para que en enero de este año, la Gamecube haga acto de presencia en la Red.

También debemos recordar que existen consolas olvidadas en Internet, como por ejemplo la DreamCast de Sega, la cual soporta Internet desde que la lanzaron.

En España, en el 2002 había 450.000 jugadores en línea, un 7,5% del total de los jugadores en Europa. Se espera que de los 1,7 millones de jugadores online del año 2005, la mitad jueguen desde sus consolas. Disponible en www.laventanita.net

Al paso del tiempo las consolas fueron poseedoras de diferentes modos de conectarse como el Wii consola de Nintendo que incluye conexión WiFi a internet para poder jugar en red a algunos títulos y para disfrutar de los canales que posee Wii. Estos canales ofrecen diversos servicios gratuitos como la previsión meteorológica o la información de noticias, e incluso hasta la posibilidad de participar en concursos de muñecos hechos por el usuario dueño de la consola (los Mii) entre otras actividades.

A través del Canal Tienda Wii se puede comprar y descargar gran variedad de videojuegos de antiguas consolas (NES, SNES, N64, Mega Drive, TurboGrafx-16, entre otras) y adquirir el navegador web, opera para poder navegar normalmente por internet. Para conseguir estos juegos o descargar el navegador hay que abonar Wii Points que se consiguen comprando tarjetas de puntos en las tiendas. Al igual que pasa con la DS, es necesario pagar por el navegador web para poder navegar por internet normalmente.

Otra consola de Nintendo es el NDS, su conexión a internet posibilita jugar en red con otras personas que estén conectadas en los juegos que tengan esta opción. Antes de empezar se tiene que hacer los ajustes necesarios para que la consola capte la señal WiFi por lo que introduce el juego y pulsa sobre Ajustes WFC Nintendo. A continuación marca Nintendo WiFi Connection y crea un perfil de conexión nuevo.

Es posible crear hasta tres perfiles(o sesiones) de conexión, fijando en cada uno los ajustes necesarios (introduciendo claves y contraseñas) para que se conecte de manera automática cuando seleccione la opción de juego en red y capte la señal inalámbrica. También a través de la conexión inalámbrica, es posible detectar otras DS que estén en el entorno (en un radio no muy amplio), para jugar en red sin conectarse a Internet. En <http://www.canaltecnia.com/usa-internet-con-tu-consola>

En cambio el XBOX, la consola de Microsoft no tiene WiFi, por lo que para conectarse a internet necesita el cable de red o compartir la conexión con un ordenador. Aunque no incluye ninguna posibilidad para navegar por internet a través de ningún navegador

web, ha creado el llamado XBOX LIVE Bazar (Marketplace), un servicio para descargar imágenes, temas, juegos, tráilers y vídeos musicales, y almacenándolos en el disco duro de la consola.

Cuando se compran los microsoft points (como las tarjetas de puntos de Nintendo), es posible descargar juegos y contenidos adicionales, y además con una suscripción de cuenta Gold (que se paga mensualmente), los usuarios pueden jugar en red y acceder con anterioridad a contenidos exclusivos.

Al contrario que Nintendo, XBOX permite establecer videoconferencias y mantener chat por voz y texto, mediante el servicio XBOX LIVE. Además hay un Media Center para poder reproducir cualquier contenido multimedia que se tenga almacenado.

En el caso de Sony, la PlayStation Portable integra conexión WiFi para acceder a internet, navegar normalmente con un navegador web o jugar en red con otros usuarios. Al igual que la DS, se puede jugar contra otros usuarios que estén en un radio de distancia cercano o directamente conectándose a internet con el WiFi.

A través de la PlayStation Store, conectado desde el ordenador, pueden descargarse gratuitamente una gran variedad de demos y vídeos (con tráilers de juegos y películas, imágenes de fondo y temas). Para acceder a estos contenidos, los jugadores tienen que crearse un usuario que les permitirá descargar contenidos de pago abonando la cantidad necesaria directamente con la tarjeta de crédito. Entre los contenidos de pago, Sony incluye juegos completos y artículos para juegos, con nuevos modo de juego, niveles y elementos adicionales.

Para pasar a esta consola los contenidos descargados de la PS Store, hay que conectar la PSP al PC e instalar en el ordenador la aplicación PlayStation Network Downloader. Mediante este programa y con el cable USB se pueden actualizar los contenidos de la PSP descargados de PS Store.

La otra manera de pasar los contenidos de la PS Store a la PSP es a través de la PS3. Estas dos consolas se pueden vincular, controlando con la consola portátil (como si fuera un mando) los contenidos de la PS3. Si la PS3 está encendida y conectada a internet, es posible acceder de forma remota a la consola utilizando la PSP desde cualquier punto WiFi.

En su otra consola incorpora la posibilidad de conectarse a internet vía WiFi o a través del cable de red para acceder a la tienda para descargas de contenido, navegar normalmente por internet o jugar gratuitamente en red con otros usuarios.

Sony ha incluido contenidos y juegos completos que se pueden descargar desde la PS Store a la PS3, como sucedía con la PSP. Sin embargo, al contrario que ésta, no es necesario usar un ordenador para descargar el contenido sino que accede directamente desde la consola y se descarga de forma directa.

Actualmente la compañía está desarrollando una plataforma de internet llamada 'home', para interactuar con otros usuarios, jugar en red, y descargar juegos y contenidos adicionales para la consola.

Además, en breve Sony lanzará Play TV, un sintonizador de TDT que permitirá ver la televisión convirtiendo a la consola en el centro de ocio digital del hogar (con reproductor Blu-ray, conexión a internet y televisión digital).

"La red se ha convertido en un instrumento esencial" para los productos de Sony, señaló el director de Sony Computer Entertainment, Kazuo Hirai.

"En la era de internet, es necesario que trabajemos de manera diferente" para continuar innovando y prosperando, estimó Hirai, para quien un nuevo modelo económico no sólo es posible sino también indispensable. En www.sanluis24.com.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=6676:las-consolas-de-videojuegos-miran-con-entusiasmo-las-posibilidades-de-internet&catid=60:tecnologia&Itemid=59



Imagen 2.2.1 Tokyo Game Show 2009. En www.google.com

Capítulo III

Videojuegos y sociedad



3.1 EL VIDEOJUGADOR

En lengua inglesa se denomina Gamer; al jugador cuyo interés es mayor que el de la persona que juega ocasionalmente. Entre ellos destaca el jugador profesional (que compite por dinero) que es denominado Progamer. Otros términos usados habitualmente son Gosu; que se refiere al jugador de alto nivel que no compite por dinero; y el Cheater que es el que hace trampas o utiliza trucos que facilitan el juego. Como lo explica Juan Alberto Estallo, en su obra Institut Psiquiàtric.

Existe un **estereotipo de jugador de videojuegos** como un sujeto introvertido, poco interesado por la relación social y arrinconado en una esquina del patio a la hora del recreo. Se le considera como alguien "raro", con intereses inusuales y actitudes poco empáticas. Habitualmente se le representa encerrado en una habitación escasamente iluminada, donde lo único que destaca es el resplandor de una pantalla de televisión o de un monitor.

La llegada del Nintendo Wii ha cambiado radicalmente el perfil del vídeo jugador promedio. Resulta que en una encuesta reciente se demuestra que ahora hay más mujeres que hombres dueñas de una consola de videojuegos. Con esto nos podemos quitar el estereotipo del videojugador hombre gordo y soltero. Ahora podemos imaginar a una bella geek fashionista entre los 25 y 32 años.



El estereotipo no es en todos los casos negativo y habitualmente suele conceder a este sujeto ideal un notable nivel intelectual, que por su puesto no aprovecha de manera adecuada, es decir, como sus profesores desearían. Esta imagen probablemente tenga su origen en las características atribuidas (y constatadas) de los programadores de

ordenadores en la década de los 70. No obstante este estereotipo pudo ser válido en una época en que la programación y el manejo de ordenadores se limitaba a unos cuantos elegidos con un conocimiento de iniciado, ubicados en los campus de las universidades o en algunas grandes empresas.

Recordemos los trabajos de Barnes quien describió la manera de ser de un programador de computadoras (1984), en los que se establecía como característica fundamental de personalidad de los programadores de la época la introversión, a la que se unía una edad inferior a la de otros profesionales y la preferencia por la soltería. Con anterioridad Cross (1972) y Miller (1970) señalaron el interés por actividades mecánicas y el elevado nivel del razonamiento abstracto. Como contrapartida se observaba un escaso interés en la interacción social.

Los primeros aficionados a los videojuegos acostumbraban a ser sujetos profundamente interesados por la informática, asimilándose más al concepto de un "Hacker" que al de un simple aficionado a una modalidad de juego. Estos individuos conocieron una época de escasez de software comercial, donde resultaba frecuente la construcción de videojuegos o la modificación de los escasos programas que en aquella época se comercializaban. Hoy día los jugadores de videojuegos conocen un panorama muy diferente, convirtiéndose el software lúdico en un producto de consumo.

Existe la certeza de que el juego de videojuegos es propio de la infancia y los primeros años de la adolescencia, no obstante debemos considerar la existencia de un numeroso grupo de sujetos, interesados por este entretenimiento, cuyas edades se sitúan por encima de los márgenes habitualmente considerados. A su vez son sujetos que acuden con mayor frecuencia a salas cinematográficas que aquellos sujetos que no se muestran interesados por los videojuegos.

3.2 SICOPATOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS

La televisión presenta estímulos audiovisuales, ella se impone sobre los otros medios de comunicación por entrar en el hogar de una manera extremadamente fácil, en la vida diaria y llegar a formar parte de hábitos de cualquier niño. Es indudable, que la TV es una fuente efectiva para la creación y formación de actitudes en los chicos, ya que desde temprana edad, son sometidos a su influencia sin obtener otro tipo de información.

A través de este proceso el niño adquiere habilidades y formas de comportarse en la sociedad. Es a partir de los 4 a 5 años de edad, que se establecen los hábitos permanentes y las características emocionales, jugando un papel decisivo la imitación y la identificación.

Entendemos por identificación la adopción de pautas de conducta y actitudes de sus padres y otras personas significativas para él: maestros, familiares o bien algún personaje de la TV o videojuegos; esto ocurre en forma inconsciente. En tanto que la imitación es consciente. Como lo afirma Lic. Yollotzin Ruiz Alvarez en el texto "Agresividad y TV".

El Psicólogo Juan Alberto Estallo Martí menciona en la revista "Época" con el número 370, en donde publicó un artículo acerca del tema de los videojuegos titulado "Adictos a los videojuegos", en él destacaban aseveraciones del tipo: "...Los Psicólogos afirman que estas máquinas afectan seriamente al desarrollo intelectual y social de los jóvenes, actúan como psicofármacos a pequeñas dosis.

Niños y padres parecen estar al margen de los gravísimos problemas que esta nueva adicción infantil conlleva...nos encontramos, entonces, con un niño solitario, introvertido, que no sabe -y que no quiere- jugar a otra cosa que no sea unas teclas y una pantalla...el niño se atonta con tanto ordenador...el cerebro tiene que tomar decisiones muy rápidas, pero en ellas no interviene la inteligencia, al igual que una

droga hay que dosificarlo hasta acabar con la dependencia. Identificar al ordenador con una droga para los niños no es ninguna metáfora, ni una frase de corte sensacionalista.

"Más de una hora ante el tele juego puede crear adicción". La polémica viene desde el mes de diciembre de 1992 con la difusión de una noticia de agencia que relataba el caso de un niño italiano de 7 años que había sido curado de su peligrosa adicción a los videojuegos.

Por fin la primera víctima tenía nombre y apellidos: Francesco F. No obstante lo más sorprendente fue que tras registrarse este primer caso, inmediatamente se le otorgó rango de trastorno y se le asignó un nombre, que fue el de videohipertesia.

"Detectada una nueva enfermedad que pueden sufrir los adictos a los videojuegos. Este síndrome afectaría a personas que están mas de 8 horas diarias".... "Un niño italiano, primer caso de hipertesia, que atrofia una parte del cerebro."

"Un niño de siete años, curado en Italia de su dependencia de los videojuegos." "La videohipertesia consiste en pasar mas de 56 horas semanales ante la consola."

"Enganchado por la maquinita".

"Un niño italiano quedó en estado hipnótico por culpa de su videojuego."

Un adolescente mato a su mama porque no lo dejo jugar el videojuego llamado, HALO 3. En otro caso un adolescente mata a su hermana menor a golpes como en mortal kombat. En ambas situaciones psicólogos aseguraron que los adolescentes no tenían atención de parte de sus padres y por esta situación dedujeron que los videojuegos no son culpables de la actitud de los adolescentes.



Otra de las bombas informativas a principios de 1993 la constituyó la asociación entre el uso de videojuegos la epilepsia. Se consideró que el brillo de la pantalla era la responsable de que los jugadores pudieran experimentar crisis comiciales (convulsivas) durante el juego, sembrándose nuevamente la alarma al considerar el público que los jugadores de videojuegos, por el hecho de serlo, podían convertirse en enfermos epilépticos.

No era suficiente con el paralelismo y los trastornos adictivos, que ahora le tocaba el turno a una de las enfermedades peor catalogadas desde el punto de vista social. Veamos algunos de los titulares que ilustraron esta polémica:

"La adicción al NINTENDO causa cuatro nuevos casos de epilepsia en Japón."

"Los videojuegos ya han causado 120 ataques de epilepsia en Japón."

"Uno de cada tres niños utiliza gafas."

"Descubierto al menos un caso de epilepsia desencadenada por la utilización de videojuegos."

"Estudian la relación entre epilepsia y videojuegos."

Todos los fragmentos de periódicos citados por el Psicólogo Estallo donde, coincidían en señalar que el verdadero causante de las crisis epilépticas era la estimulación luminosa intermitente que podía llegar a producirse durante el juego con videojuegos.

No obstante, raras veces se señalaba que para que la crisis epiléptica pudiera existir se precisaba de un sujeto que presentara una peculiar forma de respuesta ante este tipo de estímulo (reacción de fotosensibilidad). Dicho de otro modo, la crisis epiléptica frente al videojuego no es más que la manifestación de un síntoma de un trastorno ya existente.

El clímax de esta carrera de "informaciones" se alcanzó con los siguientes titulares, que también fueron publicados en los primeros días de enero de 1993.

"Advierten que la adicción a los videojuegos puede matar".

"Médicos británicos dicen que la adicción a los videojuegos puede matar"

Los titulares hacían referencia a una noticia aparecida en el periódico británico "The Observer" en el que se hacía referencia a la posibilidad existente de que un sujeto muera a consecuencia de la crisis, sea esta desencadenada por el motivo que sea (status epiléptico).

"Consumo desaconseja la compra de videojuegos...utilizados en exceso pueden ser perjudiciales, no suelen ser creativos y dificultan la sociabilidad".

Sin embargo, uno de los casos de mayor envergadura lo constituye el artículo publicado en la Revista "Perspectiva escolar", cuyo medio de difusión es esencialmente docente, y que por tanto llega a un elevado número de pedagogos, profesores y profesionales relacionados directamente con el mundo de la educación.

En este trabajo se registraron, una vez más, los tópicos habituales, si bien en este caso no se trata de información redactada por profesionales de la información, sino por profesionales a los que se les supone un conocimiento científico en su especialidad y que sino en sus declaraciones, deben ser capaces de aquilatar sus juicios cuando estos tienen constancia escrita.

No fue este el caso de Luisa Fernández e Imma Marín en cuyo artículo titulado "Els videojocs enganxen" ("Los videojuegos enganchan") podemos encontrar las siguientes afirmaciones: (texto traducido del catalán) "...Pero atención!, los videojuegos no son ni mucho menos juegos inocuos (inocentes)...Otro dato que obliga a una reflexión sería es que el dos por ciento de los niños y niñas españoles aficionados a este tipo de juegos, se pueden considerar como verdaderos adictos, ya que confiesan dedicar siete o más horas a los juegos de ordenador. De acuerdo a el Psicólogo Estallo en su artículo "¿Quién juega videojuegos?".

Es muy probable que si consideráramos las consolas, este porcentaje de adictos se vería sensiblemente aumentado...corremos el riesgo de que los niños cada vez lean menos, practiquen menos deporte y hagan menos vida social...La adicción que crea este tipo de juego puede provocar en los niños introversión y retraimiento...el niño preferirá que darse en casa solo, jugando...No es extraño observar alteraciones o desequilibrios del sistema nervioso que se manifiestan en forma de depresiones, ansiedad, tensión e irritabilidad, ya que las pantallas pueden alterar el funcionamiento del sistema bioquímico del individuo..."

A lo largo de 1993 también aparecieron numerosas informaciones respecto a este tema, si bien la tónica general fue algo más comedida y sobre todo menos apasionada. Pese a todo aún fue posible encontrar auténticas noticias, como las de un artículo publicado en *El Mundo*. Su título constituía ya una auténtica declaración:

¡ADICTOS! Videojuegos, ¿Cómo el crack?

"Después del crack, el videojuego es probablemente el producto más adictivo jamás inventado..."

"... el niño no hace nada, no usa su imaginación: se encierra en una fantasía..."

Sin embargo no todo es malo relacionado con los videojuegos, el periodista Enrique San Juan, publicó en el Suplemento de Ciencia y Tecnología del periódico *La Vanguardia* en donde se presentaba un videojuego (Sim Earth), efectuando una descripción detallada y minuciosa de su contenido y del género que este juego representa. También realiza una sencilla pero clara descripción del fundamento teórico de este juego, lo que permite al lector percibir que entre sus manos tiene algo más que un simple entretenimiento, todo esto huyendo de tópicos que habitualmente se encuentran en cualquier texto dedicado a este tema.

El segundo artículo publicado sobre este tema era de propósito general, efectuando una clara distinción entre las diferentes máquinas aptas para el juego con videojuegos, los diferentes tipos de videojuegos, etc. Algo que no hemos podido ver en ningún medio de comunicación con el mismo detalle y precisión.

Desde un punto de vista más creativo y literario se destaca un artículo de Quim Monzó, publicado en el suplemento dominical del Periódico, en la sección "Para Nada" en este artículo el autor plantea la magnitud de este fenómeno en nuestros días, lo relaciona con la cultura de niños y adolescentes, comparándolo con la importancia de la música en los jóvenes de los años 60.

"...En general, los padres tienen por costumbre horrorizarse con los hábitos de sus hijos. También les horroriza que vean la 'tele'. Y hace treinta años les horrorizaba que leyesen historietas. Y el siglo pasado, cuando veían a un chico leyendo una novela fruncían el ceño. Sea lo que sea que apasione a los jóvenes, los padres siempre lo verán con malos ojos..."

En México los videojuegos en línea junto con las redes sociales son la puerta de entrada a la adicción a Internet. El abuso de estos espacios informáticos puede impedir un desarrollo social normal, advirtió Georgina Cárdenas López, investigadora de la Facultad de Psicología. La Asociación Mexicana de Internet informó que los videojuegos en línea como Second Life o World of Warcraft generan gran dependencia. Incluso en Asia, jóvenes han muerto por pasar más de 48 horas continuas frente al juego; además, sesenta y tres por ciento de los jugadores son hombres. Explica Aline Juárez en su artículo llamado "Videojuegos en línea, promotores de la adicción a Internet.

Cada persona le da la importancia a sus gustos, hobbies y aficiones, pero cuando esta afición obstaculiza o impide desarrollar otras actividades se convierte en vicio, así que hay que tomar en cuenta que los videojuegos es sólo un entretenimiento, un pasatiempo y no un estilo de vida.



Imagen 3.2 Los videojuegos. Imagen disponible en www.google.com

3.3 VIDEOJUEGOS ANTE LA SOCIEDAD

La industria de los videojuegos, desde junio del 2007 a la fecha, registró ventas por más de 1100 millones de dólares solamente en EU. En los últimos dos años el número de estadounidenses que ha adquirido una consola de videojuegos ha aumentado 18 por ciento según un estudio de la consultora Nielsen realizado a finales de 2006, 46 millones de hogares en Estados Unidos tiene una consola de videojuego.

Durante el 2006, Nintendo se adueñó del 71 por ciento del mercado japonés y registró ganancias por casi 1,500 millones de dólares según el diario Nikkei. Ahora las familias japonesas prefieren reunirse en sus casas a competir entre ellos que ponerse a ver la televisión o a ver cualquier otra forma de entretenimiento.

Según cálculos de expertos, la industria de los videojuegos mueve 30,000 millones de dólares alrededor del mundo y cada año crece más, en México el valor de este mercado se estima en 410 millones de dólares.

La revista Española Consumer predice que para el 2010 el valor de esta industria crecerá un 100 por ciento, es decir valdrá aproximadamente 60 mil millones de dólares.

Conociendo estas cifras la industria del videojuego va creciendo a pasos agigantados, es por eso que empresas poderosas como son Sony y Microsoft han decidido invertir su gran talento en la industria del videojuego, esperando sacar el mayor jugo de esta industria.

Es por eso que varias personas como directores, actores, escritores han dejado a un lado ese inmenso monstruo que es Hollywood, para prestarle atención a otro gigante...*Los videojuegos.*

- Jonh Word de nacionalidad china que empezó en 1973 con un largometraje, luego con Jean Claude Van Damme como protagonista, realizó la película Blanco Humano con la que se estrenó como director en Hollywood. Ahora entra este famoso director con Stranglehold, un videojuego para PC, PS3 y XBOX 360. Además su productora Tigre Hill Entertainments prepara otros tres juegos de video y una película de la franquicia de Nintendo Metroid, así como novelas gráficas, comics y juguetes.
- Vin Diesel formó su propia productora de videojuegos bajo el nombre de Ticon Studios.
- Ron Perlman ha prestado su voz para casi 20 videojuegos como son Justice League Heroes, Halo 2, Hell Boy y Teen Titans.
- David Hayter presta su voz a Solid Snake además de que ha trabajado como guionista de X-Men y X-Men 2.
- Slash ex guitarrista de Guns 'n'Roses como personaje seleccionable para el Guitar Hero III.
- Andy y Larry Wachowski con tres títulos dirigidos, son dos de los directores más involucrados con los videojuegos. Enter the Matrix, The Matrix Online y the Path of Neo fueron realizados en colaboración con Atari y Shiny Entertainment para PC, XBOX Y PS2.
- Steven Spielberg su primer contacto con los videojuegos fue a finales de los 80 cuando, junto con LucasArts crearon The Dig, un juego para computadora pero su intervención más importante fue con Medal of Honor. Ahora anuncia 2 nuevos videojuegos uno exclusivamente para el Wii que será parecido al jenga cuyo título contendrá la letras PQRS; y un segundo título LMNO que será para las demás consolas, ambos desarrollados por Spielberg junto con Electronic Arts.

- Peter Jackson creador del Señor de los Anillos y King Kong, se encargó, de hacer Halo videojuego que tiene muchos fanáticos alrededor del mundo.
- Clive Barrer escritor y director ingles hará la adaptación de tres novelas suyas junto con Dream Works.

Pero los jugadores son quienes decidirán sobre adaptaciones de películas a los juegos. David Hernández Romero, pasante de la Licenciatura en Administración Industrial opina que: ---“No, realmente no me gustan las adaptaciones, no e visto lo que realmente un jugador de corazón quiere ver, ya que cambian el argumento de nuestro juego cuando la pasan a la película, y esto no me agrada”—agregó. Y con respecto al motivo con el que hacen las películas comentó lo siguiente---- “solo las realizan para ganar dinero, por lo mismo las realizan en muy poco tiempo con presupuestos muy limitados----concluyó.

3.4 ¡ASÍ SE JUEGA EN COAPA!

En México hay muchos niños, adolescentes y adultos que juegan con videojuegos, concentrados principalmente en las grandes ciudades donde son *populares* y es fácil de encontrar tiendas especializadas dedicadas a ello en donde se pueden adquirir dichos artículos, los hay de diferentes precios dependiendo del lugar y la zona.

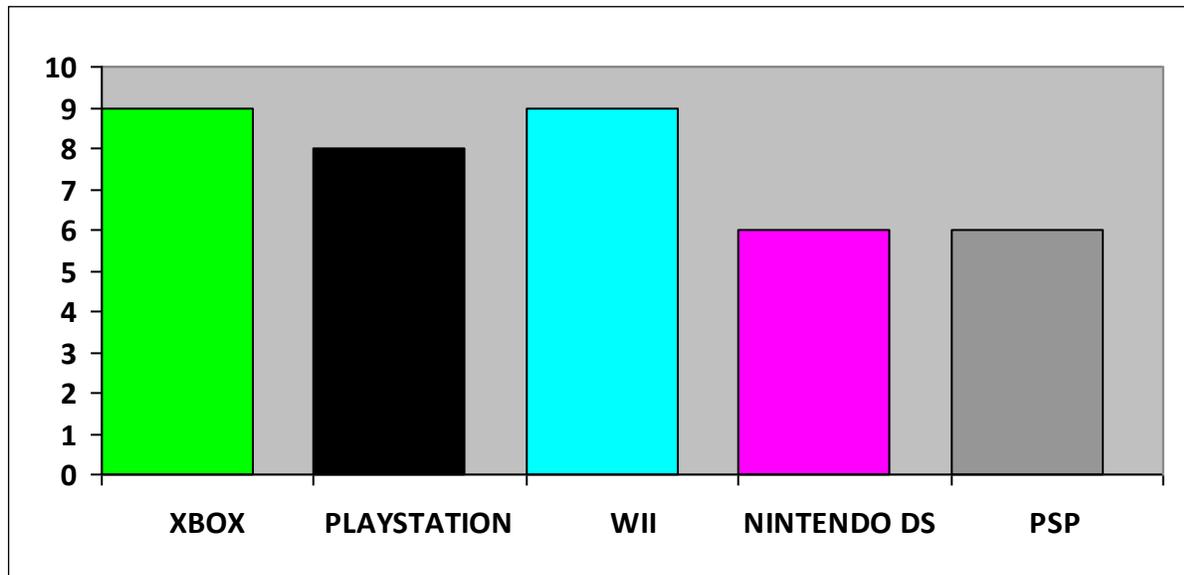
Ejemplo de ello en la zona sur de la ciudad de México, entre los límites de las delegaciones de Coyoacán y Tlalpan hay un amplio público jugador debido a que en esa zona hay muchos sitios dentro de dos plazas populares, en donde se pueden conseguir videojuegos, y existen lugares dedicados a videojuegos en donde si no se tiene consola juegos de video con Internet se puede rentar una.

En dicha zona se realizó una encuesta de 10 preguntas a un total de 50 niños que cursan el nivel básico (consultar anexo 1) repartidas de la siguiente forma:

- 17 niños de 12 años que jugarán videojuegos, que vivieran en la zona a evaluar:
4 niñas y 13 niños.
- 18 niños de 13 años que jugarán videojuegos, que vivieran en la zona a evaluar:
5 niñas y 13 niños.
- 15 niños de 14 años que jugaran videojuegos, que vivieran en la zona a evaluar:
5 niñas y 10 niños.

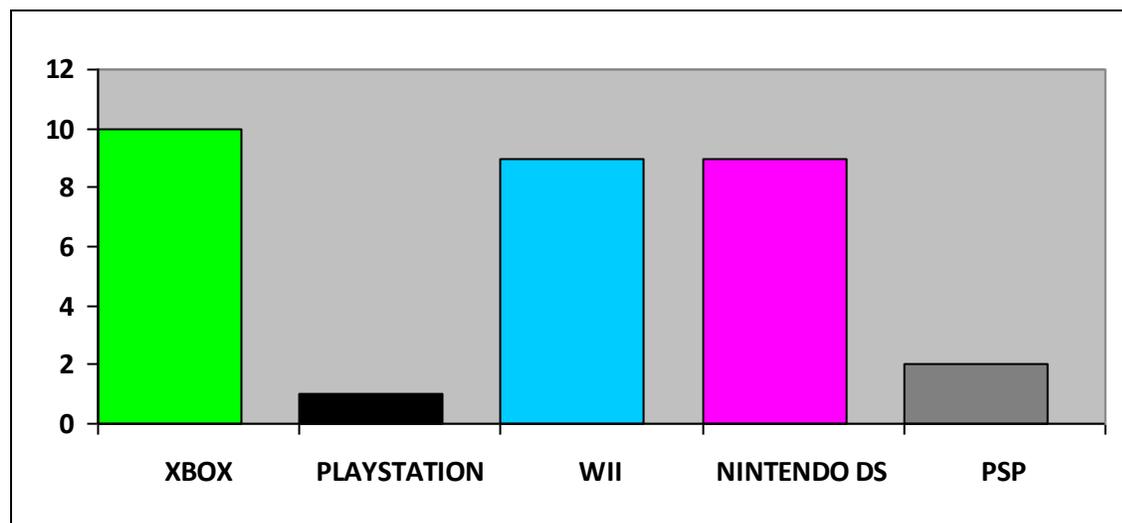
Los resultados de la encuesta arrojaron los siguientes resultados:

Se preguntó a niños y niñas de 12 años que cuales son consolas de videojuegos tenían en sus hogares. Los resultados fueron que el XBOX es el más popular, seguido de WII y PLAYSTATION (Gráfico 3.4.1)



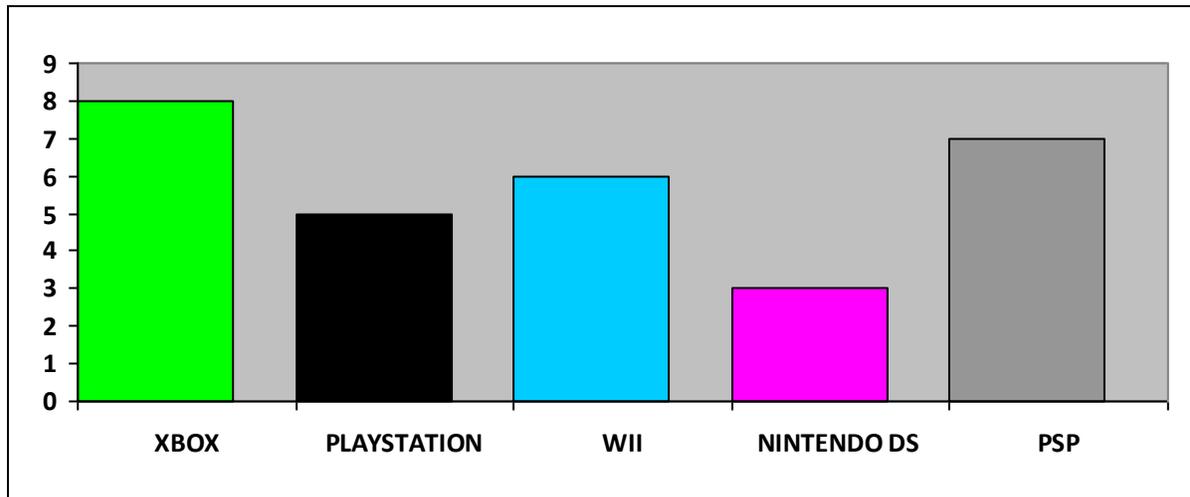
3.4.1 PREFERENCIA DE CONSOLAS.

En cuanto a los chicos de 13 años de edad el XBOX es el más popular, solo que en este caso el segundo lugar los ocupa ambas consolas de nintendo, seguido del PSP y en último lugar el PLAYSTATION (Gráfico 3.4.2)



3.4.2 PREFERENCIA DE CONSOLAS.

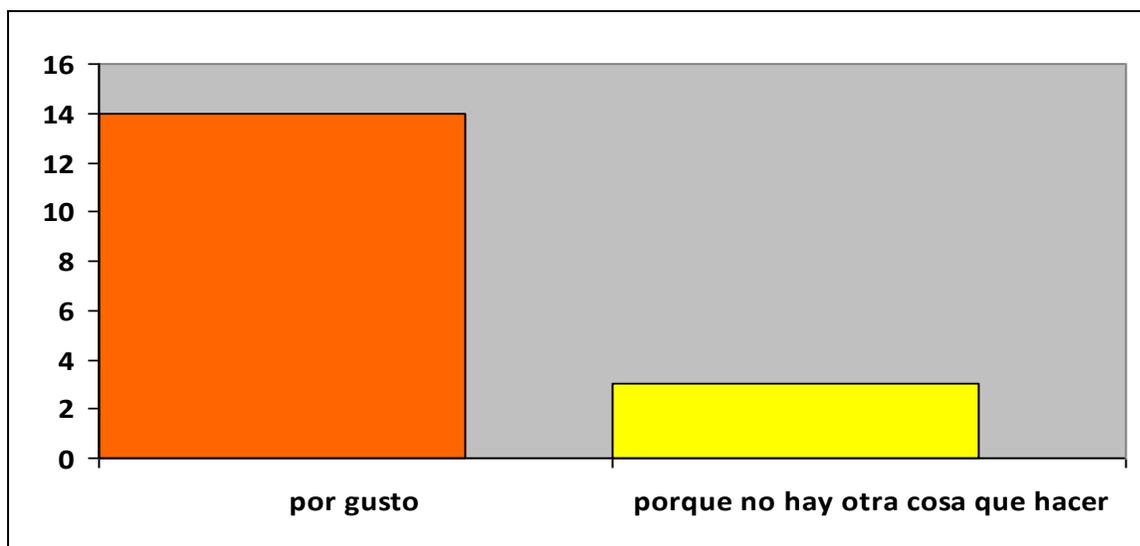
En niños y niñas de 14 años siendo los más grandes y por lo tanto más cuidadosos el XBOX sigue siendo el preferido, seguido del PSP, el WII y el PLAYSTATION y por último de Nintendo DS. (Gráfico 3.4.3)



3.4.3 PREFERENCIA DE CONSOLAS

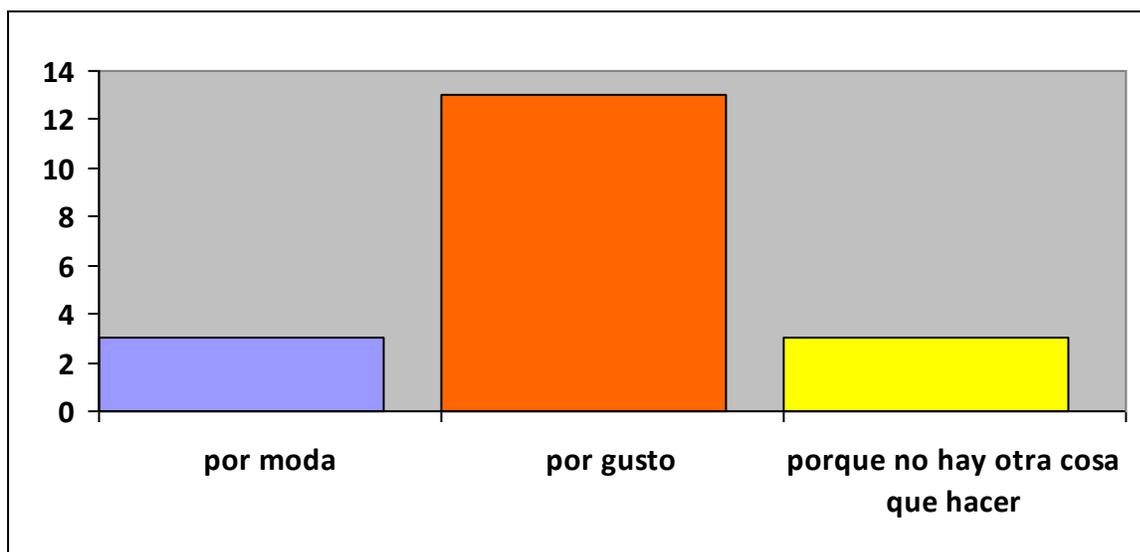
También se preguntó del por qué juegan con sus videojuegos, ya que muchos de ellos suelen jugar por imitar a alguien de sus amigos que tengan consolas de videojuegos que ellos no tienen, pero normalmente esta situación se da en niños más pequeños, pero en niños que cursan el nivel básico juegan porque realmente les gusta, otros más los juegan sólo por moda, y otros más porque no tienen otra cosa que hacer en sus hogares.

En la encuesta se descubrió que la mayoría de los niñas y niños de 12 años juegan porque les gusta y los entretiene pero esto claro después de haber cumplido sus deberes tanto de la escuela como en casa, seguido de que no tienen otra cosa más que hacer en su tiempo libre. (Gráfico 3.4.4).



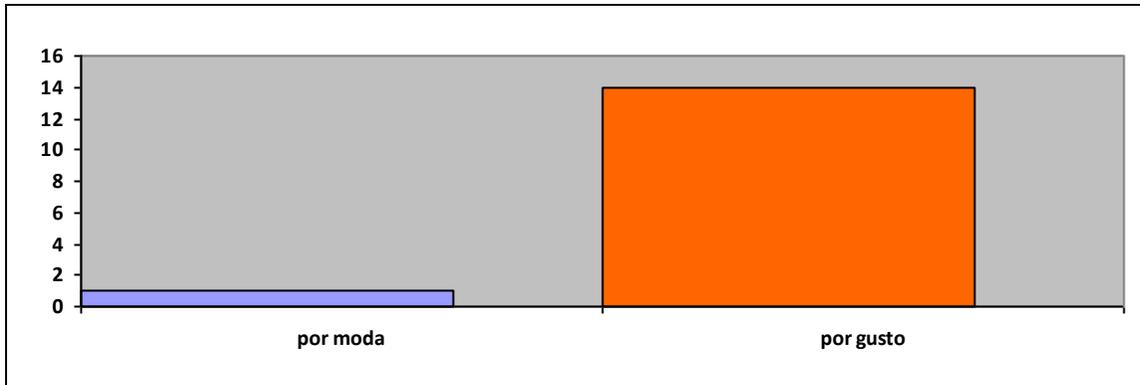
3.4.4 MOTIVO POR EL CUAL JUEGAN.

En cuanto a los niños y niñas de 13 años, contestaron que jugaban por moda, al preguntarles del porqué de esta respuesta argumentaron que tenían esa consola pues se había puesto de moda que en su grupo social de amigos y que todos debían de tener la misma consola para entrar en el círculo de amigos a los cuales pertenecen. (Gráfico 3.4.5).



3.4.5 MOTIVO POR EL CUAL JUEGAN.

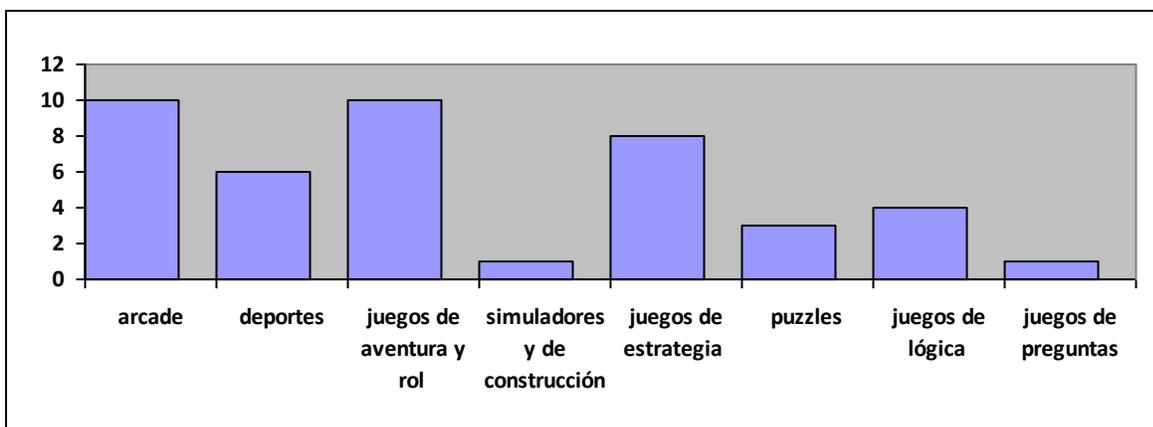
En los chicos de 14 años contestaron que si hay quienes juegan por moda, porque les gusta pero no porque no tienen otra cosa que hacer. (Gráfico 3.4.6).



3.4.6 MOTIVO POR EL CUAL JUEGAN.

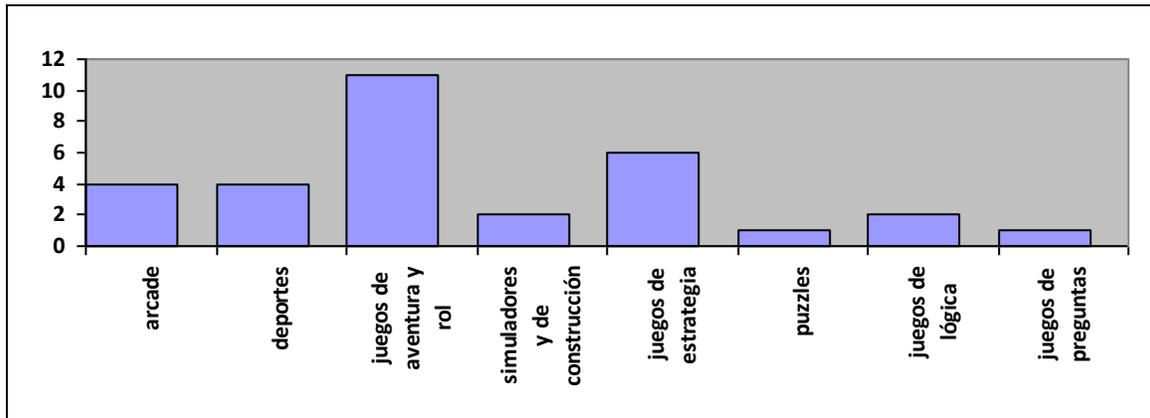
Además se preguntó que cuáles tipos de videojuegos les gustaban jugar; arcade, deportes, juegos de aventura y rol, simuladores y de construcción, juegos de estrategia, puzzles, juegos de lógica y juegos de preguntas. La mayoría de ellos respondieron sin tener alguna duda de que a que se refería esa pregunta; sin embargo, unas pocas niñas titubearon y preguntaron sus dudas antes de contestar.

Los encuestados de 12 años contestaron que prefieren los juegos de arcade seguido de los de juegos de aventura y rol pues estos los involucra más en la historia. (Gráfico 3.4.7).



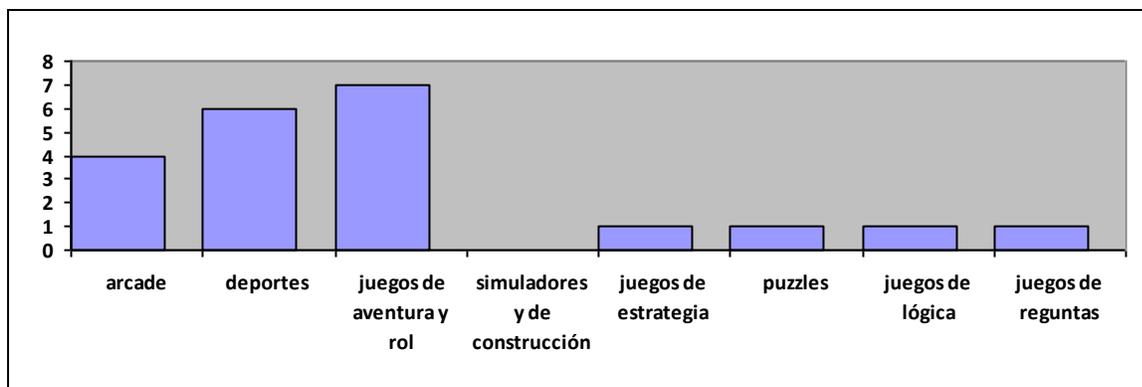
3.4.7 PREFERENCIAS DE TIPOS DE VIDEOJUEGOS.

En cambio en niños de 13 años les siguen agradando los juegos de rol y aventura, por las historias que poseen ya que son entretenidas, luego prefieren los juegos de estrategia, pues les agrada la forma en que pueden desarrollar un plan de ataque ya que les gustan los retos. (Gráfico 3.4.8).



3.4.8 PREFERENCIA DE TIPOS DE VIDEOJUEGOS.

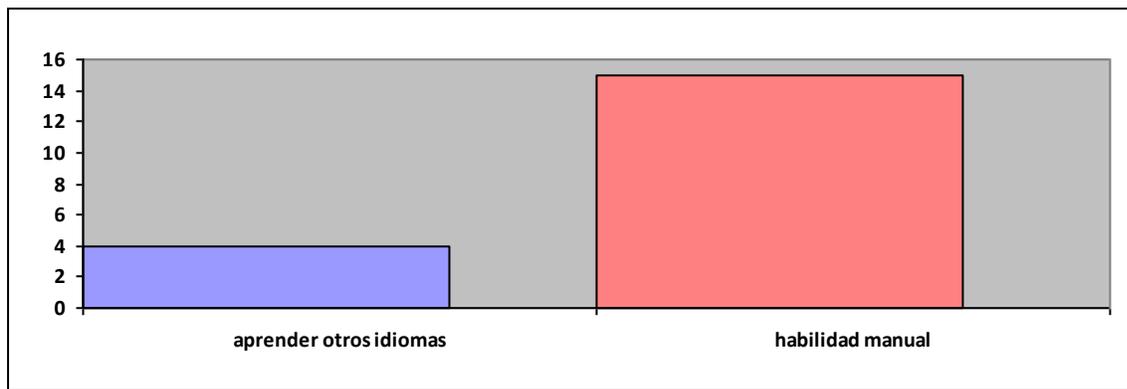
A la edad de 14 años les sigue atrayendo las historias que traen los videojuegos, ya que pueden ser héroes salvando toda una nación que depende de ellos, así como unirse al lado oscuro y hacerle la vida imposible al protagonista. También les agradan mucho los juegos de deportes pues pueden pertenecer y jugar para el equipo que ellos tanto admiran. (Gráfico 3.4.9).



3.4.9 PREFERENCIA DE TIPOS DE VIDEOJUEGOS.

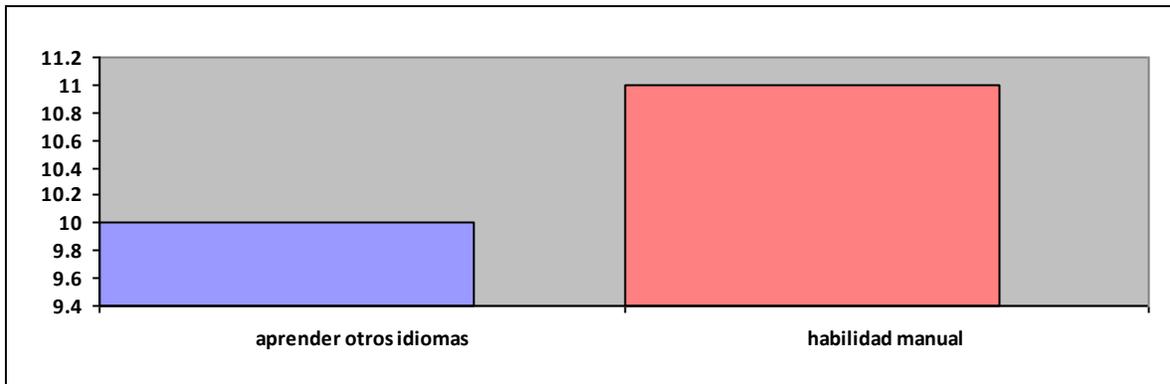
Además se les cuestionó sobre que beneficios les traen a los niños los videojuegos, al preguntarles, muchos se quedaban pensativos y otros más contestaban inmediatamente, mientras otros argumentaban que es lo mismo que les preguntan aquellas personas que no juegan, ya que se les hace una pérdida de tiempo.

A la edad de 12 años la mayoría de los niños piensan que les da una habilidad manual avanzada, así como no tenerle miedo a la tecnología, por aquello del temor de no descomponer el aparato y los demás opinan que les ayuda un poco más a aprender otro idioma por aquello de que la mayoría de los juegos vienen en inglés. (Gráfico 3.4.10).



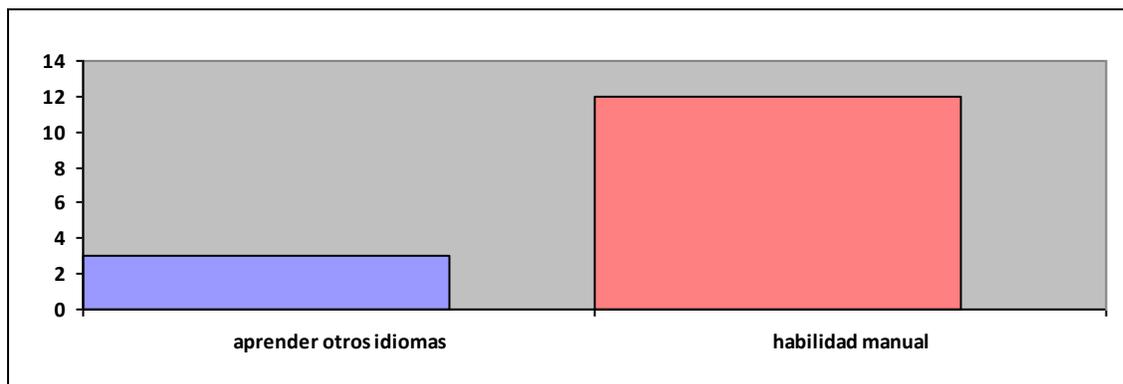
3.4.10 BENEFICIOS QUE TRAEN LOS VIDEOJUEGOS.

A los encuestados de 13 años comentan que los videojuegos les otorgó mayor habilidad a la que ya tenían, además de que mejoró mucho su pulso y precisión cuando de videojuegos de disparos se trata. En cuanto a aprender otros idiomas, ellos comentaron que los videojuegos en inglés es sólo un complemento de sus estudios ya que les gusta el idioma; otros más dijeron que con los juegos le han tomado cariño al inglés pues sin el no entenderían lo que pasa en la mayoría de los videojuegos que les gustan. (Gráfico 3.4.11).



3.4.11 BENEFICIOS QUE TRAEN LOS VIDEOJUEGOS.

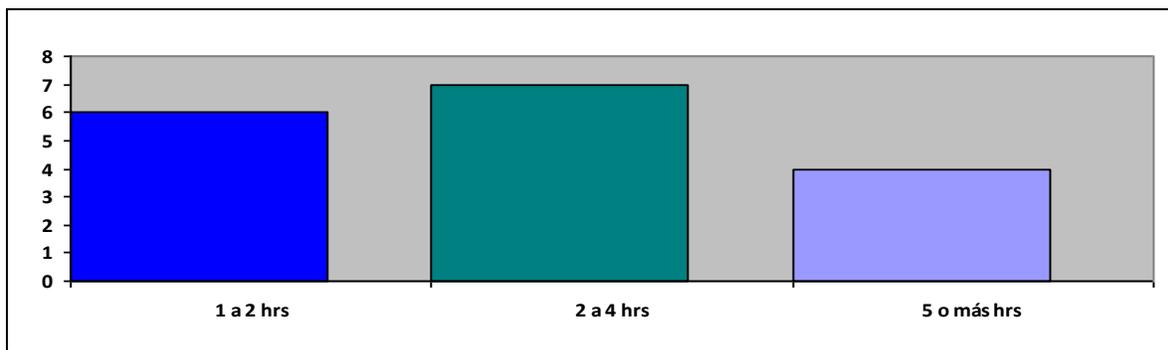
En niños y niñas encuestados de 14 años están consientes que desde que empezaron a jugar con los videojuegos ya no les cuesta trabajo hacer trabajos que requieran destreza que dejan de tarea en las escuelas, pues el estar constantemente ejercitando sus dedos se han vuelto más ágiles, en cuanto a la primera opción sobre aprender otros idiomas les ha sido de gran ayuda pues han mejorado en sus calificaciones. (Gráfico 3. 4.12).



3.4.12 BENEFICIOS QUE TRAEN LOS VIDEOJUEGOS.

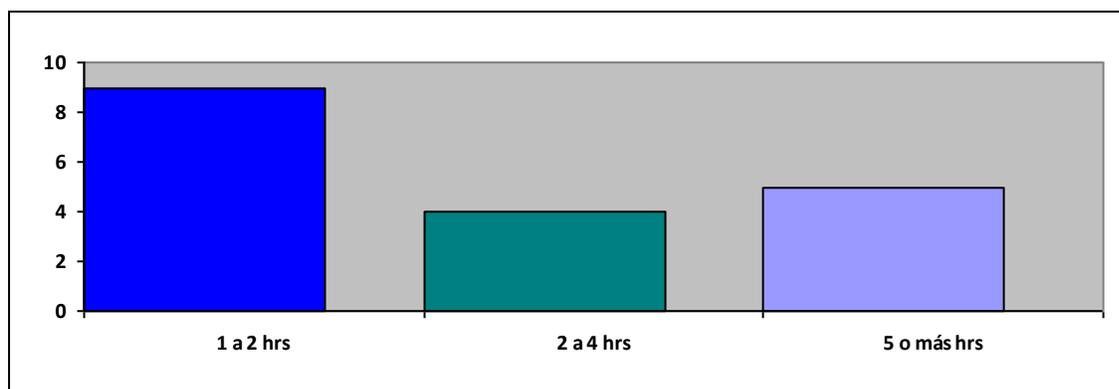
Con respecto a cuantas horas al día juegan con videojuegos, hay quienes sólo pueden estar un par de horas debido al dolor de cabeza, ardor de ojos, cansancio o sueño u otros síntomas, pero hay otras que pueden estar horas y horas sin parar, e incluso pueden permanecer sentados todo el día sin pararse del lugar en donde juegan, olvidándose de comer o hacer otras actividades que deberían de desempeñar día con día.

La mayoría de los niños de 12 años contestó que juegan de dos a cuatro horas al día porque tienen otras actividades que hacer como tareas, deportes, salir con sus amigos, ir al cine etc. Otros más contestaron que sólo juegan una o dos horas porque si juegan mucho les da dolor de cabeza, ardor de ojos, cansancio etc. (Gráfico 3.4.13).



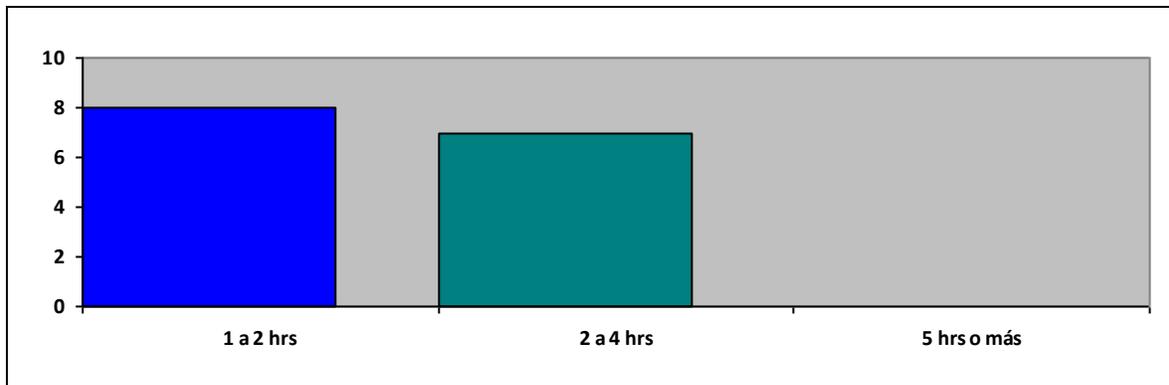
3.4.13 TIEMPO QUE PERMANECEN JUGANDO.

Los niños de 13 años quisieran jugar más tiempo pero en casa no los dejan, dicen que cuando no están sus papás juegan a escondidas pero por lo mientras solo se les permite jugar una o dos horas diarias. (Gráfico 3.4.14).



3.4.14 TIEMPO QUE PERMANECEN JUGANDO.

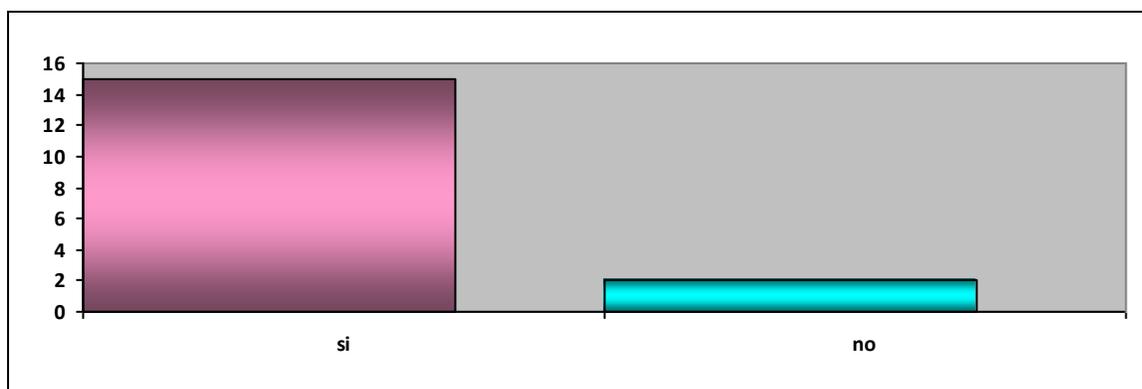
Los encuestados de 14 años solo juegan una a dos horas diarias debido a sus tareas y que los videojuegos los usan para despejar un poco la mente de la escuela. (Gráfica 3.4.15).



3.4.15 TIEMPO QUE PERMANECEN JUGANDO.

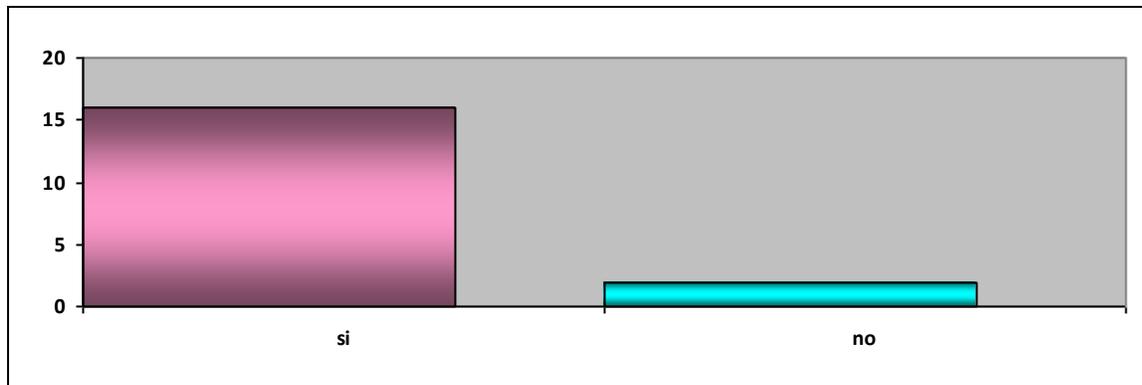
También se cuestionó si cuentan con Internet en sus domicilios. Ya que ahora existen lugares para quienes no poseen este servicio en sus casas, esos lugares conocidos como cibercafés o centros especializados donde se pueden rentar por horas consolas de videojuegos.

Los niños de 12 años contestaron que sí tienen Internet y unos pocos no cuentan con este servicio que dejó de ser un lujo para convertirse en una herramienta, pues internet es una fuente de investigación rápida y de fácil acceso. (Gráfico 3.4.16).



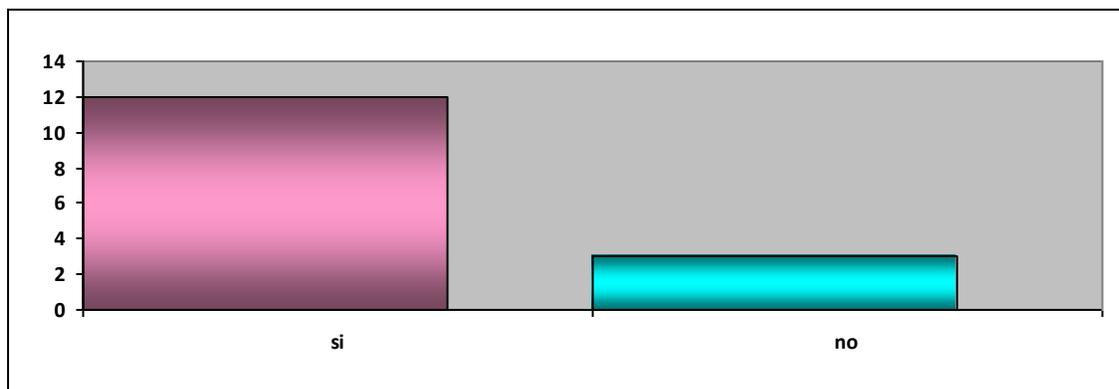
3.4.16 INTERNET EN CASA.

En el caso de niños de 13 años sí cuentan con Internet, pocos son los que no tienen este servicio. (Gráfico 3.4.17).



3.2.17 INTERNET EN CASA.

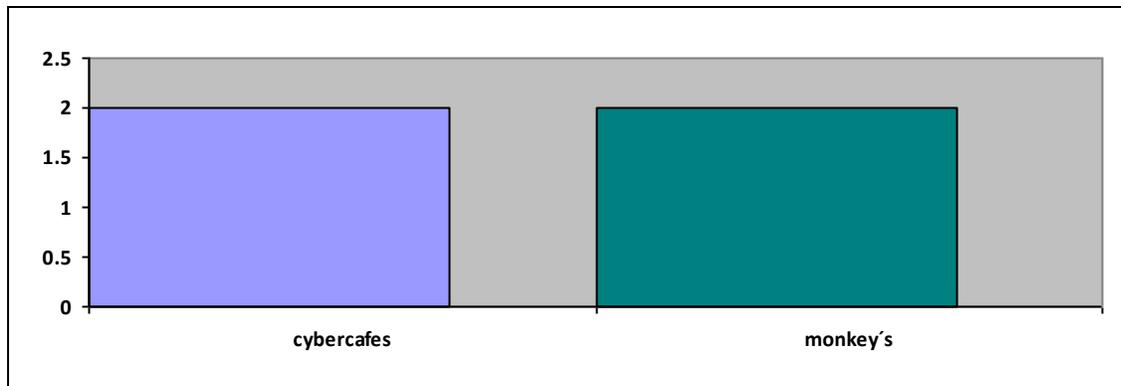
Al igual que en los niños de 12 y 13 años, los que tienen 14 años son muy pocos los que no cuentan con este servicio dentro de sus domicilios. (Gráfico 3.4.18).



3.4.18 INTERNET EN CASA.

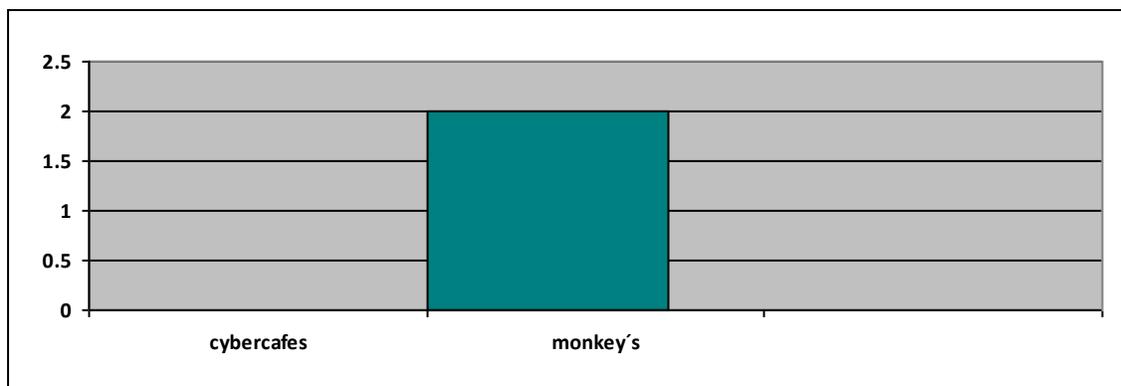
En los pocos casos de niños que no poseen Internet en su casa, buscan en donde jugar ya sea en un café internet o en sitios que se dedican especialmente a rentar consolas de videojuegos.

En el caso de los niños de 12 años juegan tanto en cibercafés como en centros especializados. (Gráfico 3.4.19).



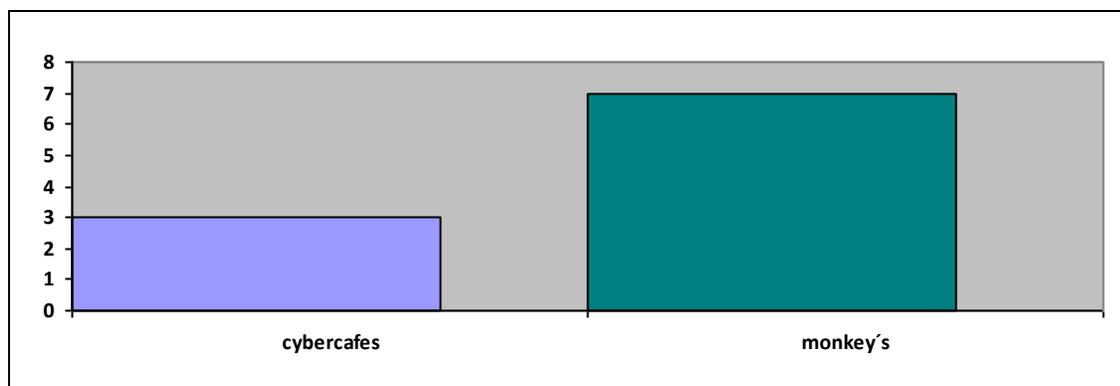
3.4.19 LUGAR DONDE JUEGAN SI NO TIENEN INTERNET.

En cuanto a niños de 13 años sólo juegan en los centros especializados como los llamados “monkey's” ya que hay atención especializada que incluye consola con conexión rápida a Internet así como asientos cómodos para permanecer mucho tiempo sentado, venta de botanas, aire acondicionado etc. Además se organizan torneos cuyo premio son horas gratis canjeables en el centro o dinero en efectivo. (Gráfico 3.4.20).



3.4.20 LUGAR DONDE JUEGAN SI NO TIENEN INTERNET.

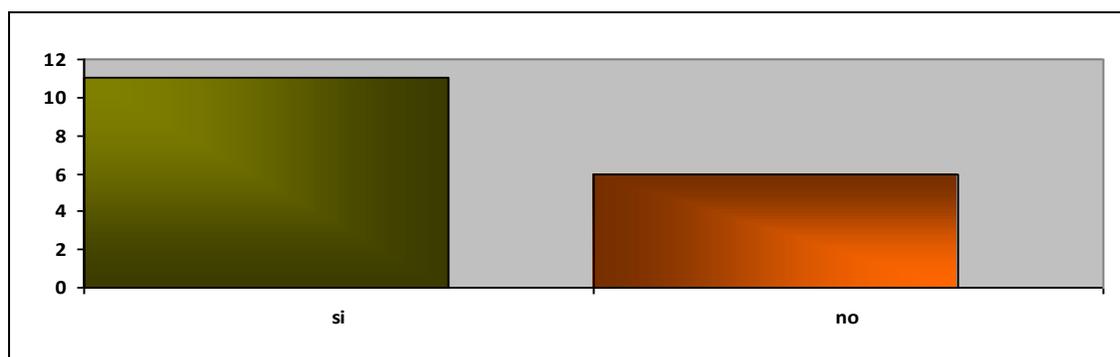
En los niños de 14 años juegan en cibercafés pero solo cuando es un juego especial para la computadora y no hay ese título para otras consolas. En cuanto a los centros especializados, solo juegan en ellos por algún problema que pueda presentarse como que su consola esté en reparación o que no haya luz en su casa además de que prefieren el trato que se les da en los centros especializados ya que la atención que reciben dentro de estos lugares les hace sentir como en casa. (Gráfico 3.4.21)



3.4.21 EN DONDE JUEGAN SI NO TIENEN INTERNET.

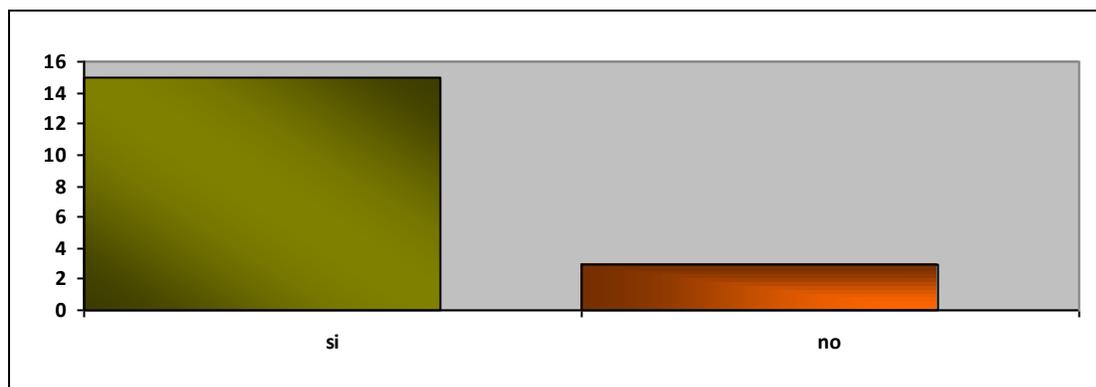
Dentro de la encuesta se indagó sobre si al jugar en línea han hecho amigos en diferentes partes del mundo, ya que al jugar por este medio pueden interactuar con conocidos o con personas totalmente desconocidas alrededor del mundo.

En los encuestados de 12 años, la mayoría contestaron que sí tienen amigos en diferentes partes del mundo, y se conocieron por la manera en que se desenvolvían en el juego. En cuanto a los demás que no tienen amigos de otras partes del mundo, prefieren jugar mientras platican con sus amigos cercanos. (Gráfico 3.4.22).



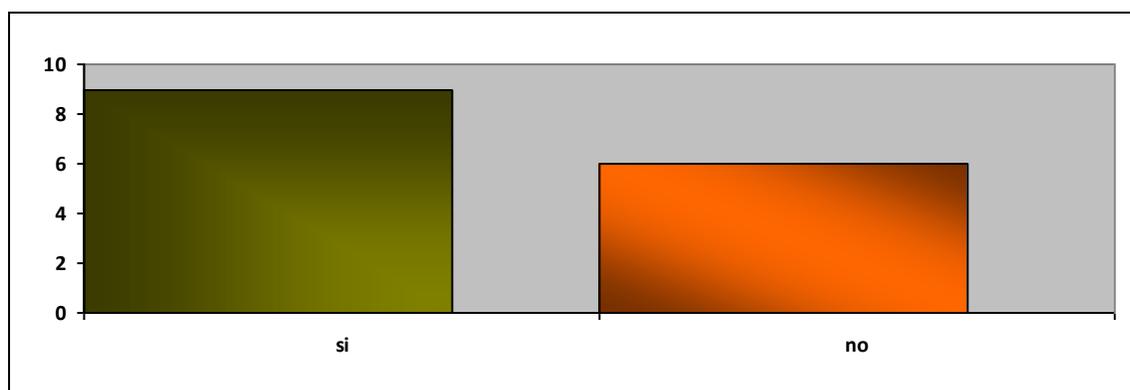
3.4.22 AMIGOS DE DIFERENTES PARTES DEL MUNDO.

En el caso de los de 13 años si tienen muchos amigos en el resto del mundo ya que les interesa mucho la cultura de otros países así como conocer otros idiomas. Y los otros pocos que no tienen amigos es que han sufrido experiencias que no desean recordar tales como recibir críticas e insultos por parte del otro jugador. (Gráfico 3.4.23).



3.4.23 AMIGOS DE DIFERENTES PARTES DEL MUNDO

En el caso de los niños de 14 años sí tienen amigos en el mundo, ya que dicen que su círculo de amigos se expande más y si llegarán a viajar a ese país tendrían en donde hospedarse o quien les mostrara la ciudad. Mientras que los otros solo juegan con sus conocidos ya que así se sienten seguros. (Gráfico 3.4.24).

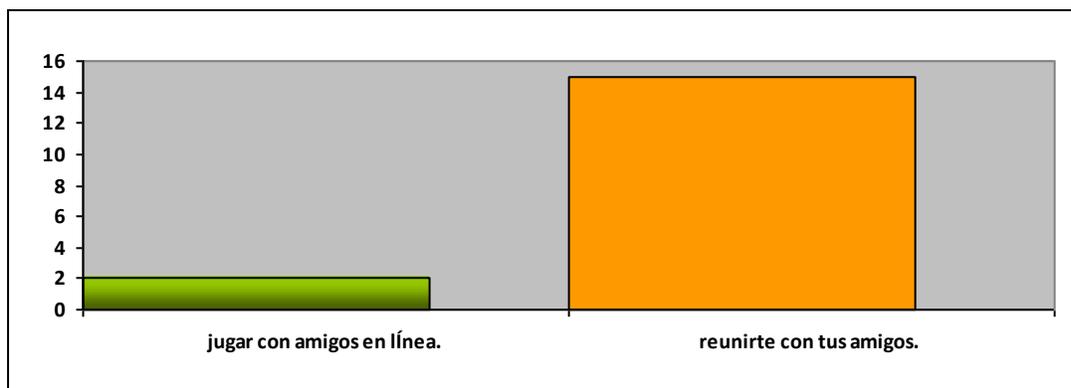


3.4.24 AMIGOS DE DIFERENTES PARTES DEL MUNDO.

Se investigó referente a que es más divertido para ellos: jugar con sus amigos en línea en donde el único contacto que podía darse entre ellos sería por la diadema de

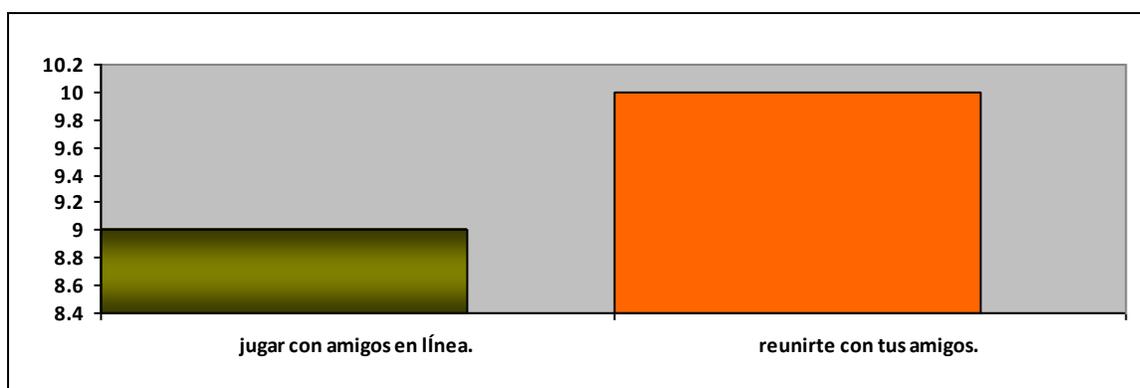
conexión, por medio de mensajes o en otro caso todos quedarse de ver en un lugar, como la casa de uno de ellos, en donde se puede interactuar físicamente con sus amigos.

En el caso de niños y niñas de 12 años contestaron que prefieren reunirse en la casa de uno de sus amigos, pues es ahí donde disfrutan más de los juegos y pueden interactuar inmediatamente con ellos, muy pocos son los que prefieren jugar en línea, pues jugando ahí nadie los ve. (Gráfico 3.4.25).



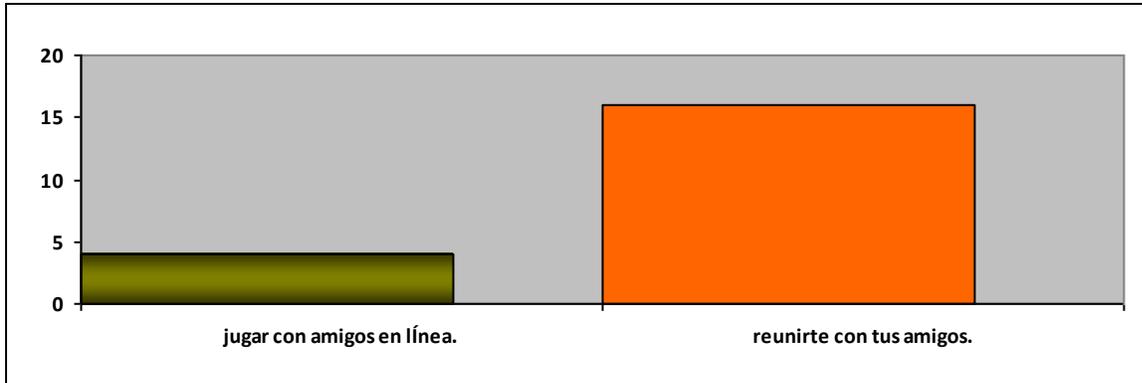
3.4.25 LO MÁS DIVERTIDO.

En los encuestados de 13 años está casi al parejo sus respuestas, pues les gusta jugar en línea y jugar con sus amigos sólo cuando se pueda. (Gráfico 3.4.26).



3.4.26 LO MÁS DIVERTIDO.

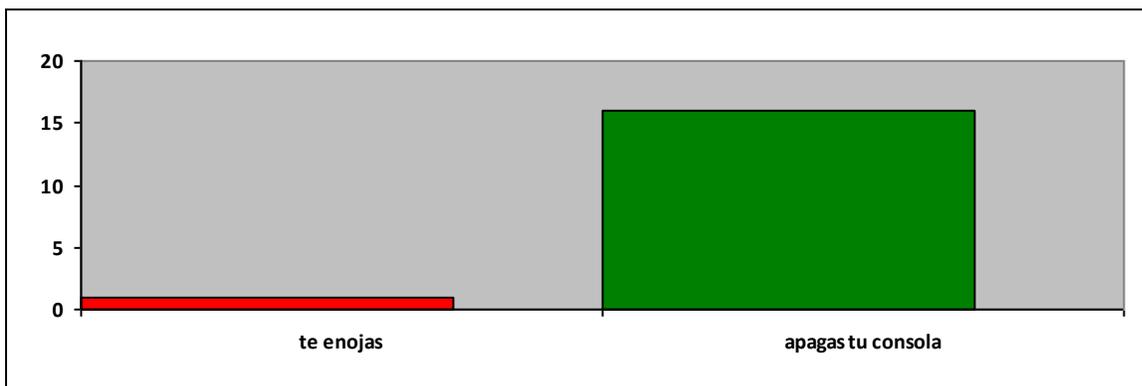
El preferir estar con los amigos a jugar en una casa también está presente en los chavos de 14 años, ya que estando en conjunto, se juega mejor. (Gráfico 3.4.27).



3.4.27 LO MÁS DIVERTIDO

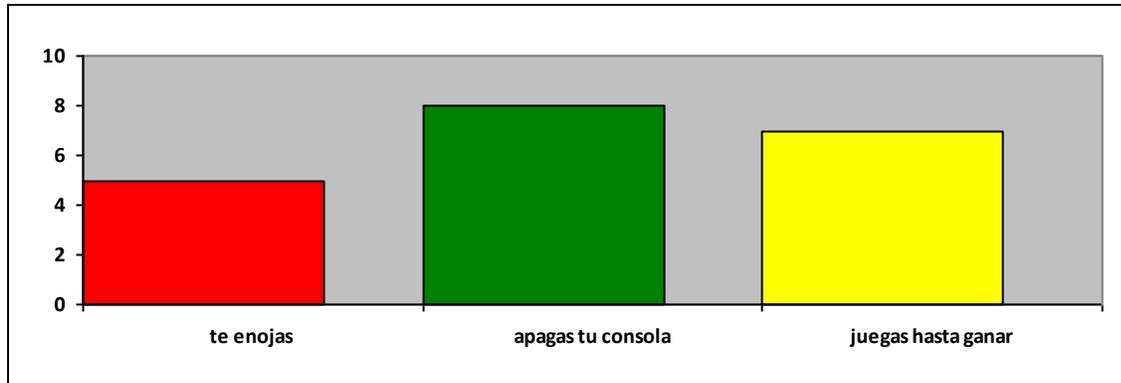
La última pregunta causó un poco de reflexión en los jugadores de 12, 13 y 14 años, se les preguntó sobre como reaccionan cuando pierden en el juego: se enojan, apagan la consola o juegan hasta ganar.

En el caso de los niños de 12 años contestaron que apagan su consola de videojuegos porque se frustran, mientras la minoría se enoja y hace una rabieta, y ninguno contestó que juega hasta que gana. (Gráfico 3.4.28).



3.4.28 QUE HACEN CUANDO PIERDEN.

En los de 13 años se contestaron con las 3 opciones, siendo que la mayoría apaga su consola, seguido de que juegan hasta ganar y en último lugar se enojan y hacen berrinche. (Gráfico 3.4.29).



3.4.29 QUE HACEN CUANDO PIERDEN.

En los de 14 años, siendo los más grandes, cuando pierden optan por apagar su consola e intentar la hazaña otro día ya que deben de hacer otras actividades relacionadas a su hogar o escuela. Otros más juegan y juegan hasta que ganan ya que dicen que ninguna máquina les puede ganar y esto les puede llevar horas y los otros sólo se enojan por haber perdido. (Gráfico 3.4.30).



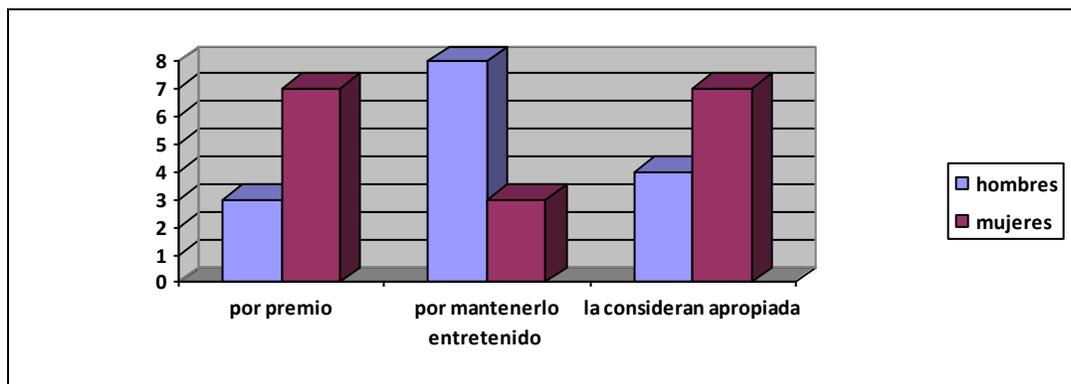
3.4.30 QUE HACEN CUANDO PIERDEN

También se encuestó a mujeres y hombres que tuvieran hijos de la edad de seis años, que es cuando regularmente los niños comienzan a familiarizarse con consolas de videojuegos, a los padres y madres de familia se les realizó una encuesta, para saber que tan informados están sobre los videojuegos que juegan sus niños. (Consultar anexo 2).

En la encuesta se averiguó del por qué los padres de familia adquirieron la consola de videojuegos para sus hijos, a lo que respondieron lo siguiente: El diez por ciento de los hombres, junto con el 23 por ciento de las mujeres que tienen hijos o hijas contestaron que lo adquirieron por premio pues los hijos cumplieron con la petición de sus padres.

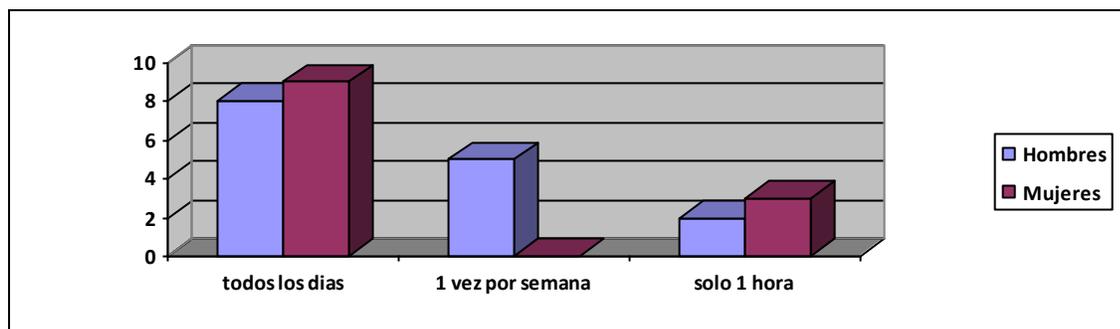
El 26 por ciento de los padres de familia contestaron por mantenerlo entretenido pues la única forma de que se quedara en un mismo lugar, comparado con el 10% de las mamás que contestaron lo mismo.

Por último, el 13 por ciento de los hombres contestaron que compraron a sus hijos la consola de videojuegos pues la consideran apropiada, ya investigaron todas las ventajas y desventajas mientras que el 23 por ciento de las mujeres opinaron lo mismo. (Gráfico 3.4.31).



3.4.31 MOTIVO POR EL CUAL ADQUIRIERÓN LAS CONSOLAS.

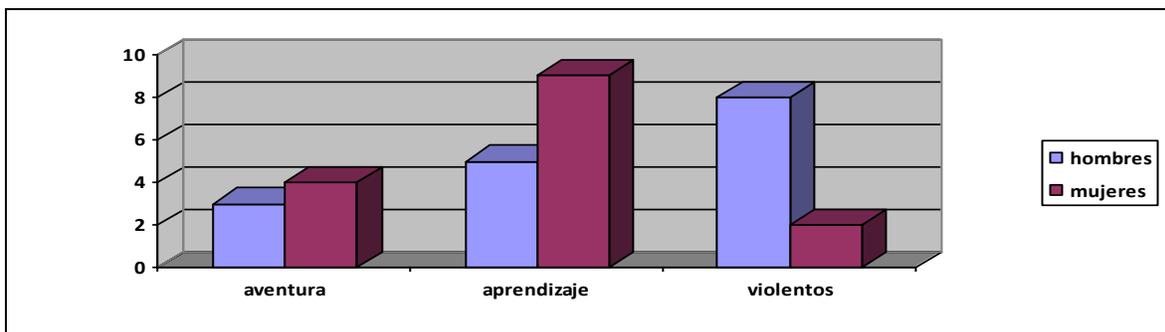
También se preguntó la frecuencia con la que deja que su hijo use los videojuegos respondiendo que en primer lugar con un 26 por ciento de los hombres y un 30 por ciento de las mujeres los dejan jugar todos los días siempre y cuando no interrumpen los deberes diarios de los hijos, mientras el 16 por ciento de hombres, respondieron que solo una vez por semana los dejan jugar con sus consolas y por último el seis por ciento de hombres comparado con el diez por ciento de mujeres respondieron que solo una hora al día usan los videojuegos. (Gráfico 3.4.32).



3.4.32 FRECUENCIA CON LA QUE LOS PADRES DEJAN JUGAR A LOS HIJOS.

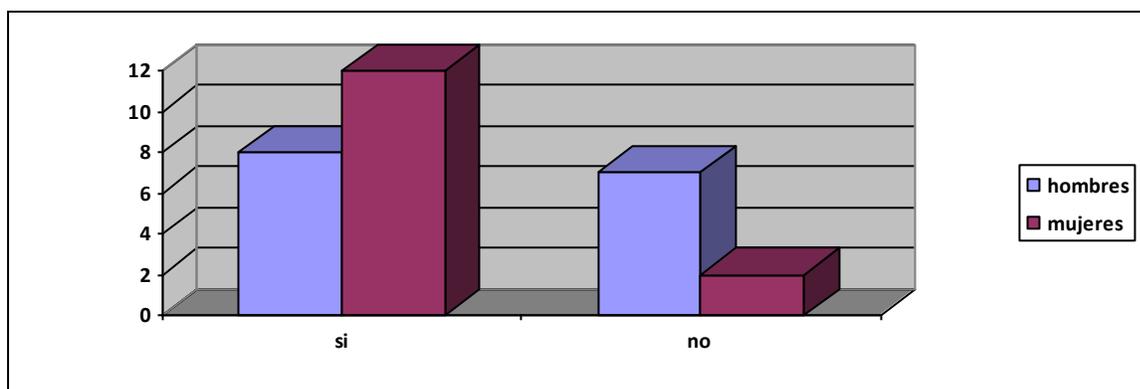
Se consultó los tipos de videojuegos que les gustan a sus hijos, dando como respuestas opciones que los padres podrían identificar fácilmente. Para lo cual respondieron lo siguiente: el diez por ciento de los hombres contestó que a sus hijos les gustan los juegos de aventura a diferencia del 13 por ciento de mujeres que contestaron lo mismo.

En tanto el 16 por ciento de hombres y el 30 por ciento de mujeres contestaron que los juegos preferidos de sus hijos son los de aprendizaje. Por último el 26 por ciento de los hombres y el seis por ciento de mujeres comentaron que a sus hijos les gusta mucho los juegos que tengan violencia. (Gráfico 3.4.33).



3.4.33 TIPOS DE CONTENIDO QUE LE GUSTAN A LOS NIÑOS DE SEIS AÑOS.

Relacionado con la pregunta anterior, se averiguó entre los padres de familia si conocen de las clasificaciones de los videojuegos a lo que contestaron lo siguiente: el 26 por ciento de los padres y el 40 por ciento de las mamás contestaron que sí conocen de las clasificaciones de los videojuegos ya que se informaron de todo antes de adquirir la consola de videojuego. En cuanto al 23 por ciento de hombres y el seis por ciento de mujeres contestaron que no saben que los videojuegos tienen sus clasificaciones. (Gráfico 3.4.34).

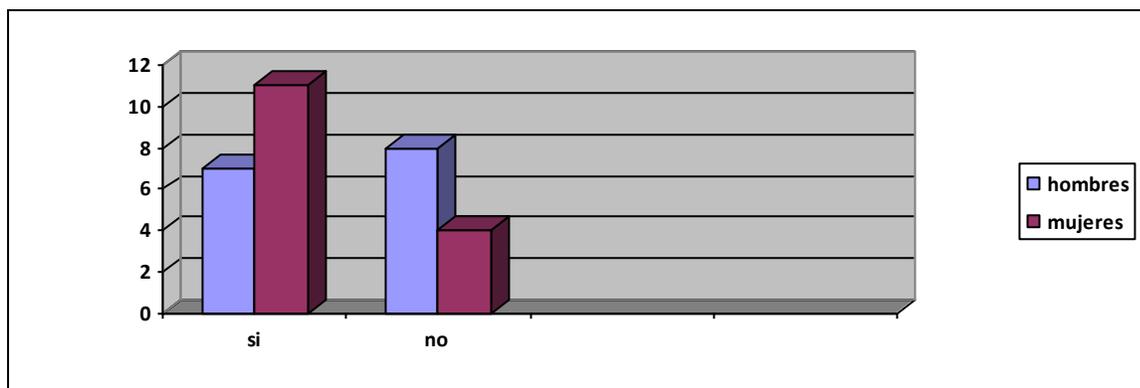


3.4.34 CONOCIMIENTO SOBRE CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS.

Al preguntarles a los padres de familia si sabían que sus hijos tienen amigos que jueguen lo mismo que ellos contestaron de la siguiente manera: el 23 por ciento de los hombres contestaron que si están enterados que sus hijos tienen amigos que juegan lo mismo que sus hijos, esta información la conocen pues le han preguntado a sus parejas con respecto a sus hijos, en cambio el 56 por ciento de las mujeres conocen

que sus hijos tienen amigos que jueguen lo mismo que el ya que permanecen todo el día con ellos.

En cambio el 26 por ciento de los hombres no saben si tienen amigos con el mismo gusto por los videojuegos de sus hijos mientras que el 13 por ciento de las mujeres no conocen a los amigos de sus hijos ya que no están con ellos pues trabajan. (Gráfico 3.4.35).



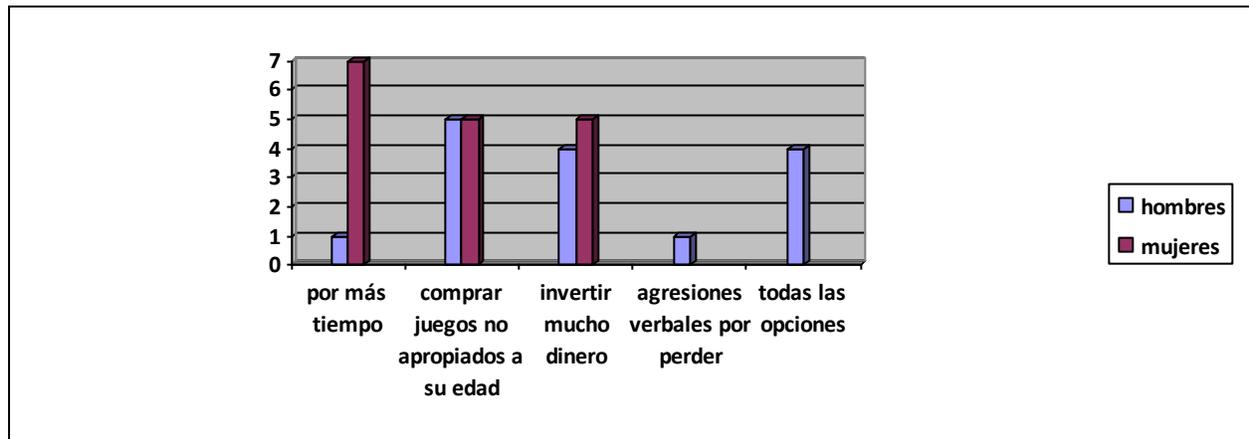
3.4.35 LOS NIÑOS DE SEIS AÑOS TIENEN AMIGOS QUE TAMBIEN JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

Se consultó a los padres de familia sobre los tipos de discusiones que se han presentado cuando sus hijos juegan con videojuegos ya sea entre ellos, con amigos o cualquier otra persona que se relacione con los niños.

Las alternativas que se dieron fueron por permanecer jugando más tiempo con un porcentaje del tres por ciento de hombres que han visto este comportamiento en sus hijos, junto con el 23 por ciento de mujeres que notan esta conducta, pues son ellas las que conviven todo el día cuidando a sus hijos, seguido de el comprar juegos no apropiados a su edad con un 16 por ciento tanto en madres como padres de familia.

En cuanto al dinero que gastan los padres de familia el 13 por ciento de los padres y el 16 por ciento de las mujeres dicen que han gastado muchísimo dinero en juegos de video ya que los hijos piden hasta cuatro títulos diferentes y el precio de cada uno de ellos está entre los setecientos y mil pesos.

Con respecto a agresiones verbales solo el tres por ciento de los padres lo han visto en sus hijos. Por último el 13 por ciento de los padres de familia han notado entre sus hijos y ellos han tenido esa clase de incidentes. (Gráfico 3.4.36).

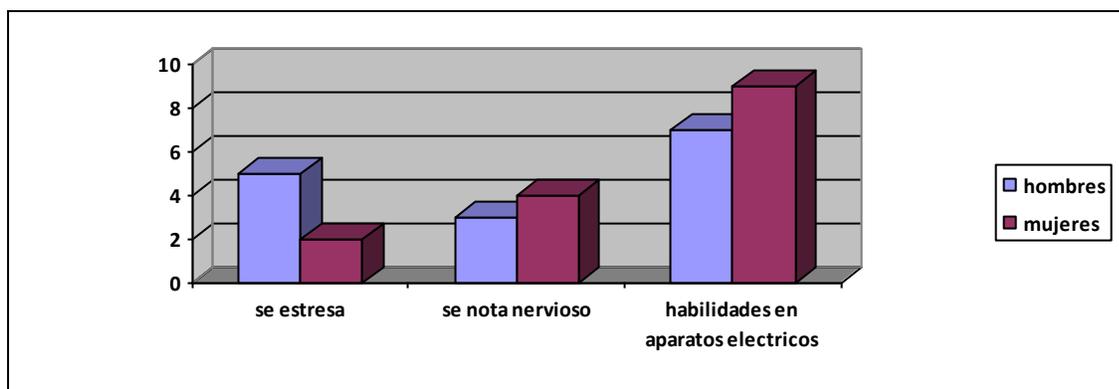


3.4.36 TIPOS DE DISCUSIONES ENTRE PADRES E HIJOS

Al final de la encuesta se averiguó sobre que conductas se han presentado en sus hijos al jugar videojuegos. El 16 por ciento de los padres han notado que sus hijos se estresan jugando con sus videojuegos en cambio el seis por ciento de la mujeres han notado esta conducta en sus hijos.

El diez por ciento de hombres se han dado cuenta que sus hijos se ponen nerviosos cuando juegan, en cambio el 13 por ciento de las mujeres han notado este comportamiento pues al observar los padres a los hijos mientras juegan a ellos les sudan las manos o mueven partes del cuerpo involuntariamente y repetitivamente.

El 23 por ciento de los padres y el 30 por ciento de las madres de familia han notado que sus hijos tienen habilidades en aparatos eléctricos como entender el funcionamiento de los teléfonos celulares, en computadoras o todo aquello que manejen los adultos. (Grafico 3.4.37).



3.4.37 CONDUCTAS EN LOS NIÑOS DE SEIS AÑOS-

Para ahondar un poco más del tema, se necesitó la colaboración de la Lic. en psicología Yollotzin Ruiz Alvarez egresada de la UAM Xochimilco, ella afirma “el videojuego no es fundamental en el desarrollo de un niño”. Continuando más con el tema y aclarando las inquietudes que los padres tienen con respecto a los videojuegos, se le preguntó si los videojuegos pueden ser una forma de tratamiento para diferentes tipos de enfermedades, al cual ella contestó --- “Para el deficit de atención hay algunos videojuegos que si son recomendables para niños, ya que poseen colores y actividades que ellos pueden hacer”-----.

Sobre cuando deben de comenzar a jugar los niños videojuegos la psicóloga agregó “no es recomendable que empiecen tan chiquitos, pero jugarlos a una edad adecuada les ayuda a desarrollar capacidades, motricidad y tan bien a la concentración”.

Respecto a la violencia que hay en los videojuegos comentó “no son recomendables para el desarrollo de un niño, para un adulto quizás sí porque ya sabe de de la diferencia entre el bien y el mal. “ El padre es el responsable de los hijos, así que él debe de explicarle al niño del por qué no se puede jugar con ciertos videojuegos no aptos para su edad, el desarrollo del niño es por imitación, si él ve que en el juego matan gente ellos intentaran hacerlo fuera del juego y por lo tanto será un niño agresivo y más tarde un adulto agresivo”.

En la experiencia de la psicóloga, con los padres de familia ellos opinan “los videojuegos entretienen mucho a los hijos, se distraen demasiado y no hacen sus labores”. Con respecto a esto la psicóloga puntualiza “hay que ponerle un horario por ejemplo: juegas una hora de seis a siete después de haber comido, hacer la tarea y al final juegas, cuando termine se les otorga su premio”.

La Dra. Ruiz realizó una tesina titulada “Agresividad y televisión” en la cual abordó el tema de la relación entre el niño y la tele, ya que ella es madre y no quiere equivocarse con la educación de su bebé en el futuro al respecto agregó lo siguiente:

“no solo es el videojuego, también es la TV y el padre (si lo permite) el niño se convierte en teleniño, el niño se distrae, se encierra en su mundo y es cómodo para los padres dejar a la televisión como niñera”.

La Dra. Ruiz afirma que si se juegan videojuegos no aptos a su edad de los niños pequeños pueden presentarse problemas al momento de dormir tales como pesadillas y que orinen la cama.

Para concluir, la Psicóloga mostró su preocupación sobre ----“los niños ya no quieren salir a andar en bicicleta, sustituyen esta actividad por jugar con videojuegos, hay que buscar un punto medio” ----- concluyó.

Capítulo IV

Videojuegos a futuro



4.1 LO NUEVO DE LAS CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS

Actualmente las consolas cuentan con una tecnología muy avanzada de acuerdo a las exigencias del público actual y, debido a eso, la estrategia de las industrias del videojuego es incluir funciones innovadoras y el poder de la Internet dentro de las consolas de videojuegos, que pueden ser portátiles o fijas, como son:

Nintendo DS abreviatura de *Dual Screen*, en inglés «Doble Pantalla» o, según Satoru Iwata, presidente de Nintendo, abreviatura de *Developers' System*, en inglés «la consola de los desarrolladores».



Imagen 4.1.1 Imagen Nintendo DS. Disponible en www.google.com

Las características que incluyen esta consola portátil son: dos pantallas que permiten dos puntos de vista de un mismo lugar, acceder a mapas y menús de forma rápida y fácil. Una pantalla táctil que permite interactuar con el entorno del juego, pulsar interruptores con el dedo, quitar el polvo de un libro, escribir con un lápiz, acariciar, rasgar, frotar y otras acciones. La segunda pantalla es un LCD estándar sin características destacables.

Dispone además de un sistema de reconocimiento de voz; mediante el micrófono el jugador puede dar órdenes a los juegos, interactuar con los personajes, soplar para hinchar un globo, hacerle el boca a boca a un personaje herido o incluso chatear con alguien que está al otro extremo del mundo mediante la conexión Wi-Fi de Nintendo, una conexión inalámbrica tanto entre consolas como a Internet, siempre que

dispongamos de un punto de acceso Wi-Fi con conexión, preferiblemente de banda ancha, que permite jugar online a ciertos juegos que tengan esta opción. Además la Internet en esta consola es gratis.

NDSi

La nueva portátil de Nintendo se llama Nintendo DSi (la "i" significaría "integrado. Las características de la Nintendo DSi son las siguientes: Más delgada y ligera, más alargada, 2 pantallas un poco más grandes, además de ser táctiles.

Desaparece el puerto para juego de Game Boy Advance en lugar de ello, contará con un puerto para tarjetas SD- Dos cámaras (una al exterior y otra dentro al lado del micro) para tomas fotográficas y retoques, y seguramente para otras muchas funciones (juegos, Internet). Contará además con memoria interna- Se mejora la calidad de sonido con respecto al de la Nintendo DS Lite- Servicio DSiWare (similar al servicio de descargas para la Wii).



Imagen 4.1.3 Imagen Nintendo DSi. Disponible en www.google.com

La PlayStation Portable (PSP) es una consola portátil ya que es reproductor multimedia portátil y PDA.

La PSP es la consola portátil más potente desde el punto de vista técnico del mercado actual. Su CPU a **333 MHz** y su pantalla de 4.3 pulgadas (con una resolución de **480x272** píxeles) la hace ser la más completa, incorpora un nuevo sistema de datos, como lo son los discos UMD. Pequeños discos de unos 6 centímetros que pueden llegar a guardar hasta **1.8 GB**, más que suficiente tanto para juegos como para contenidos multimedia. Mención aparte es la conexión Wi-Fi, seña de identidad de las consolas de nueva generación compartida con la Nintendo DS y que expande exponencialmente sus posibilidades.



Imagen 4.1.2 Imagen PSP. Disponible en www.google.com

Además de las consolas portátiles existen las que se quedan en cualquier lugar que uno desee, como son:

XBOX 360

La XBOX 360 está gobernada por una CPU basada y diseñada por IBM. Esta CPU funciona a 3.2 GHz y consta de tres núcleos simétricos que pueden ejecutar dos hilos por hardware cada uno. Incorpora 512 MB de RAM de tipo GDDR3 a 700 Mhz, que le proporcionan un ancho de banda a memoria de 22.4 Gbps.

La tarjeta gráfica que incorpora es un desarrollo de ATI, basado en la familia ATI Radeon R500, y funciona a 500 MHz. Es capaz de mover 500 millones de triángulos por segundo y tiene una resolución de salida de 720p o 1080i, con formato panorámico 16:9. La Xbox 360 está especialmente pensada para ser usada con televisores HDTV de alta resolución.

El audio tiene una frecuencia máxima de 48 KHz con una resolución de hasta 32 bits, pudiendo decodificar hasta 256 canales al mismo tiempo. Todos los juegos soportan Dolby Digital 5.1, lo que garantiza un sonido espectacular, especialmente si utilizamos un sistema de HomeTheater.

Los juegos de XBOX 360 vendrán en discos DVD de doble capa, con una capacidad de hasta 8.5 GB. El lector que incorpora es de 12X y soporta los siguientes formatos: DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD, CD-R y CD-RW. La consola también puede usar un disco duro interno de 20 GB, el cual será imprescindible si queremos usar la emulación de juegos de la XBOX. Además, también incorpora dos ranuras para tarjetas de memoria de 64 MB, donde se podrán guardar las partidas, puntuaciones, etc.

La conectividad está asegurada a través de una tarjeta Ethernet Gigabit. También se puede usar una red inalámbrica, si se dispone de ella, mediante los accesorios que Microsoft posee. Las posibilidades de expansión de la consola vienen dadas por la incorporación de tres puertos USB 2.0, a través de los cuales podremos conectar discos duros externos y otros reproductores y consolas, como el iPod o la PSP, desde los cuales podremos reproducir contenido multimedia.

XBOX 360 ELITE

Xbox 360 Elite: La consola viene equipada de fábrica con puerto HDMI, cable alta definición, y control negro inalámbrico. En su interior lleva tres procesadores del tipo core, antialiasing para texturas más suaves, sonido surround, y lector de DVD.

Disco Duro de 120GB: El enorme disco desmontable de 120GB permite a los jugadores guardar todo lo que deseen. Control Negro Inalámbrico, tiene un alcance de hasta 6 metros aprox. y las baterías (2 del tipo AA) una vida útil de 30 horas de juego continuo. También se vende por separado.

Cable Alta Definición (HDMI), nuevo para el XBOX 360. Este agregado permite disfrutar de video en alta definición (hasta 1080p) y sonido surround. XBOX LIVE Silver Membership, con esto, los jugadores pueden chatear online con amigos, conseguir nuevos logros y puntajes, enviar y recibir mensajes de voz o texto, y acceder al contenido del Mercado de XBOX LIVE, como así también a los títulos descargables de XBOX LIVE Arcade.



Imagen 1.4.2 XBOX 360 (blanco) y XBOX 360 ELITE (negro). www.google.com

4.2 ¿NUEVA FORMA DE RELACIONARSE SIN SALIR DE CASA?

A raíz de que existe la Internet dentro de las consolas de videojuegos muchos niños han ido dejando de interactuar físicamente con sus amigos, antes solían quedarse de ver en el hogar de algún amigo y ponerse a jugar videojuegos pero ahora solo hace falta una diadema y un control para poder comunicarse con sus amigos y poder disfrutar un videojuego.

Al respecto, cuatro jugadores de nivel licenciatura de diferentes carreras y diferentes universidades opinan lo siguiente:

Alejandro Sarabia Vázquez, pasante de la carrera de Comunicación y Periodismo en La Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Estudios Superiores Aragón el tiene la edad de 22 años, comenzó a jugar videojuegos a la edad de seis años y lleva jugando en línea nueve años. El dio su opinión con respecto a que la Internet es una forma de relacionarse sin salir de casa:

“Puedes relacionarte con más personas porque al momento de jugar incluso en otros idiomas si conoces el ingles o lo puedes hablar, puedes comunicarte con personas que son de otros países y eso de entrada te da otra sensación el estar hablando con personas que a lo mejor no estás viendo pero estas disfrutando la misma actividad de estar jugando lo mismo, es más entretenido. Así conocí a personas de otros estados de la republica que dicen que juego bien, por eso así voy haciendo amigos y compartiendo estrategias para mejorar como jugador.”

En cuanto a los beneficios que le han traído los videojuegos comentó: “los videojuegos sirven para desestresarme, para distraerme y más cuando tuve un mal día” concluyó.

Otro caso es el de Aldo Ojeda López el tiene 23 años y está estudiando la Licenciatura en Informática Administrativa en la Universidad del Valle de México, campus Coyoacan; el comenzó a jugar videojuegos a los tres años animado por sus hermanos mayores.

Lleva jugando nueve años en línea y con respecto al tema afirmó ---“puedes acercarte más a tus amigos que tienes a distancia o para conocer a nuevas personas de todo el mundo”. En cuanto a beneficios que le han traído los videojuegos señala lo siguiente: -- --“es un esparcimiento que me ayuda a eliminar el stress, los juegos de guitarras y baterías son para relajarse”. ---concluyó.

Diego Hernández Romero de 25 años, licenciado de la carrera de Ingeniería Mecánica de la Universidad Nacional Autónoma de México desde los seis años comenzó a jugar y lleva nueve años jugando en línea.

Con respecto a que la Internet en las consolas es una nueva forma de relacionarse sin salir de casa el sorprendido agregó: ---- “no, soy una persona muy visual necesito ver mucho las expresiones corporales y faciales de las personas”.

Y con referente al porque juega en línea el respondió: -----“es un extra de los videojuegos que utilizo”. Y sobre a los beneficios que le han traído los videojuegos destacó: --- lo tomo como un pasatiempo aparte, me gusta porque cuando agarro el control me quita el stress que tengo y cuando apago la consola ya no tengo ningún tipo de malestar.

David Hernández Romero estudia los últimos semestres de la carrera de Administración Industrial en el Politécnico tiene 23 años de edad, y lleva jugando cuatro años en línea y él opina: ----algunas veces te puedes quedar de ver en algún lugar y conocer más a fondo a amigos que conociste por Internet y con la seguridad de que no te pasará nada.-- Acerca de los beneficios y el porque juega agregó lo siguiente:-.juego por diversión y entretenimiento no como una forma de vida, entre los beneficios habilidad visual, agilidad en las manos, mis habilidades visuales y motoras se han agudizado concluyó.-

4.3 ¡LOS VIDEOJUEGOS TAMBIÉN ENSEÑAN!

Los video juegos se han convertido en una nueva forma de entretenimiento que poco a poco va formando parte de la vida diaria y ocupando cada vez más el tiempo libre de niños y jóvenes. La gran respuesta que ha tenido este medio es debido a que contiene acción, invita a la competencia e introduce a un mundo casi real tanto por sus imágenes como por su sonido.

Los videojuegos tienen varias características que lo hacen más llamativo e interesante para el niño, algunas de ellas:

- a) Pueden resultar un reto interesante a cumplir durante varios meses.
- b) La publicidad que reciben estos productos es muy grande por lo que ahora los niños los prefieren más que a los juguetes comunes.
- c) Son interactivos.
- d) Parecen reales.
- e) La forma de expresión escrita, visual y auditiva que contienen, atraen la atención del espectador.
- f) Promueven la competencia
- g) Logran la atención y concentración total del jugador.



Videojuegos para diagnosticar el autismo y la dislexia

Bernard Macrory investigador conoce lo que sucede cuando ataca el autismo en un individuo y su compañía, Learning for Children (Aprendizaje para niños) está vendiendo videojuegos para dar a los niños la ayuda que pueden necesitar.

Macrory, ayudó a desarrollar la tecnología de pruebas en la Caliber Learning Network, una sociedad conjunta de Sylvan Learning Systems y MCI.

La compañía ha invertido aproximadamente dos millones de dólares (casi un millón y medio de euros) en el programa del videojuego.

El autismo es un complejo desorden neurobiológico que causa desde leves a profundas discapacidades en el desarrollo, de acuerdo con los abogados de Autism Speaks, se diagnostica en uno de cada 150 individuos.

Los niños con autismo suelen tener problemas con las relaciones espaciales, y en el juego, se pelearán para identificar que mano está utilizando el personaje para sujetar un objeto. Suelen ser muy buenos para decir los números que continúan una secuencia.

Los jóvenes con dislexia, una dificultad de aprendizaje que afecta a las habilidades de lectura, tendrán dificultades para componer palabras con letras desordenadas o al relacionar la imagen de un gato con la palabra gato.

La compañía dijo que sus videojuegos no reemplazan las pruebas médicas profesionales, que cuestan unos cuantos miles de dólares en Estados Unidos. Los juegos para casa y para la escuela cuestan 50 y 90 dólares respectivamente, y se trata de una herramienta para que los padres puedan tener alguna orientación sobre lo que les sucede a sus hijos.

Sugerencias para el buen uso de los videojuegos

Las consecuencias positivas que tenga para el niño el utilizar el video juego, dependerá del tiempo que lo use y de elegir los adecuados, pero además es necesario contemplar lo siguiente:

- Un video juego puede ser un regalo que también puede servir para motivar al niño, de acuerdo al esfuerzo y cumplimiento de sus obligaciones.
- El videojuego no debe ser la forma para tener al niño entretenido mientras usted realiza sus labores, porque así no podrá supervisarlo.
- Los padres deben establecer reglas al momento de darle un videojuego a su hijo, decidir las horas y días en que se puede usar.
- Es mejor si juntos padres e hijos lo eligen.
- Los padres deben estar enterados del contenido y la lectura que viene con el video juego.
- Es importante que los padres platicuen con los hijos sobre el contenido.
- Observe a sus hijos jugar y periódicamente úselos usted también.
- Eduque a sus hijos sobre las diferencias entre violencia a través de este juego y la vida real.
- Se debe de tener en cuenta que si tanto la familia, el Estado, las instituciones educativas, los productores del videojuego como la sociedad en general, se preocupan

por la protección, desarrollo y educación del niño; se pueden aprovechar este medio para lograrlo; tanto unos como otros tienen un compromiso personal, social y ético.



“De mente ágil”

En el mercado existe un grupo de juegos diseñados para pensar, memorizar, analizar e identificar, con los que se pone a funcionar el cerebro.

La mayoría de los títulos ofrecen varias actividades para entrenar la mente, como; problemas de matemáticas y lógica, una versión digital del piedra, papel y tijera, Sudoku y sopas de letras entre otros. Los juegos más populares son: Big Brain age y big brain 2 además de Big Brain Academy. Existe uno más llamado Flash Focus, el cual también sirve de entrenamiento, pero en esta ocasión no es de la mente, sino de los ojos, pues ayuda a ejercitar la vista a través de simuladores deportivos y juegos de atención.

Mi experto en vocabulario, un videojuego que utiliza la tecnología como aliada para mejorar la riqueza léxica de jóvenes y mayores, invita a poner a prueba los conocimientos en la materia a través de casi 17.000 palabras seleccionadas por Antonio Moreno Ortiz, profesor de la Universidad de Málaga.

Este especialista en Lingüística Computacional y Lexicografía ha explicado que el juego, disponible para las consolas Wii y Nintendo DS, se basa en la clasificación de las palabras según su dificultad, que se realiza mediante un análisis estadístico de su aparición en textos y conversaciones.

De esta forma, si el vocablo aparece en más ocasiones se entiende que es más conocido, según Moreno Ortiz, que ha apuntado que "lo que parece un proceso fácil no lo es tanto, porque hay que tener una buena cantidad de textos y las herramientas informáticas que permitan analizarlos".

El corpus de palabras con el que ha trabajado este profesor procede del lenguaje oral y, fundamentalmente, del escrito, y se divide en géneros como el de textos escritos para ser leídos, en el que se engloban un discurso o el guión de una película, "que intentan emular el lenguaje hablado aunque no lo sean".

El juego consta de veinte niveles de dificultad, cada uno de ellos con 840 palabras, y el proceso de aprendizaje se basa en técnicas científicas por las que sólo se aprende un número máximo de vocablos en una sesión, "ya que si se intenta aprender demasiadas palabras en un día, no es posible asimilarlas".

"Está diseñado para que todo el mundo pueda llegar al final, al cien por cien de potencial expresivo, y sólo se necesita ser constante", ha señalado Moreno Ortiz. Para ello, en las primeras sesiones hay actividades y juegos con los que el programa evalúa el conocimiento del usuario y le asigna un potencial expresivo inicial, que puede subir un uno por ciento cada día, por lo que, por ejemplo, quien esté al principio en un cuarenta por ciento de potencial, necesitará sesenta sesiones para llegar al final.

Se trata, a juicio de este profesor, de "una manera de hacer el aprendizaje del léxico más ameno para todo el mundo, porque tendemos a usar cada vez menos palabras, y

el gusto de los jóvenes y de los mayores por las máquinas y los juegos se puede aprovechar para aprender de una forma divertida".

El empobrecimiento del vocabulario se observa incluso entre los alumnos de la Facultad de Filosofía y Letras, donde imparte sus clases Moreno Ortiz, pese a que el lenguaje es su "herramienta de trabajo".

"Cada día se expresan de peor manera, y los mensajes de teléfono móvil y los "chats" de Internet hacen que también escriban peor, porque abrevian y ponen por ejemplo "k" en lugar de "que"", ha afirmado el profesor.

¿Quién dice que los videojuegos son un entretenimiento pasivo? Ahora, incluso puedes ponerte en forma con ellos, como con Wii Fit de Nintendo. Se trata de un juego que incluye más de 40 actividades y ejercicios incluyendo yoga y aeróbicos. El juego te informa de tu índice de masa corporal y tus progresos, simplemente tienes que subir a su base y comenzar a entrenar.



A manera de conclusión es evidente que las consolas de videojuegos han ido cambiando a lo largo de los años, hasta llegar a convertirse en lo que conocemos hoy en día y que aún tienen muchas cosas que ofrecer y un largo camino por recorrer, ya que la tecnología cada vez avanza más rápido y ofrece algo nuevo cada vez más.

También es claro que el principal objetivo con lo que fueron creados los juegos de video es para brindarle diversión a las personas que les gusta jugar con videojuegos; pero hoy en día con el uso de la Internet dentro de las consolas de videojuegos ha convertido a estos aparatos no solo en entretenimiento para la familia si no un medio más de comunicación.

Desde que se incluyó la Internet en las consolas le ha dado un nuevo sentido al jugar ya que el video jugador puede no solo jugar con amigos dentro de su mismo país, también se puede jugar con otras personas que les guste el mismo juego u otros pero en otro país incluso al otro lado del mundo pero desde la comodidad de su casa.

Una gran parte de los jugadores hablan y conocen el idioma ingles y esto es debido a que la mayoría de los videojuegos vienen en el lenguaje ingles o lo han aprendido por la escuela y así se pueden comunicar mediante mensajes o charlar con los video jugadores de otros países ya sea para platicar sobre los videojuegos que están jugando, los juegos que están próximos a salir, también hablan sobre tácticas y estrategias para los videojuegos y mejorar el nivel del videojugador.

Al momento de conectarse al Internet y conforme más experiencia vaya adquiriendo el jugador en un juego o varios juegos puede pertenecer a comunidades o grupos selectos de jugadores reconocidos en una determinada zona y ser invitados a participar en torneos o ser invitados en eventos especiales.

También un individuo que juegue muy bien forma parte de una lista con los mejores jugadores a nivel mundial, ganándose el reconocimiento de quienes realizaron los videojuegos y de los otros jugadores que aspiran a tener la misma habilidad en los videojuegos.

Los gustos de los jugadores por la nueva tecnología en las consolas es lo que principalmente les llaman la atención, seguido de las historias contenidas en los videojuegos. Dentro de las preferencias de los tipos de videojuegos es variada ya que a la mayoría les gusta juegos de rol, pero siempre y cuando la historia este entretenida y con un contenido fuerte.

Las clasificaciones de los videojuegos no son respetadas y mucho menos conocidas sobre todo en niños pequeños, ya que les piden a los padres quienes en raros casos conocen de las clasificaciones de los videojuegos que les compran juegos inapropiados para ellos y los padres con tal de tenerlos entretenidos y tenerlos bajo control acceden a sus peticiones.

Es de suma importancia que los padres estén al pendiente de sus hijos, además deben de estar enterados de que la equivocada elección de juegos puede perjudicar la salud de los niños pequeños.

Quien compre videojuegos es bajo su propia responsabilidad ya que debe de tener toda la información posible, además de que un adulto sabe distinguir entre lo que se puede y no se puede hacer, es importante resaltar que los videojuegos sean solo un medio de distracción y que no se convierta en un estilo de vida, ya que de volverse una necesidad y de que interrumpa su estilo de vida es ahí cuando se convertirá en un vicio y donde la salud se perjudicara.

Fuentes de consulta

Bibliográficas

De la torre Zermeño, Francisco J y De la Torre, Hernández Francisco J.

“Ciencias de la comunicación II”

McGraw Hill.

México 2009

Demaria, Rusel y Wilson Johnny

“High Store! La historia breve ilustrada de los videojuegos”

McGraw Hill.

España. 2002

De Moragas Spa, Miguel

“Sociología de la comunicación de masas”

Editorial Gustavo Gil

México

Estallo, Juan Alberto

“Los videojuegos juicios y prejuicios”.

Planeta

Barcelona

Loomis, Andrews

“Ilustración creadora”

librería Hachete, sexta edición 1974 versión castellana

Buenos Aires Argentina, 1974

Mcluhan Herbert Marshall

“La comprensión de los medios como las extensiones del hombre”

Editorial Diana

México 1974.

Mattelart, Armand

“Multinacionales y sistemas de comunicación”

Editorial siglo XXI

México 1997.

Michel Guillermo

“Para leer los medios”

Editorial trillas, segunda edición

México 1995.

Soto, Jorge, y otros

“Taller de análisis de la comunicación I”

Colegio de Bachilleres Dirección de Planeación Académica Centro de Actualización y

Formación de Profesores Semestre 2005.

Cibergráficas

www.ub.es/personal/videoju.htm

Estallo Marti, Juan Alberto

Depto. Psicología

Junio 1997.

www.gamewatch.com

López Nieto, Daniel

Análisis de los videojuegos

25 de noviembre de 2007.

www.mameworld.net.

López Nieto, Daniel

Historia de los videojuegos

23 y 24 de noviembre 2007.

www.agea.org.es

Pardo Ortega, Jesús

Breve historia de los videojuegos

15 de diciembre de 2007.

www.agea.org.es.

Pardo Ortega, Jesús

Familia, educación y ocio y TV

21 de diciembre del 2007.

www.mameworld.net.

Sánchez Rodríguez, Pedro Arturo

La evolución de los videojuegos

21 de noviembre del 2007.

www.ni-laprensa.com.ni

El origen de las consolas

1 y 2 de diciembre de 2007

www.wikipedia.com

Clasificación de los videojuegos

21 de junio 2008

www.laventanita.net

Consolas en Internet

1 de octubre 2009

www.canaltecnia.com/usa-internet-con-tu-consola

Usa Internet en tus consolas

1 de octubre 2009

www.sanluis24.com.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=6676:las-consolas-de-videojuegos-miran-con-entusiasmo-las-posibilidades-de-internet&catid=60:tecnologia&Itemid=59

El Tokyo Game Show 2009

1 de octubre 2009

www.peques.com.mx/los_videos_juegos_para_el_aprendizaje.htm

Juegos para el aprendizaje

30 de octubre 2009

www.laflecha.net/canales/videojuegos/videojuegos-para-diagnosticar-el-autismo-y-la-dislexia/

Videojuegos para diagnosticar el autismo y dislexia

30 de octubre 2009.

www.overpal.com/aprender-espanol/12598-un-videojuego-para-aprender-hablar-mejor.html

Videojuegos para aprender a hablar mejor

30 de octubre 2009.

Fuentes vivas

Hernández Romero, David

Pasante de la Lic. en Administración Industrial

26 de agosto 2009.

Hernández Romero, Diego

Licenciado en Ingeniería Mecánica

26 de agosto 2009.

Ojeda López, Aldo

Pasante de la Lic. en Informática Administrativa

26 de agosto 2009.

Ruiz Álvarez, Yollotzin

Lic. Psicología

10 de julio 2009.

Pasante de la Lic. en Sarabia Vázquez, Alejandro

Lic. Comunicación y periodismo

26 de agosto 2009.

Hemerográficas

“50 + la edad de oro”

Periódico Reforma, Suplemento para suscriptores

Nombre del artículo: Idealmente benéficos obtenga mejor puntuación: usted puede beneficiarse al utilizar videojuegos.

Abril 2008.

Araujo, Arisbeth

“Videojuegos para todos”

Suplemento infantil Gente Chiquita, Periódico Reforma

6 de junio 2009.

Canal 13 Noticiario “Hechos 3:00 pm”

Reportaje “La ultima pieza de los hechos”

Violencia virtual estudiantes de secundaria

27 de mayo 2008.

Canal 13 Programa “Que Venga la Alegria”

Reportaje “Videojuegos, ¿Culpables de la violencia de los niños?”

24 de diciembre 2008.

De Paz, Dalia

“Mario Bros, el rey de los videojuegos”

Periódico El Universal

27 de abril 2008

Fernández Urías, Fernando

“Los directores de cine brincan a los videojuegos”

Revista día siete numero 368

Reportaje Los Spilberg de los videojuegos

Juárez, Aline

“Videojuegos en línea, promotores de la adicción a Internet”

Gaceta UNAM

28 de septiembre 2009.

Suplemento “SKY VIEW”

Diciembre del 2007.

Sánchez, Cinthya

“Narco y Guerra dominan las pantallas”

Periódico El Universal

30 de diciembre 2008.

ANEXO 1

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
FES ARAGON

Reportaje "Atención consolas la internet llego"

1. ¿Qué consolas de videojuegos tienes?

- a. XBOX b. PLAYSTATION c. WII d. DS e. PSP

2. ¿Por qué juegas con videojuegos?

- a. por moda b. por gusto c. porque no hay otra cosa que hacer

3. ¿Qué tipos de videojuegos te gustan?

- a. arcade b. deportes c. juegos de aventura y rol
d. simuladores y de construcción e. juegos de estrategia
f. puzzles g. juegos de lógica h. juegos de preguntas

4. ¿Qué beneficios te traen los videojuegos?

- a. aprender otros idiomas b. habilidad manual

5. ¿Cuántas horas juegas al día?

- a. 1 a 2 hrs. b. 2 a 4 hrs. c. 5 o más hrs.

6. ¿Tienes Internet?

- a. si b. no

7. ¿En dónde juegas en línea?

- a. cybercafes b. monkeys

8. ¿Tienes amigos en diferentes partes del mundo?

- a. si b. no

9. ¿Qué es más divertido?

- a. jugar con amigos en línea b. reunirte con tus amigos a jugar en una casa

10. Cuando pierdes

- a. te enojas b. apagas tu consola c. juegas hasta ganar

ANEXO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FES ARAGON

REPORTAJE "ATENCION CONSOLAS LA INTERNET LLEGO"

1. ¿Por qué adquirió la consola?

- a. por premio b. por mantenerlo entretenido c. la considera apropiada

2. ¿Con qué frecuencia deja que su hijo use los videojuegos?

- a. todos los días b. 1 vez a la semana c. solo 1 hora

3. ¿Qué tipos de videojuegos le gustan a sus hijos?

- a. aventura b. Aprendizaje c. violentos

4. Conoce de las clasificaciones de videojuegos

- a. si b. no

5. Tiene amigos que jueguen lo mismo que el

- a. si b. no

6. ¿Qué tipo de discusiones se han presentado a causa de los videojuegos?

- a. por permanecer más tiempo b. por comprar juegos no apropiados a su edad
c. por invertir mucho dinero d. agresiones verbales por perder
e. todas las anteriores

7. ¿Qué conductas se han presentado en su hijo al jugar videojuegos?

- a. se estresa b. se nota nervioso c. habilidades en aparatos eléctricos

Observaciones: _____

GLOSARIO

ANALÓGICOS

El término Analógico puede referirse a:

- la señal cuya magnitud se representa mediante variables continuas;
- el circuito electrónico que trabaja con valores continuos;
- el tipo de razonamiento consiste en obtener una conclusión a partir de premisas en las que se establece una comparación o analogía entre elementos o conjuntos de elementos distintos;
- el ordenador que utiliza fenómenos electrónicos o mecánicos para modelar el problema a resolver utilizando un tipo de cantidad física para representar otra.

BIT:

Digito binario (binary digit). Unidad mínima entendible por una Computadora, se representapor 1 o 0

CPU:

LA UCP o CPU es el cerebro de la computadora y administrador de las unidades del equipo central

DIODOS

Es un dispositivo semiconductor que permite el paso de la corriente eléctrica en una única dirección con características similares a un interruptor. De forma simplificada, la curva característica de un diodo (I-V) consta de dos regiones: por debajo de cierta diferencia de potencial, se comporta como un circuito abierto (no conduce), y por encima de ella como un circuito cerrado con una resistencia eléctrica muy pequeña.

HEGEMONIA

Se denomina hegemonía a la supremacía de una entidad sobre otras de igual tipo. Se puede aplicar a diversas situaciones con el mismo significado: una nación o bloque de naciones puede tenerla, gracias a su mayor potencial económico, militar o político, y que ejerce sobre otras poblaciones, aunque estas no la deseen. Por hegemonía mundial se entiende el dominio del mundo por parte de una sola nación o un grupo de naciones.

RED

Una red de computadoras, también llamada red de ordenadores o red informática, es un conjunto de equipos (computadoras y/o dispositivos) conectados por medio de cables, señales, ondas o cualquier otro método de transporte de datos, que comparten información (archivos), recursos (CD-ROM, impresoras, etc.) y servicios (acceso a internet, e-mail, chat, juegos), etc.

Una red de comunicaciones es un conjunto de medios técnicos que permiten la comunicación a distancia entre equipos autónomos (no jerárquica -master/slave-). Normalmente se trata de transmitir datos, audio y vídeo por ondas electromagnéticas a través de diversos medios (aire, vacío, cable de cobre, fibra óptica, etc.)

Para simplificar la comunicación entre programas (aplicaciones) de distintos equipos, se definió el Modelo OSI por la ISO, el cual especifica 7 distintas capas de abstracción. Con ello, cada capa desarrolla una función específica con un alcance definido.

TRANSISTORES

El transistor es un dispositivo electrónico semiconductor que cumple funciones de amplificador, oscilador, conmutador o rectificador. El término "transistor" es la contracción en inglés de *transfer resistor* ("resistencia de transferencia"). Actualmente se los encuentra prácticamente en todos los artefactos domésticos de uso diario: radios, televisores, grabadoras, reproductores de audio y video, hornos de microondas, lavadoras, automóviles, equipos de refrigeración, alarmas, relojes de cuarzo, computadoras, calculadoras, impresoras, lámparas fluorescentes, equipos de rayos X, tomógrafos, ecógrafos, reproductores mp3, celulares, etc.

NCAR:

El National Center for Atmospheric Research (NCAR) (Centro Nacional de Investigación Atmosférica) es un instituto no gubernamental de Estados Unidos cuya misión es "explorar y entender nuestra atmósfera y sus interacciones con el Sol, los océanos, la biosfera y la sociedad humana."