

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN



***Grand Theft Auto IV. Impacto y contexto en los videojuegos
como parte de la cultura de masas***

Tesis para obtener el título de:
Licenciado en Comunicación

PRESENTA

David Mendieta Velázquez

ASESOR DE TESIS
Mtro. José C. Botello Hernández



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.

Grand Theft Auto IV

Impacto y contexto en los videojuegos
como parte de la cultura de masas

Agradecimientos

A mis padres.

Gracias, papá, por enseñarme valores y por tratar de enseñarme todo lo que sabías para que llegara a ser alguien importante. Sé que desde el cielo estás orgulloso de tu familia. Mamá, gracias por todo el apoyo en todos estos años; sé que tu esfuerzo es enorme y en este trabajo se refleja solo un poco de tus desvelos y preocupaciones. Gracias por todo tu apoyo para la terminación de este trabajo.

A Ariadna Pruneda Alcántara. Gracias, mi amor, por toda tu ayuda y comprensión. Tu orientación, opiniones e interés que me has dado para la realización de cualquier proyecto que me he propuesto, así como por ser la motivación para seguir adelante siempre. Gracias por estar a mi lado en cada momento de mi vida.

A Arlette Alcántara por ser una gran amiga y ayudarme a que se realizara éste trabajo. Tus consejos han sido de gran ayuda, para siempre seguir adelante con mis proyectos y no darme por vencido a pesar de los problemas.

A Jacqueline Mendieta y Alberto Garza, por estar al pendiente de mi mamá y preocuparse por mi futuro. Gracias por sus consejos y por toda la ayuda en todos estos años que llevan juntos, y que espero que sean más.

A mi maestro, asesor y, sobre todo, amigo José Botello Hernández, por sus conocimientos y la confianza que puso en mí, así como su tiempo y dedicación para que mis ideas y pensamientos los plasmara en este trabajo. Gracias por brindarme su amistad y por preocuparse por mí.

A mi amigo el maestro Javier Olimpo, por su gran carisma y por enseñarme que no hay mejor inversión que el conocimiento.

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1. El juego y el desarrollo del videojuego en la Industria Cultural	3
1.1 Antecedente histórico: cómo han surgido los juegos	4
1.1.1 El juego, planteamientos de Johan Huizinga en el libro <i>Homo Ludens</i>	4
1.1.2 Hacia un concepto de juego	6
1.1.3 Concepto de juego	6
1.1.4 Surgimiento del videojuego.....	9
1.2 Crisis de los videojuegos en 1983. Caída de los videojuegos	12
1.2.1 Principales causas de la crisis de los videojuegos	13
1.2.2 fracasos comerciales	14
1.2.3 Crecimiento sin control	14
1.2.4 Saturación del mercado	15
1.2.5 Computadoras personales.....	15
1.3 Resurgimiento de los videojuegos	16
1.3.1 Nintendo	17
1.3.2 Sega	17
1.3.3 El plomero Bigotón	18
1.4 Generaciones de consolas.....	18
1.4.1 Primera generación.....	19
1.4.2 Segunda generación.....	20
1.4.3 Tercera generación.....	20
1.4.4 Cuarta generación	21
1.4.5 Quinta generación.....	21
1.4.6 Sexta generación	22
1.4.7 Séptima generación.....	23
1.4.7.1 Xbox 360	23
1.4.7.2 PlayStation 3	23

1.4.7.3 Wii.....	24
1.4.8 Lista de las consolas más vendidas hasta 2013	24
1.5 Clasificación de videojuegos	26
1.5.1 Sistema de clasificación ESRB	27
1.5.2 Sistema de clasificación PEGI	31
1.6 Géneros de videojuegos	34
1.6.1 Aventura	34
1.6.2 Disparos.....	35
1.6.3 Educativos	35
1.6.4 Estrategia.....	36
1.6.5 Lucha	37
1.6.6 Survival horror.....	38
1.6.7 Plataformas.....	39
1.6.8 Rol	39
1.6.9 Musicales.....	40
1.6.10 Deportivo	40
1.6.11 Carreras.....	41
1.6.12 No lineal.....	42
1.7 Multijugador y Xbox Live.....	43
1.7.1 Xbox Live	45
1.7.2 Cronograma de Xbox Live	46
Capítulo 2. Impacto de los videojuegos	48
2.1 Efectos y partes positivas en los videojuegos	48
2.1.1 Mejora de habilidades	48
2.1.2 Los videojuegos y la educación	49
2.1.3 Videojuegos y la interacción en el aprendizaje	52
2.1.4 Videojuegos en el aprendizaje.....	52
2.1.5 Videojuegos de estrategia	52
2.1.6 Mejora de habilidades cognitivas	53
2.1.7 Beneficios en el desarrollo de los niños y adolescentes	53
2.2 Efectos negativos en los videojuegos	54

2.2.1 Adicción a los videojuegos.....	55
2.2.2 Videojuegos para resolver problemas	57
2.2.3 Trastornos de sueño	59
2.2.4 Aislamiento social	59
2.2.5 Papel de las tecnologías en el aislamiento social.....	62
2.2.6 Rendimiento escolar	62
2.2.7 Otras actividades absorbentes relacionadas a los videojuegos....	65
2.2.7.1 Sexismo en los videojuegos	66
2.2.7.2 Violencia en videojuegos	67
2.3 La violencia en los videojuegos	67
2.3.1 Teoría de Bandura y su relación con la violencia en los videojuegos	68
2.3.2 Teoría del conductismo de Albert Bandura	68
2.3.3 Gilles Brougère	71
Capítulo 3. Rockstar Games.....	73
3.1 Empresa Rockstar Games.....	73
3.2 Rockstar Games.....	73
3.2.1 Objetivo de la compañía	74
3.2.2 Videojuegos notables.....	75
3.3 Juegos de Rockstar Games hasta GTA IV	75
3.3.1 Manhunt	75
3.3.2 Manhunt 2	76
3.3.3 The Warriors	77
3.3.4 Bully: Scholarship Edition	78
3.3.5 Saga Midnight Club	80
3.3.5.1 Midnight Club: Street Racing	80
3.3.5.2 Midnight Club 2	80
3.3.5.3 Midnight Club 3: DUB Edition	80
3.3.5.4 Midnight Club: Los Angeles	81
3.3.6 L.A. Noire	81
3.3.7 Saga Max Payne	84

3.3.7.1 Max Payne	84
3.3.7.2 Max Payne 2	85
3.3.7.3 Max Payne 3	86
3.3.7.4 La banda sonora	87
3.3.8 Red Dead Redemption	88
3.3.9 Saga Grand Theft Auto	90
3.3.9.1 Grand Theft Auto	91
3.3.9.2 Grand Theft Auto 2	91
3.3.9.3 Grand Theft Auto III	91
3.3.9.4 Grand Theft Auto: Vice City	92
3.3.9.5 Grand Theft Auto: San Andreas	93
Capítulo 4. Grand Theft Auto IV	95
4.1 Fenómeno mundial Grand Theft Auto IV	95
4.2 Grand Theft Auto: Episodios de Liberty City	95
4.3 Trama	96
4.4 Misiones más polémicas	99
4.5 Acerca del modo de juego de Grand Theft Auto IV	103
4.5.1 Amigos	103
4.5.2 Liberty City	104
4.5.3 Banda Sonora	105
4.6 Desarrollo del juego	105
4.7 Ventas, éxito comercial	106
4.8 Crítica al juego, “una obra de arte”	107
4.9 Polémica de Grand Theft Auto IV	110
4.10 Grand Theft Auto IV modo Multijugador	113
4.11 Estudio Grand Theft Auto IV modo Multijugador	115
4.12 Universo Grand Theft Auto IV	120
4.12.1 Fines educativos	120
4.12.2 Padres de familia	121
4.12.3 Liberty City, Google Maps	121
4.12.4 De Grand Theft Auto IV, a la NASA	122

Conclusiones	123
Referencias bibliográficas generales	127
Anexos	150

Introducción

Grand Theft Auto IV. Impacto y contexto en los videojuegos como parte de la cultura de masas es el título de la tesis que aquí se presenta y explica el planteamiento a ¿Cuál es el alcance que ha tenido el juego Grand Theft Auto IV, respecto a los videojuegos como parte de la industria cultural?, por lo que se profundizará en los alcances que tiene la industria de los videojuegos hasta el mes de agosto de 2013.

El objetivo de este trabajo de tesis es que a partir del análisis del videojuego Grand Theft Auto IV, se muestre el alcance de los videojuegos hoy en día en la industria cultural así como su aporte en otras áreas sociales.

Este trabajo se compone de cuatro capítulos. El primer capítulo hace referencia al planteamiento más básico, ¿qué es el juego? Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens* explica los orígenes del juego y su papel tan importante en la cultura.

Después de una definición de juego, se contextualiza al nacimiento de los videojuegos, sin entrar en el debate de cuál fue el primer videojuego en la historia, sino el primer videojuego comercial, que se produjo y comercializó en masa: *Pong!* De ahí se deriva el nacimiento de las primeras consolas, por lo que se hace un breve recorrido de las generaciones de consolas, hasta la séptima generación, la actual.

En las generaciones de consolas, se menciona la crisis de 1983 porque fue un parteaguas en el futuro de industria de los videojuegos. También los géneros de videojuegos que han surgido, así como las clasificaciones de los videojuegos que se juegan.

En el segundo capítulo se habla sobre los conceptos principales de este trabajo, juego, videojuego, industria cultural, juego multijugador online. Estos términos servirán como referencia para los temas y capítulos que se presentarán después. Los alcances de los videojuegos se desarrollan en este mismo tema así como los efectos tanto positivos como negativos surgen a partir de los usos que se le han dado a los videojuegos.

El tercer capítulo se centra en una industria de videojuegos y en sus títulos más representativos. Rockstar Games es una de las empresas más representativas y con los juegos más polémicos. Además resalta la gran diversidad de juegos, que recrean el viejo oeste, los Ángeles en la década de los 40 o, incluso, la ciudad de Nueva York en el 2008. También se aborda el inicio de una de las sagas más representativas de los videojuegos, *Grand Theft Auto IV*.

El capítulo final se enfoca más al videojuego de *Grand Theft Auto IV*. Se explica el modo como se juega, la trama, el éxito comercial convirtió a este juego en el multiventas. Sin embargo, también se muestra la otra cara de la moneda, la polémica que causa este videojuego al grado de ser prohibido en algunos países debido a las olas de violencia que se han desatado y que responsabilizan al juego por que motivan a los niños y jóvenes a cometer tales actos. En el último apartado, se mencionan los usos que se le han dado a este juego, aun con los niveles de violencia de los videojuegos.

Se realiza en este último capítulo, un estudio de caso acerca del modo multijugador del videojuego *Grand Theft Auto IV*, con el fin de que comprenda el comportamiento y la forma como se comunican e interactúan con otros jugadores durante la sesión de juego y no después de la sesión como se realizan muchos estudios monitoreando el comportamiento de los jugadores.

Capítulo 1. El juego y el desarrollo del videojuego en la Industria Cultural

1.1 Antecedente histórico: cómo han surgido los juegos

En 2013, el tema de los videojuegos ha tomado importancia en muchos sectores de la sociedad, logrando ser algo más que un simple juego, se ha convertido en parte importante de la vida de las personas, por ello se debe comprender como ha trascendido siendo primeramente un juego en su forma más simple. A continuación se define qué es juego.

Una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 1998, p. 27)

Los juegos muestran a las personas de forma diferente, actúan de forma libre pero siguen un sistema de reglas. Hay muchos elementos que rodean al juego y que se explicarán más adelante.

Los avances tecnológicos son los que permitieron el desarrollo del videojuego, sin embargo, los inicios de los videojuegos fueron inciertos, su público era limitado y su uso no era muy recurrente. A pesar de ello lograron un desarrollo muy importante. Hoy en día los videojuegos forman parte del medio del entretenimiento. Además de que se encuentran en computadoras y consolas como antes, sino que ahora los dispositivos móviles como celulares y tabletas electrónicas sirven como medios para jugar.

Un videojuego es un software que se creó para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; estos dispositivos electrónicos pueden ser una computadora, una máquina *Arcade*, una videoconsola, un teléfono móvil, y son conocidos como “plataformas”. Aunque, usualmente el término “vídeo” en la palabra “videojuego” se refiere en sí a un visualizador de gráficos remasterizados.

Por tal motivo entendemos por videojuegos todos aquellos juegos digitales interactivos, independientemente de su soporte. (EcuRed, s/a)

Sin embargo, la definición de videojuego fue muy distinta en sus inicios ya que era una consola muy básica donde solo un jugador podía usarla a la vez.

Un elemento que surge es la industria cultural, por ello se pretende abordar el contexto de los videojuegos desde que comienzan a producirse en masa, si bien es un producto cultural, se produce con el fin de cubrir las necesidades de los usuarios.

El concepto de industria cultural es la utilización de productos u obras culturales en objetos al servicio de la comodidad, son vendidos como mercancía. Los productos de la industria cultural, se crean para en todo caso, de modo que ninguna persona queda excluida de algún producto cultural. Su labor es cubrir las demandas de los solicitantes. Por ello la industria cultural se mueve en el sentido no tanto tecnológico sino económico, ya que es un proceso de seriación –estandarización– división del trabajo. Este proceso destruye la esencia de un producto cultural al volverlo un producto industrial. (Mattelart, 1997, p. 53-54)

De esta manera el uso de los videojuegos queda marcado bajo la idea de satisfacer una necesidad, busca una forma de entrenamiento, una distracción u ocio. El papel de los medios de comunicación es muy importante en este rubro, si bien tiene la función de informar, también de entretener y en esta parte de entretener es donde están los videojuegos. Respecto a la industria cultural, los medios de comunicación generan en las personas las necesidades de consumo, los videojuegos sin embargo, han trascendido de forma muy considerable en la industria cultural, ampliando los usos y las finalidades de los juegos haciendo que formen parte en muchos aspectos de la vida de las personas.

1.1.1 El juego, planteamientos de Johan Huizinga en el libro *Homo Ludens*

Huizinga comienza su obra al hacer diferenciación del juego como un acto que ha ocurrido prácticamente desde siempre, sin la necesidad de que factores culturales tengan que ser establecidos para la creación del juego. Basta con un sistema de reglas establecidos por los jugadores. Claro, juego en el sentido más elemental y simple.

El juego trasciende más allá de una simple necesidad biológica o física, sino tiene una significación propia, todo juego significa algo y además tiene una función que ha tratado de ser explicado en campos como la psicología o la fisiología. La idea es que obedece una función biológica que es la descarga de energía vital para que satisfacer impulsos como imitación, relajación o para el dominio de una actividad. O hay quienes lo consideran porque los seres vivos son competitivos. Aquí es dónde surge la incógnita de ¿qué significa el juego para el que lo juega?

El juego es irracional, es una actividad libre ya que se juega por gusto propio, por bienestar, no pertenece a algún aspecto cultural aunque es útil para la cultura, es algo que nos nace del espíritu, o sea del deseo propio, del juego es como se sale de las actividades diarias, salirse de la realidad.

Todo juego es antes que nada una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya que este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. (Huizinga, 1998a, p. 20)

Para la cultura son trascendentales los juegos. El juego forma parte muy importante en la cultura.

Un juego tiene un inicio y un final, a partir del final es como se tienen recuerdos acerca de un juego, lo que hace que se quiera volver al juego, entonces las personas lo recuerdan como parte de las costumbres, se vuelven tradiciones, y estas tradiciones forman la cultura. Una de las finalidades de la obra de Huizinga es que el juego existe de alguna manera en todas las civilizaciones desde sus orígenes.

Un juego tiene una gran cantidad de impulsos que generan cualquier tipo de sentimiento, orden, tensión, angustia, entusiasmo, serenidad. Se agrega un nuevo elemento cuando se entiende que un juego expresa algo. Una idea de vida. (Huizinga, 1998a, p. 11-44)

En cuanto a la función del juego, Huizinga considera opciones, la primordial es que los jugadores siempre persiguen algo, persiguen un objetivo en común, una lucha por algo, también una representación de algo, aquí entra la imitación.

1.1.2 Hacia un concepto de juego

Se busca una definición para cada caso de lo que es juego, aunque no resulta nada sencillo. Se parte de las consideraciones principales que se tiene de lo que es juego. Definir juego en un solo concepto y que sea aplicada para todos resulta muy complejo.

Se considera al juego como una acción u ocupación de tiempo libre que se lleva a cabo en un espacio y en cierto momento, con reglas aceptadas, expresa sentimientos de tensión y de alegría.

Es en occidente cuando surgen conceptos que cambiaron el panorama del juego. Se comenzó con el uso de términos como abandono, diversión, distracción, libertinaje. También se da un término muy interesante para la época que hoy en 2013 es uno de los puntos centrales. Los juegos también dan el sentido de imitación. (Huizinga, 1998b, p. 45-66)

El concepto de juego se ha retomado en varias culturas, todas las culturas juegan y lo hacen de forma muy parecida, sin embargo existe una variante, el lenguaje. Este factor podría hacer variaciones en las ideas y conceptos primordiales del juego, sin que cambie su esencia. Por ejemplo en la cultura griega, utilizan términos de juego enfocados a los niños, en cambio en el continente europeo usan términos de competición para referirse a los juegos.

1.1.3 Concepto de juego

De acuerdo con los planteamientos e ideas que conforman el libro *Homo Ludens* de *Johan Huizinga*, se da una definición de juego, se toman en cuenta todos los elementos que forman parte del juego. A partir de esto, se da una definición de lo que es el juego.

Es la actividad que se realiza de forma voluntaria en un tiempo y sitio determinado, se tienen sensaciones de competencia, alegría o tensión y tiene la finalidad de que se obtenga un logro, un objetivo o un bien que cause el deseo de jugar nuevamente. El juego es un elemento que conforma la cultura.

La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo. Todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego, el jugar, como algo independiente, peculiar, aunque su

lenguaje no disponga para designarlo de ningún vocablo general. (Huizinga, 1998c, p.14)

Johan Huizinga dice el juego es un elemento que conforma la cultura, señala al juego como un elemento en la vida, que primeramente fue sólo juego y lo que deja de ser juego, se designa cultura, ya que en sus fases primarias, se desarrollan actividades lúdicas. La cultura y el juego realizan sus acciones en grupos o comunidades que casi siempre se enfrentan. Son esas interacciones las que crean ciertas características en la cultura. Así es como surge una de las principales características del juego y un elemento que debe considerarse dentro de la misma definición de juego, la competición.

El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración [...] éste comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Terminó el juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Pero a esta limitación temporal se junta directamente otra característica notable. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente de haber terminado [...] (Huizinga, 1998d, p. 23)

En la cultura, un elemento que acompaña a las distintas formas lúdicas, es el arte, comparte con el juego características de irracionalidad de la vida práctica, tiene validez sólo en normas que van en contra de la razón, el deber y la verdad.

La industria cultural fija de manera ejemplar la quiebra de la cultura, su caída en la mercancía. La transformación del acto cultural en un valor destruye su capacidad crítica y disuelve en él las huellas de una experiencia auténtica. La producción industrial sella la degradación de la función filosófico-existencial de la cultura. (Mattelart, 1997, p. 54)

En la actualidad el papel de los medios de comunicación es decisivo en la sociedad. Los medios de comunicación tienen varias funciones como por ejemplo el manejo de información, pero una de las funciones que es importante para esta investigación es en cuanto a entretenimiento se refiere.

Graham Murdock menciona que muchas actividades de entretenimiento están ligadas al consumo. El consumismo y el ocio son dos actividades que tienen

función de recompensa en las personas por sus actividades diarias, que por lo regular, son pesadas.

La función de los medios es de vital importancia en la consolidación de la cultura de la mercancía, ya que son los medios de comunicación esos mediadores entre las audiencias y las nuevas formas de anuncios de productos comerciales.

Este nuevo paisaje se movía alrededor de dos ejes principales: la movilización de innovaciones con fines publicitarios en los medios de comunicación de masas y la promoción de la construcción de nuevos entornos comerciales. (Murdock, 2006)

Los medios de comunicación tienen la función de informar, pero también de entretener. Además la industrialización de la cultura es la base de la economía y de las estructuras ideológicas. Hoy en día, al igual que los medios de información, la industria del entretenimiento es vital para la industria cultural y el comercio mundial. Los espectadores se convierten en consumidores. (Segovia, 2001)

Una de las funciones de los medios de comunicación, es de informar a la sociedad, pero esta otra función que tiene un peso igual de importante, el entretenimiento. Y es precisamente en esta parte del entretenimiento, donde los videojuegos cumplen dicha función.

Las empresas encargadas de los medios de comunicación de masas cambian totalmente. En el mundo del entretenimiento, la industria de los videojuegos está alcanzando niveles exorbitantes, tiene un peso en la sociedad con industrias como la cinematografía y la música, además que los avances tecnológicos favorecen su crecimiento ya que se innova constantemente.

Hoy en día los videojuegos son una forma de entretenimiento que abarca a gran parte de la sociedad, su uso es aceptado y se caracteriza por que entretiene, comunica y existe una interacción. Prueba de ello es el modo multijugador online que expande la visión de los videojuegos a un nivel superior en los medios de comunicación de masas, ya que permite una interacción entre los usuarios de carácter muy complejo.

La industria de los videojuegos crece de manera acelerada en gran medida por el desarrollo de estas redes de comunicación y estrategia de juego conocido

como multijugador, hoy el modo online es un producto de mayor peso en la industria de los videojuegos y que movimientos sociales masivos genera.

El MMOG o 'Massively Multiplayer Online Game' (videojuego en línea de multijugador masivo) se ha convertido en uno de los tipos de videojuego de mayor éxito en los últimos años. Gracias a una de sus características fundamentales, el acceso masivo a la red, el MMOG desarrolla toda una serie de estrategias comunicacionales que han transformado por completo la industria del videojuego y el perfil del consumidor. (Hermida, Lozano, 2009)

La mutación en los procesos de consumo hacia la conectividad ha generado que el mercado de videojuegos comience a ser parte de la vida diaria de una amplia gama de usuarios [...] hoy en día los accesos y la gran cantidad de dispositivos con los que cuentan los usuarios han permitido que los videojuegos no pertenezcan al grupo distinguido como "Gamers". (Competitive Intelligence Unit, 2013)

La complejidad de los videojuegos cada vez es mayor, muestra una variedad importante de posibilidades de consumo, anteriormente pertenecía a un grupo más selectivo, pero ahora la industria de los videojuegos se posiciona como un elemento básico de entretenimiento que esta presente en todos los dispositivos tecnológicos, no solo en consolas domesticas, también en celulares, Tablets, computadoras, consola portátil, etc.

1.1.4 Surgimiento del videojuego

Fue en California en 1972, cuando en la taberna de Andy Capp, se instala el primer videojuego *arcade* y el primer videojuego que tuvo éxito comercial dio inicio a lo que sería un gigante en la industria de masas, los videojuegos. (Wolf, 2012, p. 46-48)

[...] Atari es una compañía multi-plataforma mundial de entretenimiento interactivo y licencias. El innovador original de los videojuegos, fundada en 1972, Atari propietario y / o gestiona una cartera de más de 200 juegos y franquicias, también desarrolla y distribuye entretenimiento interactivo para consolas de videojuegos de Microsoft, Nintendo y Sony. Como licenciante, Atari extiende su marca y franquicias en otros medios de comunicación, comercialización y publicación de categorías.

En conmemoración de Atari y de PONG 40º aniversario, uno de los primeros juegos de video para atraer una corriente principal atractivo cultural, el

Pong Indie Developer Challenge, que concluyó en el verano de 2012, pidió a los desarrolladores para crear su propia visión del legendario juego para dispositivos móviles. (Atari, 2012)

El impacto de los videojuegos es motivo de análisis, su éxito es tal que se considera a *Mario Bros* como un personaje más conocido que *Mickey* en el planeta. Hoy ya no se habla de un videojuego para niños, el rango de edad oscila entre los 20 y hasta 30 años, dato que les da para competir con industrias como el cine, la literatura o la música. En 2011, se estima un mercado mundial de 60 mil millones de euros. (ISFE, 2011)

Su crecimiento los ha puesto inclusive por encima de la industria del cine de Hollywood en varios países, con ingresos de 57.600 millones de euros se acercan al cine de Hollywood con 63. 000 millones de euros.

Ibis Capital calcula que actualmente la media de desarrollo por juegos se mueve entre los 7,4 y los 9,7 millones de euros, por lo que destaca la importancia de apostar por las franquicias consolidadas. Mario sigue a la cabeza del ranking de sagas más vendidas, seguido por *Pokémon*, *Tetris*, *Los Sims*, *Need for Speed*, *Final Fantasy*, *saga Grand Theft Auto*, *Fifa*, *Madden NFL* y *The Legend of Zelda*. *Nintendo*, *EA*, *Square Enix* y *Take [...]* Las cifras también confirman el éxito de *Nintendo* a nivel global, una tendencia que también se repite en nuestro país. Según Ibis Capital, *Wii* acapara el 47% de la cuota, mientras la *Xbox 360* posee un 35% y la *PlayStation 3* está a la cola con un 18% en el mercado de las consolas de sobremesa. (Hoy Tecnología, 2010)

Hoy en 2013 se realizan diversos estudios donde se analiza el fenómeno de los videojuegos y su continuo crecimiento y popularidad. Sin embargo, el impacto que tiene no se resume solo a aspectos económicos, también influye en otros aspectos de la vida social. En este punto se hace la aclaración que los estudios y las investigaciones realizadas en torno a los videojuegos tienen resultados diversos, razón que ocasiona gran polémica y discusiones entre grupos de expertos.

En estos comienzos del siglo XXI estamos asistiendo a una profunda transformación en lo que se refiere a los procesos de adquisición y transmisión del conocimiento, en gran medida sustentada por dos fenómenos como son la consolidación de la televisión como el gran medio audiovisual de referencia y la

llegada de un conjunto de innovaciones tecnológicas incluyendo Internet, la telefonía móvil y, por supuesto, los propios videojuegos. (Pérez, García, Parra, 2011)

En la última década se incrementa el uso de los videojuegos por parte de niños y adolescentes, por tal motivo, se plantea que se utilice a los videojuegos con fines educativos. Uno de los motivos es que debido a las nuevas tecnologías, los niños y adolescentes se encuentran tan inmersos en los nuevos dispositivos que cada vez les cuesta más un aprendizaje con modelos tradicionales.

Ante este problema surge la opción que sirvan los videojuegos como un puente para el aprendizaje.

En realidad, el uso del videojuego en la escuela supone un cambio metodológico y, en consecuencia, un cambio también en el foco de aprendizaje. No se trata solo de aprender competencias relativas al uso de la tecnología y a unos contenidos concretos, sino que el juego también permite el trabajo de competencias relacionadas con la negociación, la toma de decisiones, la comunicación y la reflexión. La mayoría de las investigaciones se han planteado qué aprenden los niños con los videojuegos en situaciones informales. Sin embargo, estudios recientes han explorado si el uso de los videojuegos puede tener un papel relevante para apoyar objetivos educativos. En muchos casos, el obstáculo principal está relacionado con los profesores [...] La percepción general acerca de la utilidad de los videojuegos para el aprendizaje posiblemente mejorará en el futuro, cuando las generaciones que actualmente juegan con videojuegos los incorporen en la práctica educativa. (Gros, 2009)

Pero también se encuentran los investigadores que tratan de que se demuestre que los videojuegos son dañinos para la salud y la integridad de los niños y adolescentes. Un ejemplo de ello es el realizado por investigadores de la *Universidad de Brock* en Canadá. Realizaron un estudio durante tres años a cerca de 1500 adolescentes de entre 14 y 15 años, 51% mujeres y 49% hombres. Se realizaron valoraciones cada año.

Los resultados arrojaron que la mayoría de los jugadores se consideran más irritables y más susceptibles a caer en algún problema de adicción. Lo

principal es que algunos demostraron índices elevados de violencia después de recurrir cotidianamente a videojuegos. (Villanueva, 2012)

Un aspecto que no se está estudiando mucho en este sentido del comportamiento y los efectos ya sean positivos o perjudiciales en los videojuegos es el comportamiento de los jugadores cuando están en una partida multijugador.

Ya que diversas investigaciones son realizadas con el fin de que conozca el comportamiento de los jugadores después de termina el juego. Sin embargo no se ha analizado cómo se comportan, se comunican e interactúan durante el juego mismo que es sin duda, totalmente diferente la experiencia en un juego con la experiencia de multijugador en línea.

En este sentido se consideran muchos aspectos en las personas que tal vez no se darían después de jugar un videojuego como ver si hay liderazgo, individualismo, egoísmo, comportamiento agresivo y psicópata, mal comportamiento, grosero, en fin, características positivas o negativas que en otras circunstancias no serían capaces de mostrarse en la vida real.

1.2 Crisis de los videojuegos en 1983. Caída de los videojuegos

En el año de 1983, la industria de los videojuegos sufrió un duro golpe que pone en riesgo su estancia en el mercado mundial, hoy ese hecho sirve para hacer una reflexión acerca de los errores cometidos en el pasado.

El videojuego es hoy parte de la industria cultural y como tal en ella se encuentran representadas las necesidades, ilusiones, fantasías, gustos, intelecto y capacidad de narración entre otras de la sociedad de principio del siglo XXI. Los videojuegos en la actualidad son un próspero negocio con millones de aficionados y que mueve grandes cantidades de dinero por todo el mundo, convirtiéndose en un entretenimiento apto para consumidores de cualquier edad y gusto, por el amplio abanico de opciones temáticas que ofrece este género. (López, 2012)

Fue a principios de los 80, los videojuegos atravesaban por la segunda generación tecnológica y *Atari* era único dueño de la empresa de los videojuegos, no tenía competencia. Entonces apareció su primer rival comercial llamado *Intellivision* fabricado por la empresa *Mattel*.

El modelo *Atari 2600* salió al mercado en el año de 1977, llamado también *Atari VCS*, sirvió para generar el crecimiento considerable en la industria de los

videojuegos, *Atari* vendió más de treinta millones de copias de consolas y cientos de millones de juegos.

In the early 1970's, video arcade games gained commercial success for the first time. The American public was introduced to Pong, Tank, and other interactive video games which populated amusement parks, bars, and arcades. The games were successful enough to create interest for home versions, so in 1975 Atari released Home Pong and it was a smash hit. Other companies such as Magnavox and Coleco followed suit and released their own dedicated console games. Then in 1976, Fairchild Camera and Instrument introduced the Channel F system, the first cartridge based home video game system. The industry recognized that cartridge systems were the future of video gaming, and began development in that direction. In January 1977, RCA released the Studio II, another cartridge based system, although it only projected in black and white and seemed to be focused on educational titles. Then, in October 1977, Atari released the Atari VCS (Video Computer System) with an initial offering of nine games. This system, later renamed the Atari 2600, would come to dominate the industry for many years. (AtariAge, s/a) ¹

1.2.1 Principales causas de la crisis de los videojuegos

Se delimitan las principales causas que originaron la crisis de los videojuegos en el año de 1983, se combinaron aspectos de sobreproducción sin detenerse a hacer una observación en la calidad de los productos y también la implementación de nuevas tecnologías.

¹ (trad. a.) En la década de 1970, los juegos de *Arcade* de vídeo ganaron éxito comercial por primera vez. El público estadounidense se introdujo a *Pong*, *Tank*, y otros juegos de vídeo interactivos que poblaron los parques de atracciones, bares y salas de juego. Los juegos fueron un éxito suficiente para crear interés para las versiones de origen, por lo que en 1975 *Atari* lanzó *Home Pong* y fue un gran éxito. Otras empresas como *Magnavox* y *Coleco* siguieron el ejemplo y lanzaron sus propios juegos de consola dedicadas. Luego, en 1976, *Fairchild Camera and Instrument* introdujo el *sistema F Channel*, el primer sistema hogareño de videojuegos basados en cartucho. La industria reconoce que los sistemas de cartucho fueron el futuro de los juegos de vídeo, y comenzó el desarrollo en esa dirección. En enero de 1977, *RCA* lanzó el Estudio II, otro sistema basado en cartucho, aunque solo proyecta en blanco y negro y parecía estar concentrado en títulos educativos. Luego, en octubre de 1977, *Atari* lanzó la *Atari VCS* (Video Computer System) con una oferta inicial de nueve partidos. Este sistema, más tarde rebautizado como *Atari 2600*, pasaría a dominar la industria durante muchos años. (AtariAge, s/a)

1.2.2 Fracasos comerciales

Se considera que para la consola *Atari 2600*, el principal fracaso que ocasionó pérdidas económicas considerables fue el videojuego *E.T The Extra-terrestrial*. La empresa le apostó tanto a estos videojuegos, que las pérdidas fueron tan grandes que casi termina con la industria multimillonaria de los videojuegos. La empresa consideró que como en la película, lloraron muchos niños y adultos, podría gustarles el juego, pero no ocurrió así, no se vendió nada el juego.

Pagaron 25 millones de dólares en la IP de E.T, pero solo le dieron seis semanas al equipo de desarrolladores para acabarlo. Lo peor es que para Navidad crearon la exorbitante cantidad de cuatro millones de unidades. Se desplazaron muchos, pero se regresaron aún más. (Paulina, 2013a, febrero)

Otro fracaso considerado dentro de los dos principales fracasos de *Atari* fue el hoy famoso videojuego de *Pac-Man*. La quiebra comercial vino porque le apostaron mucho a estos juegos y no tuvieron ventas, por ello los precios se desplomaron hasta los suelos.

1.2.3 Crecimiento sin control

Hoy en 2013, la industria de los videojuegos está en la bolsa de valores, tienen inversionistas de todo el mundo y millones de economistas controlan su crecimiento. Eso no fue siempre así, en los años 70 era un pasatiempo que aficionados en programación lo hacían para probar suerte, lo hacían por que les apasionaba.

Cuando Atari fue comprado por Warner en 1977, ingresaron más trajeados al negocio, pero por ser algo tan nuevo ni así sabían con claridad qué estaban haciendo. El mercado era volátil y cualquier videojuego podría ser el próximo éxito o, como sucedió en 1983, el fracaso también podría ser rotundo. (Paulina, 2013b, febrero)

Atari Communications en 1977 fue vendida a la empresa *Warner* por \$32 millones de dólares, *Warner* llegó a producir ingresos exorbitantes al convertirse en la empresa que creció más rápido en los Estados Unidos, y *Atari* producía un tercio de los ingresos de *Warner*.

1.2.4 Saturación del mercado

Alrededor de los años 80 y principios de los 90 en EE.UU. se dio la fiebre del oro. Sin embargo, los mayores inversionistas, debido al crecimiento de los videojuegos dedicaron su inversión a la industria de los videojuegos ya que muchas empresas lograban el éxito.

Esto hecho dio paso a la saturación del mercado. Hoy en día el mercado se encuentra dividido en tres rivales, *PlayStation*, *Xbox 360* y *Nintendo*. Como que en la década de los 80 eran muy diferente, las ganancias se dividían entre *Magnavox Odyssey 2*, *Fairchild Channel F*, *Atari 2600*, *Intellivision*, *Atari 5200*, *Vectrex*, *Emerson*, *Bally Astrocade* y *Coleco Vision*. (Paulina, 2013c, febrero)

El problema de todo es que no había juegos de calidad, no era un negocio rentable ya que no ofrecían los elementos necesarios para que se cumplan las expectativas de la gente. Y la mayoría de las empresas no duraron mucho tiempo. Una empresa llamada *Coleco*, fue una empresa que logro sobrevivir, curiosamente por las ganancias de las muñecas *Cabbage Patch*.

1.2.5 Computadoras personales

Otro problema al que se enfrentó la industria de los videojuegos, no fue solo el enfrentamiento entre ellas, además tuvieron un nuevo rival, “las computadoras personales”.

Este novedoso sistema terminaría con la era de las pocas consolas que quedaban, la empresa más conocida fue *Commodore*, que a finales de los 80 tuvo su mejor época, mientras que *Atari* estaba obligada al cambio de rumbo ante su inminente desaparición. Entonces, para 1985 ya había anunciado que produciría únicamente computadoras personales, porque los videojuegos ya no generaban ganancias, incluso había pérdidas. Aunque las empresas se esforzaron por rescatar el agonizante fin de los videojuegos, lanzaron al aire títulos novedosos como *Robotron: 2084*, *Q Bert* y *Dradon's Lair*, que fue el primer videojuego que usó una tecnología de láser. Sin embargo otro factor que influyo fue la computadora personal *Commodore 64*, ya había vendido alrededor de 17 millones

de unidades, convirtiéndose en la computadora personal más vendida de todos los tiempos. (Paulina, 2013d, febrero)

1.3 Resurgimiento de los videojuegos

El hecho de que los Estados Unidos estuvieron inmersos en la crisis de los videojuegos de 1983 no significaba que todos los países pasaban por lo mismo, solo dos países sobrevivieron a esta crisis que afectó a la industria de los videojuegos y que incluso los catapultó a dominio del mercado americano. Estos dos países fueron Reino Unido y Japón.

Mientras Estados Unidos cometió demasiados errores que hicieron que la industria de los videojuegos decayera y perdiera importancia, en Reino Unido no cometieron esos errores y los videojuegos eran tan populares como siempre. Incluso su época de mayor auge ocurrió en 1984, año en que apareció en el mercado uno de los videojuegos más exitosos de todos los tiempos, y es orgullo de los soviéticos, el "*Tetris*". (Paulina, 2013e, febrero)

Tetris fue diseñado en el año de 1984 por Alekséi Pázhitnov en la Unión Soviética, lo desarrolló en el *Centro de Computación Dorodnitsyn* de la *Academia de Ciencias de la Unión Soviética* en Moscú. El juego consiste en alinear figuras geométricas que caen y se cambian en diferentes ángulos, con el fin de que no queden espacios vacíos.

El éxito de este juego fue rotundo, desde su aparición en 1989 para la unidad portátil de *Game Boy*, se considera como uno de los juegos más exitosos de todos los tiempos. Hoy *Tetris* lleva más de 70 millones de copias vendidas y hasta 2005, 100 millones de copias para teléfonos celulares. (Johnson, 2009, junio)

It's the puzzle game. Not a puzzle game, THE puzzle game; the most-played, most-imitated, most influential puzzler of all time [...] It all goes back to Tetris, though -- little chunks of four blocks falling down into pits. It embodies the neat mixture of simplicity and depth that's the mark of any classic puzzler, and even more importantly, a game of any genre. (IGN, 2007a)²

² (trad. a.) Es el juego de rompecabezas. No es un juego de rompecabezas, el juego de *puzzle*, el más jugado, más imitado, rompecabezas más influyente de todos los tiempos [...] Todo se remonta al Tetris, aunque - pequeños trozos de cuatro bloques

Su éxito es reconocido mundialmente, el portal IGN, lo considera entre los 100 videojuegos más importantes de todos los tiempos.

1.3.1 Nintendo

Por otra parte, la empresa de Japón, revolucionó y revivió prácticamente la Industria de los videojuegos y para ello solo basta una palabra para explicarlo, *Nintendo*.

Nintendo Entertainment System, mejor conocida como *Nintendo* o *NES*, fue lanzada al mercado en 1985 y fue un éxito rotundo. Vendieron cerca de 60 millones de unidades, con los iconos de videojuegos *Mario Bros* y *Zelda* para la consola y *Tetris* para la portátil *Game Boy*. (Nintendo, 2013)

Después de ser una pequeña fábrica que hacía juguetes y cartas *Hanafuda Nintendo* jamás se imaginó que llegarían a los niveles alcanzados hoy en día. Fabricaron la primera consola llamada *TV Game* que vendieron únicamente en Japón. Cerca de 1983 con el *Family Computer* sería su apuesta más ambiciosa hasta ese momento. La empresa dio el salto que esperaban con *Mario*, que en las consolas *Arcade* era un éxito.

Al mismo tiempo otras empresas comenzaban a consolidarse como *Taito* y *Namco* con juegos como *Space invaders*, *Pac Man* y *Xervious*. También nacería un gigante en la industria que cambió la forma de crear videojuegos, *Capcom*.

1.3.2 Sega

Un año después, en 1984 apareció en el mercado la consola *Sega*, lanzó su modelo *SG-100* y tuvo un buen recibimiento en el continente Asiático. Mientras tanto la crisis de Estados Unidos continuaba y las empresas que sobrevivieron y que ahora hacían computadoras personales se enfrentarían a los gigantes de *Sega* y *Nintendo*. El dominio era casi inevitable, Japón sería el país dominante en la industria de los videojuegos de 1983 hasta el 2002. Su llegada al mercado

cayendo en pozos. Incorpora la mezcla pura de la simplicidad y profundidad, que es la marca de cualquier *puzzle* clásico, y aún más importante, un juego de cualquier género. (IGN, 2007a)

americano fue con expectativas. Ya habían estudiado muy bien los errores cometidos por las empresas estadounidenses. (Paulina, 2013f, febrero)

No solo fue un nombre rimbombante. NES o Nintendo Entertainment System fue la manera de llamarle a un aparato que debía evitar las palabras “consola”, “videojuego” o “juego”. De la misma manera, el diseño cambió radicalmente de los que conocimos del Famicom a la versión japonesa de NES. Aun para despistar, no se llamaban “cartuchos”, sino “paquetes de juegos”. Varias compañías japonesas apoyaron a Nintendo al quitar títulos. Esto se debió principalmente a que Nintendo había analizado la caída de Atari, concluyendo que no les ayudó que la consola se llenara de juegos mediocres. Su solución: controlar y cobrar por todo lo que salía para NES. (Paulina, 2013g, febrero)

1.3.3 El plomero Bigotón

Es el personaje más emblemático de *Nintendo* y uno de los más importantes en la historia de los videojuegos, su creador Shigeru Miyamoto se graduó en la Universidad de Japón. Mario salió al mercado en el año de 1981 con el nombre de *Jumpman* en el juego de *Donkey Kong*, de inmediato se convirtió en un personaje muy conocido ya con muchos seguidores, en esa época vendieron cerca de 60 mil unidades.

Fue para su lanzamiento en los Estados Unidos, donde se cambió el nombre por el de *Mario*, para la secuela del juego de *Donkey Kong* y para 1983, *Mario* tuvo su primer videojuego como protagonista, donde su hermano *Luigi* salió por primera vez.

El éxito de *Mario* y de *Nintendo* causó que la crisis de los videojuegos se convirtiera en el renacimiento de los videojuegos. El título más emblemático de *Súper Mario Bros*, vendió más de 50 millones de unidades en todo el mundo. Y para el año de 1993, los títulos de *Mario Bros* alcanzaron la suma de 100 millones de copias vendidas en todo el mundo. (IGN, 1996)

1.4 Generaciones de consolas

Las consolas de videojuegos o videoconsolas se define como un sistema de entretenimiento en casa que reproducen los videojuegos desde un dispositivo de almacenamiento. Hasta el año de 2013 se contabilizan siete generaciones de consolas.

1.4.1 Consolas: Primera Generación

La Primera Generación de consolas comenzó con el *Magnavox Odyssey* en el año de 1972, aunque llegó a la mayoría de los países en el 74. Lo que destacó este hecho es que fue el primer gran éxito comercial. Después la empresa *Atari* ante estos resultados, sacaron al mercado *PONG* un juego de tenis de mesa.

Se identifican cuatro tipos de sistemas de videojuegos:

1. Juegos analógicos: sin dejar de usar señales digitales, los sistemas analógicos usan componentes analógicos para generarlas. Así, los parámetros del juego (como las posiciones) se almacenan en forma de tensión en los condensadores, algo que los hace inestables y de baja calidad de señal, como la misma *Magnavox Odyssey* – es por este motivo que a veces se considera que la *Magnavox Odyssey* está en el límite de lo que podríamos considerar una consola electrónica.
2. Sistemas digitales: estos son los que usan componentes que contienen funciones elementales: puertas AND, OR, NOT, contadores, comparadores... se usó chips TTL o CMOS (entramos en electrónica profunda). La diferencia es que las señales o son altas (un 1 en binario) o bajas (un 0) con lo que el efecto de las perturbaciones es mucho menor. No es el objetivo de retro maquinitas dar una clase de electrónica, así que lo dejaremos aquí, aunque estaré encantado de dedicarle un apartado en otro lado si hace falta.
3. Sistemas con un chip dedicado: estos sistemas (y que terminarían siendo la mayoría), usaban muy pocos componentes porque el juego había sido integrado en un solo chip. La tecnología era, obviamente, mucho más barato, y se conocía a estos chips como “Pong in a chip”. General Instruments y National Semiconductor fueron los principales fabricantes.
4. Sistemas programados: aunque no aparecerían hasta los 80, bien entrada la segunda generación, existe un último tipo de consolas *Pong*. Estas fueron las que se aprovecharon de la aparición de los microprocesadores para funcionar a base de software almacenado en una pequeña memoria que luego se ejecutaba en el microprocesador. (Retro Maquinitas, s/aa)

1.4.2 Segunda generación

Para la segunda generación llamada de 8-bit inicio con la consola *Fairchild Channel F* cerca del año 1976, salió únicamente en los Estados Unidos. Lo importante en esta generación fue que patentaron el sistema de cartuchos. Este hecho se llamó “patente 555”, en el cual consistía en que cobraría a todos los que usarán el sistema de cartuchos de juegos. Sin embargo, *Nintendo* en el caso “ALPEX COMPUTER CORP. y NINTENDO CO., LTD” se negaron a pagar tales derechos y patentaron sus propios cartuchos.

Atari 2600 llegaría en el 77 para ser el más popular de la década hasta la crisis de los videojuegos. Algo bueno que trató la crisis y los problemas de *Atari* fue que tuvieron problemas con muchos desarrolladores que optaron por la creación de una empresa independiente en 1979 conocida como *Activisión*.

Los juegos más sobresalientes de esta segunda generación fueron:

- Asteroids
- Breakout
- Defender
- Donkey Kong
- Mario Bros.
- Pac-Man

(Retro maquinitas, s/ab)

1.4.3 Tercera generación, de la crisis al renacimiento de los videojuegos

La tercera generación dio inicio con el renacimiento de los videojuegos, por parte de Japón, con *Sega* y *Nintendo* que después de la crisis en Estados Unidos, se aventuraron a llevar sus proyectos a América y tuvieron excelentes resultados.

Esta generación de consolas, tuvo un solo dominante, que fue *Nintendo Entertainment System*, fue la consola más vendida hasta la llegada del gigante en la industria de los videojuegos, *PlayStation*.

La tercera generación trajo dos cambios drásticos; el primero, el cambio de la hegemonía americana para ceder el testigo a la japonesa (representada por la caída de *Atari* y la expansión de *Nintendo* e incluso *Sega*). El segundo tuvo lugar a

través de sus juegos, que cambiaron las pantallas únicas (es decir, los fondos fijos – imaginad un Space Invaders) por pantallas con scrolling, como un *Súper Mario Bros*. Ese cambio fue una revolución en el diseño de videojuegos. (Retro Maquinitas, s/ac)

1.4.4 Cuarta generación

Hubo mucha cosas interesantes en esta cuarta generación, seguía el dominio y la pelea entre Nintendo con *Súper Nintendo* y Sega con *Mega Drive*. Sin embargo la primera consola que comenzó esta cuarta generación fue una llamada *NEC PC Engine*, en Japón. En América se conoció con el nombre de *Turbografx* y su característica principal fue su periférico para reproducir CD-ROM. Más tarde Sega con *Mega Drive* se uniría a esta generación de consolas con la capacidad de reproducir un CD-ROM.

El fin de esta generación llegó cuando fue deslizado el *Súper Nintendo*, ocurrió en tan solo dos años de la llegada de las consolas de quinta generación.

(Retro Maquinitas, s/ad)

Esta cuarta generación se caracteriza por sus campañas de publicidad calificados como muy dudosas, ya que se llamó a esta generación de consolas como consolas con procesadores de 16-bit sin embargo la capacidad normal era de 8-bit, algunas consolas eran de 16-bit como el *Mega Drive*.

1.4.5 Quinta generación

Se conoció a esta generación como la generación de los 32-bit o de 3D, y se sumó a esta generación un nuevo competir entre *Sega* y *Nintendo 64* que arrasaría con la competencia, *PlayStation* cerca del año de 1994. Lo más emblemático de esta generación de alguna manera, se considera como un cambio de dominio, de la empresa de *Nintendo* a la nueva era en videojuegos *PlayStation*.

Una de las cosas más emblemáticas en esta generación fue la aparición de entornos tridimensionales y sería precisamente *Nintendo* la empresa que la sacó al mercado con *Súper Mario 64*. Este sistema 3D se caracterizó por abrir notablemente la creatividad de los desarrolladores y para ello tenía que ser el fin inevitable de los cartuchos, se creó la necesidad de consolas más potentes en procesador, banda y memoria.

La PlayStation de *Sony* fue el gran éxito de la generación, convirtiéndose en la primera consola de la historia en vender más de 100 millones de unidades. Su sistema de licencias era muy beneficioso para las compañías, y su precio de lanzamiento, de \$299, en una conocida aparición de Steve Race de 1995, que dejó helados a sus competidores y ansiosos a los consumidores. (Retro Maquinitas, s/ae)

Una de los mayores derrumbes en la historia de la industria de los videojuegos fue el paso a la nueva tecnología. Mientras el CD ofrecía modernidad y mejora en los videojuegos, tanto en calidad, formato y sobre todo capacidad para las historias. Los cartuchos ya eran prácticamente cosa del pasado. Por ello *PlayStation* se vio muy favorecido y *Nintendo* fue el más perjudicado, fue un golpe letal a la empresa.

1.4.6 Sexta generación

Esta generación comenzó en el inicio del siglo XXI con la llegada del *Sega Dreamcast* y el esperado *PlayStation 2*, *Game Cube* y *Xbox* en 2001. Y hubo nuevamente un dominio por *PlayStation 2*, que llegó a su fin junto con esta generación de consolas en 2009, puso un record como una de las consolas con más durabilidad en la historia de los videojuegos. Por su parte *Xbox* y *Game Cube* llegaron hasta 2007.

La historia favoreció a *Sony* nuevamente en este generación, ya que aunque *Xbox* y *Game Cube* mostraban mejoras tecnológicas y en potencia sobre su rival, las empresas desarrolladoras de videojuegos apostaron por *PlayStation* y la mayoría de los juegos salieron para su consola, todo estuvo de su lado, por todos estas situaciones se convertiría en la consola más vendida de la historia de los videojuegos.

Xbox es el orgullo de *Microsoft*, si bien no obtuvieron los resultados que esperaban, preparaban cosas grandes, revolucionarían los videojuegos y se convertirían en poco tiempo en un competidor de peso. (Retro Maquinitas, s/af)

1.4.7 Séptima generación, la actual

La séptima y actual generación de consolas, marca varios cambios tecnológicos. Quedaron en el mercado tan solo tres competidores en cuanto a consolas se refiere, *Xbox 360*, *PlayStation 3* y *Wii de Nintendo*.

1.4.7.1 Xbox 360

La consola *Xbox 360* salió al mercado en el año de 2005 para 36 países, cosa que ninguna consola había hecho antes y su éxito fue rotundo, se agotaron las consolas en cuanto salieron a la venta en tiendas. Esta consola revolucionó los videojuegos.

La Xbox 360 ofrece un aspecto más compacto y elegante, a comparación de su predecesor. La consola está disponible en dos colores: blanco mate y negro. En la parte superior (en vertical, horizontal al lado izquierdo) cuenta con un puerto especial para conectar un disco duro que puede ser cualquiera de los tamaños disponibles (de 20 o 120 GB) [...]. Tiene una memoria RAM del tipo GDDR3 cuyo tamaño es de 512 MB. El equipo dispone de un puerto Ethernet, tres puertos USB y dos slots para tarjetas de memoria, y soporta 4 controladores inalámbricos. Por último, el equipo tiene un tamaño aproximadamente de 258mm (anchura) x 309mm (altura) x 83mm (fondo) y pesa aproximadamente 3,5 kilogramos. (3D Juegos, 2010)

La mayor parte del éxito de *Xbox 360* se debió a la incorporación de red que permite al usuario, juegue en modo multijugador con personas de todo el mundo. *Sega* ya lo tenía en mente sin embargo, la tecnología no había avanzado en ese entonces lo suficiente. También su novedoso sistema multimedia sorprendió a todos, permite que se escuche música, se vean fotos de la cámara, ver películas, además posee un sistema *Windows Media*.

1.4.7.2 PlayStation 3

En cuanto a *PlayStation 3*, se anunció en el evento de videojuegos E3, como la consola más ponente y sin igual, su estreno en el año 2006 aclaró muchas dudas, y una vez más como ocurrió con el *PlayStation 2*, se exageró sobremanera en la publicidad, ya que no fue ampliamente superior a sus competidores, en realidad no hay argumentos tecnológicos que consideren a una consola mejor que otra, cada una tiene características propias.

La principal y novedosa característica que presenta esta consola es su excelente resolución ya que cuenta con soporte *Blue Ray*, además de sistema de sonido *Dolby Digital 5.1*. La recepción tuvo muchas críticas de cierta manera negativas.

Le cuestionaron 3 cosas a esta consola de videojuegos, la primera fue por su tardanza en salir, ya que sus rivales salieron mucho antes y presentaron muchas mejoras en su consola. La segunda sus altos costos, tanto de los juegos como de los accesorios. Y la tercera y más crítica es que expertos en videojuegos, le criticaron que esperaban más acerca de la calidad y la resolución en sus juegos. (Emeran, 2011, febrero)

En cuanto a las ventas, debido a los altos costos la consola *PlayStation 3* se quedó estancada en el tercer lugar, en cuanto a ventas, sin embargo eso cambio ya que obligadamente bajaron sus costos, hicieron cambios considerables para que cambiara la balanza.

Parece que era lo que el mercado estaba esperando, la rebaja de precio. Desde que se anunciara la reducción en el precio de *PlayStation 3* y se hizo efectiva, las ventas de la consola *Sony* han aumentado, solo en el Reino Unido, un 178% con respecto a la media que estaba cosechando hasta ahora. *La PS3* superó así a su principal rival en su mismo público objetivo de mercado, *Xbox 360*, aunque en cifras generales de ventas no llegó a superar a *Nintendo DS* y *Wii*. (Marín, 2007, octubre)

1.4.7.3 Wii

Respecto a la consola *Wii*, también tuvo su aparición en el año de 2005 en el evento "E3" que muestra los avances y próximos estrenos. Para el 2006 salió al mercado mundial. Desde entonces se consolida como la consola número uno en ventas, además rompió el record como la consola más vendida en un mes en los Estados Unidos. (Purchase, 2010, enero)

El nombre de *Wii*, lo eligieron porque es una palabra que se escoge en todas las partes y en todas las lenguas del planeta. Es una palabra de cierta forma divertida, fácil de decir y que se recuerde, por lo que todos cuando escuchen una palabra o sonido parecido se sentirían identificados.

Hubo cambios estratégicos también, ya que una cosa que notaron respecto a esta nueva generación de consolas, fue que los videojuegos se especializaron mucho y de cierta forma limitaba el mercado, *Nintendo Wii* buscó un producto atractivo con mandos novedosos y fáciles de usar, en pocas palabras, para todas las edades.

Esta consola es ligera, muy compacta y potente, 128-bit del procesador, conto con sistema multimedia y conexión inalámbrica a internet. Además uno de sus propósitos es que no buscan ser la consola con mejores gráficas, ya que eso no garantiza el éxito, desde el principio se plantearon el entretenimiento y la diversión a sus usuarios.

Esto tiene sus castigos, las gráficas no son tan buenas como las de sus contendientes, a pesar de ser compacto su material parece muy frágil.

Hoy en día, existen consolas ya consolidadas en la industria de los videojuegos, *Xbox 360*, *PlayStation 3* y *Wii*, compiten en el mercado actual por posicionarse de mejor manera, además que hay ciertos títulos de videojuegos que son exclusivos para ciertas consolas como la exitosa saga *Halo de Microsoft* que es exclusividad de *Xbox 360*, la saga *God of War* para *PlayStation* o los juegos de *Mario Bros*, exclusivos de *Nintendo*.

1.4.8 Lista de las consolas más vendidas hasta 2013

La siguiente lista elaborada por la empresa VGChartz muestra las ventas totales en todo el mundo por unidades hasta el año 2013.

Nº	Plataforma	América del Norte	Europa	Japón	Resto del mundo	Global
1	PlayStation 2 (PS2)	53.65	55.28	23.18	25.57	157.68
2	Nintendo DS (DS)	57.15	52.07	33.01	12.43	154.66
3	Game Boy (GB)	43.18	40.05	32.47	2.99	118.69
4	PlayStation (PS)	38.94	36.91	19.36	9.04	104.25
5	Wii (Wii)	44.72	33.22	12.73	9.28	99.95
6	Game Boy Advance (GBA)	40.39	21.31	16.96	2.85	81.51
7	PlayStation Portable (PSP)	21.32	23.45	19.78	14.74	79.29

8	PlayStation 3 (PS3)	26.78	31.14	9.35	10.68	77.95
9	Xbox 360 (X360)	44.11	24.31	1.64	7.63	77.69
10	Nintendo Entertainment System (NES)	33.49	8.30	19.35	0.77	61.91
11	Súper Nintendo Entertainment System (SNES)	22.88	8.15	17.17	0.90	49.10
12	Nintendo 64 (N64)	20.11	6.35	5.54	0.93	32.93
13	Nintendo 3DS (3DS)	9.72	8.68	11.71	1.99	32.10
14	Sega Genesis (GEN)	16.98	8.39	3.58	0.59	29.54
15	Atari 2600 (2600)	23.54	3.35	0.00	0.75	27.64
16	Xbox (XB)	15.77	7.17	0.53	1.18	24.65
17	GameCube (GC)	12.55	4.44	4.04	0.71	21.74
18	Game Gear (GG)	5.40	3.23	1.78	0.21	10.62
19	Sega Saturn (SAT)	1.83	1.12	5.80	0.07	8.82
20	Dreamcast (DC)	3.90	1.91	2.25	0.14	8.20
21	PlayStation Vita (PSV)	1.47	1.75	1.61	0.45	5.28
22	Atari 7800 (7800)	4.30	0.00	0.00	0.00	4.30
23	Wii U (WiiU)	1.35	0.67	0.95	0.22	3.19
24	WonderSwan (WS)	0.00	0.00	1.12	0.00	1.12
25	Sega CD (SCD)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
26	3DO Multijugador Interactivo (3DO)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
27	Neo Geo (NG)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
28	PC-FX (PCFX)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
29	Microsoft Windows (PC)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
30	TurboGrafx-16 (TG16)	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

(VG Chartz, 2013)

1.5 Clasificación de videojuegos

El sistema de clasificación para los videojuegos es un sistema en el que un gobierno o institución especializada, determinado por el contenido del videojuego y asigna para que público puede ir dirigido. Dichas clasificaciones son propias de cada país o región.

Existen diferentes factores por los que se compra un juego, la principal es el juego de moda, porque alguien lo recomienda y también por el precio, aunque para este último, se refiere a los videojuegos que no son estrenos, sino que ya tienen tiempo en el mercado y su precio ha bajado. Sin embargo, lo más importante antes de elegirse un juego es lo que respecta a la clasificación de edad.

Como ya se ha mencionado, la clasificación será determinada por alguna institución especializada ya sea privada o del gobierno. En esta institución se determinan los factores culturales, social, así como los valores de la región o país.

En México los juegos importados y que no han sido doblados por lo general vienen con la letra A, B, C... Z







A	Todas las edades
B	12 años y más
C	15 años y más
D	17 años y más
Z	18 y más (restringido por el gobierno Japonés) (Escenario Lúdico, s/aa)

1.5.1 Sistema de clasificación ESRB

Para México, Estados Unidos y Canadá, el sistema empleado para estas clasificaciones se conoce como ESRB, son las siglas en inglés para Junta de Clasificación de Software de entretenimiento.

Este sistema ESRB brinda a los padres la información de manera sencilla para que sepan de manera fácil las clasificaciones y elegir los videojuegos adecuados para sus hijos. (Entertainment Software Rating Board, s/aa)

La clasificación de ESRB consta de dos partes, una de símbolos que te menciona la aptitud del juego depende de la edad y los descriptores de contenido, estos aparecen al reverso del juego y menciona los elementos del juego (por ejemplo: violencia, lenguaje obsceno, desnudez) por los que se le da dicha clasificación.

	<p>Para niños pequeños</p>
	<p>Para todas las edades</p>
	<p>Para personas mayores de 10 años</p>
	<p>Presenta algo de violencia muy mesurada y lenguaje vulgar, se recomienda para niños de 13 años</p>
	<p>Maduro, por lo regular se recomienda para personas de 17 años o mayores, presenta violencia, lenguaje fuerte, sangre y hasta contenido sexual.</p>
	<p>Adultos únicamente, contenido exclusivo para adultos mayores de 18 años, violencia por periodos prolongados, desnudez y contenido sexual gráfico, y apuestas de dinero.</p>

Ha querido añadirse una clasificación más pero aún está en proceso. Las siglas son RP.



Clasificación pendiente, este logo solo aparece en material de publicidad y promoción de algunos juegos. (Entertainment Software Rating Board, s/ab)

La ESRB muestra en su página oficial la lista con todos los posibles descriptores de contenido que pueden incluir un videojuego.

- **Referencia al alcohol:** referencia e imágenes de bebidas alcohólicas.
- **Animación de sangre:** representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
- **Sangre:** representaciones de sangre.
- **Derramamiento de sangre:** representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.
- **Violencia de caricatura:** acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluirse violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
- **Travesuras cómicas:** representaciones o diálogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
- **Humor vulgar:** representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”.
- **Referencia a drogas:** referencia o imágenes de drogas.
- **Violencia de fantasía:** acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
- **Violencia intensa:** representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede contener sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.
- **Lenguaje:** uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.


- **Letra de canciones:** referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
- **Humor para adultos:** representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.
- **Desnudez:** representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.
- **Desnudez parcial:** Representaciones breves o moderadas de desnudez.
- **Apuestas reales:** el jugador pueden hacer apuestas, incluso apuestas con dinero o divisas de verdad.
- **Contenido sexual:** representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
- **Temas sexuales:** alusiones al sexo o a la sexualidad.
- **Violencia sexual:** representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.
- **Apuestas simuladas:** el jugador puede hacer apuestas sin que coloque apuestas con dinero o divisas reales.
- **Lenguaje fuerte:** uso explícito o frecuente de lenguaje soez.
- **Letra de canciones fuerte:** alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
- **Contenido sexual fuerte:** alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
- **Temas insinuantes:** referencias o materiales provocativos moderados.
- **Referencia al tabaco:** referencia o imágenes de productos de tabaco.
- **Uso de alcohol:** consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.
- **Uso de drogas:** consumo o uso de drogas.
- **Uso de tabaco:** consumo o uso de productos de tabaco.
- **Violencia:** escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre.
- **Referencias violentas:** alusiones a actos violentos. (Entertainment Software Rating Board, s/ac)

Se hace la mención que tanto para la música como la experiencia multijugador en línea, no existe clasificación que modere tales acciones y actividades.

1.5.2 Sistema de clasificación PEGI

El sistema PEGI es usado para designar las clasificaciones en Europa y describe la edad y el contenido de los juegos mediante imágenes.

 The logo for PEGI 3+ features a large black number '3' with a plus sign to its right, all on a white background with a repeating pattern of 'ISFE' and 'ISFE' in a lighter grey. A small 'TM' trademark symbol is at the bottom right.	Juegos para niños mayores de 3 años
 The logo for PEGI 7+ features a large black number '7' with a plus sign to its right, all on a white background with a repeating pattern of 'ISFE' and 'ISFE' in a lighter grey. A small 'TM' trademark symbol is at the bottom right.	Juegos para cualquier persona mayor a 7 años
 The logo for PEGI 12 features a large white number '12' on a yellow background with a repeating pattern of 'ISFE' and 'ISFE' in a lighter yellow. A small 'TM' trademark symbol is at the top right. Below the number is a black bar with the text 'www.pegi.info' in white.	Juegos con contenido poco violento, para niños de 12 años preferentemente.
 The logo for PEGI 16 features a large white number '16' on a yellow background with a repeating pattern of 'ISFE' and 'ISFE' in a lighter yellow. A small 'TM' trademark symbol is at the top right. Below the number is a black bar with the text 'www.pegi.info' in white.	Contenido violento con lenguaje explícito, de 16 años en adelante.

	<p>Violencia continua, desnudez, drogas, lenguaje vulgar. Para mayores de 18 años.</p>
---	--

Estos son algunos de los logos que pueden aparecer, en las clasificaciones de PEGI.



Algunos centros de venta y renta de videojuegos, consideran que no solo se considera el contenido que sea adecuado para cada persona, sino las habilidades y destrezas que se requieren para ciertos juegos, como por ejemplo los juegos de guerras o de destrezas que requieren de un nivel de razonamientos que difícilmente un niño de 6 u 8 años tenga. (Escenario Lúdico, s/ab)

En México, se propuso por medio del senador Carlos Alberto Puentes Salas, se regule todo lo relacionado con las clasificaciones de los videojuegos, mediante su *“Iniciativa con proyecto de decreto por el que se adiciona el inciso XXI BIS del artículo 27 de la ley orgánica de la administración pública federal y se crea la ley de clasificación de videojuegos”*.

Los motivos que expresó para esta ley son que los niños tengan una adecuada salud mental y se promuevan los valores que México necesita. Menciona el Senador en el documento que el uso de videojuegos con contenido violento provocaría desórdenes y comportamientos violentos e inadecuados que lastimen a otras personas física o integralmente.

Lo cierto es que el lenguaje utilizado en un gran número de juegos de video es generalmente de tipo agresivo, con referencias constantes a la violencia. Esta se muestra gratificada (normalmente el juego premia al dar puntos por matar), atenta contra los derechos humanos (aplaude el uso de la violencia para conseguir fines) y llega a traspasar los elementos simbólicos con lo cual la violencia se presenta como algo actual, real e incluso atractivo. (Cuevas, 2012a, diciembre)

Dicha propuesta abarcaría tanto juegos nacionales como extranjeros y una de sus principales intereses que puede brindarse educación e información a los padres, como lo hace PEGI en Europa. Así cuando los padres vayan con sus hijos a las tiendas, determinen si un videojuego es apto o no para su hijo. De acuerdo con su propuesta, la clasificación para los videojuegos en México, tendría algunos cambios respecto al sistema actual de ESRB.

AA	Apto para todas las edades. Que no presenten ningún grado de violencia, lenguaje vulgar, ninguna insinuación sexual ni que incite a algún vicio de tabaco o alcohol.
A+7	Apto para todas las edades, puede contener algo de violencia solo que esta debe de manejarse de forma cómica.
B+12	Solo adolescentes. Puede tener algunas imágenes sugeridas y violencia ocasional.
B+16	Adolescentes mayores de 16 años. Puede tener violencia y lenguaje procaz.
C	Para mayores de 18 años, puede incluir violencia constante, lenguaje en doble sentido, carácter sexual e incluso consumo de tabaco y alcohol, pero sin

	promoverlo.
D	Solo para adultos. Alta violencia, contenido sexual explícito y consumo de sustancias adictivas. (Cuevas, 2012b, diciembre)

Algunos puntos de vista en contra de esta propuesta, afectaría incluso en la fecha de lanzamiento de los juegos que tengan problemas con su clasificación.

1.6 Géneros de videojuegos

Los géneros de los videojuegos aumentaron con el paso de los años, conforme las consolas mejoran tecnológicamente y prácticamente es ilimitado el mundo de los videojuegos. A continuación se explican los principales géneros de los videojuegos:

1.6.1 Aventura

En este género el protagonista, deberá vivir una historia donde recorrerá lugares y conocerá a varios personajes que lo ayudarán con algunas misiones y así ir avanzando a lo largo de la historia.

Una de las principales características de los juegos de aventura es que la historia se divide por niveles y al final de cada nivel, el protagonista debe enfrentarse a un obstáculo de mayor dificultad y no se avanza en la historia hasta que supere dichos obstáculos.

Es importante se señale la dificultad para que se definan los géneros de los videojuegos, por ejemplo un subgénero de los juegos de aventura son los de acción y aventura, por lo que es necesario que haya un equilibrio entre la acción de las misiones y de los retos con la resolución de problemas y el transcurso de la trama de la historia. Este es quizás el género más conocido y preferido por los jugadores por la diversidad de escenarios, de personajes y sobre todo por el modo de juego. Además que este género es para todas las edades. (EcuRed, s/aa)

Por ejemplo los juegos de la saga *Assassin's Creed*, es precisamente un juego de Acción-Aventura que además utiliza recursos de la historia con ciencia

ficción. Aquí el protagonista llamado *Altair*, que tendrá que descubrir los secretos mientras Tierra Santa atraviesa por la Tercera Cruzada.

El juego se divide por secuencias y al final de cada secuencia tendrá que enfrentarse con un líder de alguna secta o culto, con la finalidad que se preserve su hermandad y descubrir los secretos que guardan. (VanOrd, 2007, noviembre)

1.6.2 Disparos

También se conocen como “Shooters”, este género pertenece a todos los videojuegos de disparos y se divide en muchos subgéneros, ya sea los videojuegos de disparos en primera persona, los de tercera persona, disparos técnicos, en los que se utiliza una pistola como mando en lugar de un control remoto, este último se usa especialmente para videojuegos de cacería y de tiro al blanco. (EcuRed, s/ab)

También se suman a este género, el juego libre en modo multijugador, es lo más novedoso en cuanto a experiencia de disparos se refiere, ya que permite a los jugadores midan sus habilidades con base en los mejores jugadores del mundo.

Los videojuegos de disparos que son en primera persona, lo único que se ve es parte del cuerpo o armadura por ejemplo un brazo y el arma que se elija. El objetivo de la mayoría de estos juegos, es abrirse camino a base de disparos y conforme se avanza se vuelven más sofisticadas las armas.

El gigante de la industria de computación *Microsoft*, es propietario del juego más importante y reconocido en primera persona, *Halo*. El personaje principal es el Jefe Maestro de la Humanidad, un hombre con una armadura militar futurista, defenderá la tierra de la invasión alienígena. Con armas potentes y modernas, tanques y naves de combate, debe abrirse camino en el mundo que se llama Halo para que descubran los enigmas de su pasado y salve lo que quede del universo.

Desde el año de 2007, en que salió el primer juego de *Halo*, hasta el año de 2013, van nueve títulos de la saga y cada título consigue gran éxito. (IGN, 2007b)

1.6.3 Educativos

Estos juegos tienen como objetivo enseñar algún conocimiento a los jugadores que pudiera servirles para su vida diaria. Su temática abarca otros géneros de los

videojuegos y en especial se basa en el aprendizaje de los niños. Por ello las instituciones educativas ponen mucha atención hoy en día en el aprendizaje de los niños con ayuda de medios tecnológicos como los videojuegos.

Los videojuegos son efectivos porque consiguen algo que la educación tradicional ha dejado de hacer: llamar la atención. Los niños que tienen la oportunidad de acceder a estos juegos aprenden con mayor rapidez que los que no pueden hacerlo. Esto se debe a la combinación de creatividad, diversión y contenido educativo que tienen estas herramientas, lo cual hace mucho más rápido y dinámico el proceso de asimilación de datos. (Todo Papás, s/a)

Algunos ejemplos de estos juegos son *English Training*, *Mi experto en francés* y *Cocina conmigo* lanzada al mercado por Nintendo.

Las escuelas cada vez más se apoyan de videojuegos para que mejore las capacidades de los alumnos como la agilidad mental y la practica con ordenadores.

Los videojuegos Educativos son hoy un género que se contrapone a los videojuegos violentos, nacieron precisamente con la intención que se demuestre que los videojuegos pueden ser benéficos para el aprendizaje de los niños. (EcuRed, s/ac)

1.6.4 Estrategia

Los videojuegos de estrategias probablemente son los juegos más antiguos, datan de los juegos de mesa egipcios que se conocía con el nombre de *Senet*, desde hace aproximadamente 5,500 años. (Pedro, 2013, abril)

En el género de estrategia se manipula a un grupo de personas, objetos o números para que se consigan los objetivos. Sin embargo los juegos de estrategias hoy en día suelen ser más complejos ya que maneja temáticas de carácter social o económico.

La construcción y la producción de objetos es uno de los fines principales de los videojuegos de estrategia donde el jugador pondrá toda su capacidad para elegir cómo se desarrollarían mejor los objetivos. La internet hizo posible que mejorara la experiencia de juego, al crear partidas multijugador. (EcuRed, s/ad)

Uno de los videojuegos de estrategia más reconocidos es *Starcraft*, se estrenó en el año de 1998, este es un juego de estrategia en tiempo real. El

sistema de juego consiste en enfrentarse a tres diferentes razas en una galaxia que se ha visto destruida por la guerra entre los mundos, por los que se tendrá que luchar por la conquista y la supervivencia.

Este juego tiene muy buena crítica por parte de sus jugadores y se ha visto reflejado en las ventas, nueve millones y medio de copias vendidas, convirtiéndolo en una de los videojuegos de estrategia y online preferidos de los jugadores. (Blizzard, 2008)

Starcraft also did an excellent job of folding its story into the gameplay, inasmuch as this is possible with a real time strategy game. Sure, most of the story is told in the cutscenes, but things happen in the context of the game itself, too [...] It has a strong enough AI to hold up without heavy scripting. In fact, skirmishes against computer opponents are notoriously difficult, even through the computer has a hard time recognizing chokepoints and calculating pathfinding over long distances. (IGN, 2000, junio)³

Aunque los juegos de estrategia no son tan atractivos como los juegos de acción y aventura, el mercado de los juegos de estrategia es amplio.

1.6.5 Lucha

Los videojuegos de lucha o pelea son todos los videojuegos de combate cuerpo a cuerpo, usar los puños, patadas, armas o poderes asombrosos.

Este tipo de videojuegos se diferencia de algunos juegos deportivos como el boxeo en especial por el sistema de reglas, ya que en los juegos de lucha la única regla es que se derrote al oponente de la forma que sea. Por eso en algunos juegos de lucha se incorporan objetos y mecanismos para ganarle a sus oponentes.

Otra característica de los videojuegos de combate es que el modo de juego es muy variado, se pueden jugar contra el ordenador, un jugador contra otro jugador o duelos de relevos. (EcuRed, s/ae)

³ (trad. a.) *Starcraft* también hizo un excelente trabajo de doblar su historia en el juego, ya que esto es posible con un juego de estrategia en tiempo real. Claro, la mayoría de la historia se cuenta en las escenas, pero las cosas suceden en el contexto del juego en sí, también [...] cuenta con una IA bastante fuerte para soportar sin scripting pesado. De hecho, las escaramuzas contra oponentes de la computadora son muy difíciles, incluso a través de la computadora tiene dificultades para reconocer cuellos de botella y el cálculo de búsqueda de caminos a través de largas distancias. (IGN, 2000, junio)

Los juegos de lucha cambiaron sus modos de juego, son muy dinámicos y divertidos, los personajes utilizan toda clase de armas y variantes, hacen muy entretenidos estos juegos, además de la posibilidad de jugar con nuestro súper héroe favorito. (CAPCOM, 2011)

Un ejemplo de este género es el videojuego de *Marvel vs Capcom 3* que utiliza el modo de juego de cuerpo a cuerpo, el jugador utiliza tres personajes de la franquicia de *Marvel* o de *Capcom*, y tiene dos modos de juego, el juego de una partida contra un jugador o el juego de modo historia donde al final se enfrentaran con un enemigo gigante.

1.6.6 Survival horror

Este tipo de juego, tiene como característica principal que los personajes principales viven situaciones terribles de miedo y desesperación, como en una película de terror. En donde el objetivo principal de estos juegos es que se escape de las situaciones sobrenaturales, viéndose envueltos en toda clase de conflictos, persecuciones con desenlaces inesperados.

En este género pueden encontrarse con zombis, monstruos, fantasmas, asesinos seriales, etc.

Un factor importante es el terror psicológico, ayudado de una buena ambientación y apartado sonoro que incorpora en el juego sonidos chirriantes de una puerta o gemidos de posibles víctimas, así como el tránsito por pasillos oscuros y tenebrosos con escenas de espanto; que en diversas ocasiones causan miedo o angustia en el videojugador hasta poner sus nervios de punta. (EcuRed, s/af)

Un ejemplo de estos videojuegos, que cambió mucho la idea del *Survivor horror* fue *Resident Evil*. La compañía *Remedy Entertainment*, desarrolló por seis años su proyecto, un Thriller Psicológico con el título *Alan Wake*, que cambio mucho la visión de este tipo de juegos.

Alan Wake reúne en una misma historia las distintas fobias y miedos que tienen las personas, la oscuridad, posesiones y abducción alienígena. Dejándole al jugador como única arma una lámpara. Es la historia de un escritor que va de vacaciones a una cabaña y después de la desaparición de su esposa comienza a vivir sus peores pesadillas. (*Alan Wake*, 2012)

Este tipo de géneros empieza a resurgir, utiliza otro tipo de recursos como el de la literatura. En *Alan Wake*, se aclama que se realizó un videojuego de manera brillante, basado en una novela de *Stephen King*.

1.6.7 Plataformas

Es uno de los primeros géneros de videojuegos que hubo y consistía en que un personaje tenía que moverse de izquierda a derecha una serie de obstáculos, como pirámides, montículos cuadrados, esquivar peligros, saltar acantilados, etc. El objetivo principal de estos juegos es que se llegue a la meta. (EcuRed, s/ag)

Los niños brincan, saltan y escalan, se ha convertido en parte de las destrezas que los distinguen y son estos desafíos los que hacen entretenidos estos juegos ya que en títulos como *Súper Mario*, marcarían el género y lo volvería un éxito mundial. Las misiones donde se rescata a la princesa después de aventuras de obstáculos, hicieron famoso este género. Sin embargo con la llegada de la generación de 32 bits y los juegos en 3D, los juegos de plataformas tuvieron una baja de popularidad muy importante, a pesar que rediseñaron estos juegos con el formato 3D, no tuvieron el mismo auge. (Del Carmen, 2013)

1.6.8 Rol

Los videojuegos de rol, tienen como actor un personaje principal en el que todas sus decisiones tendrán repercusiones en la historia y desarrollo del juego, el protagonista mejora sus habilidades conforme avance la trama. Las decisiones giran en torno al bien y al mal. Se toman decisiones en cuanto a peleas, el intercambio de objetos y la ayuda a personajes secundarios. Al librar estos elementos, las recompensas van en torno a experiencia en el juego, vidas o nivel de dificultad.

La experiencia multijugador se relaciona con los videojuegos de rol, se mezcla con otros géneros como los de estrategias o las batallas por turnos, ya que este juego de roles interviene directamente las decisiones que se tomen en el beneficio de un jugador o equipo.

Estos juegos suelen ser bastante extensos, ya que a veces las decisiones que se toman tardan tiempo en ver resultados. Se construye poco a poco el

entorno de un videojuego en este género, por lo que la historia no transcurrirá rápido. (EcuRed, s/ah)

El juego de *Fable III* es idóneo para ejemplificar este género. Es un juego de rol en donde se es el hijo de un rey y se toman las decisiones adecuadas en el reino para enfrentarse a su hermano que se convirtió en un tirano. Las decisiones que tomará el jugador son de suma importancia, ya que al final se podrá ver como un rebelde que luchará por su reino o como un tirano al cual su pueblo repudia y se revelara ante él. (Lionhead Studios, 2013)

1.6.9 Musicales

Este tipo de videojuegos tiene como objetivo el triunfo en competiciones donde intervenga la música, primeramente fueron los karaokes los que dieron el inicio a este género, después fueron los instrumentos musicales, donde se formaba una banda y se tocaban canciones conocidas. (EcuRed, s/ai)

Ahora, gracias a la tecnología, se crea una nueva variante de estos juegos, el baile. Pero no ese tipo de baile en el cual se pisaba un tapete, sino gracias a un sensor de movimiento patentado por *Microsoft* para el *Xbox 360* llamado *Kinect*, permite que el jugador realice sus pasos de baile y el sensor reconocerá tales movimientos divertidos y más entretenidos, ya que el jugador verá sus propios pasos reflejados en el monitor de su televisión. (Watters, 2010, noviembre)

1.6.10 Deportivo

Los videojuegos del género deportivo son muy importante en los videojuegos, ya que permite a los jugadores dirijan a su equipo favorito y usen a sus jugadores favoritos.

Los principales videojuegos deportivos que se recrean son los juegos de Futbol Soccer, Futbol Americano, Basquetbol, Tenis, Beisbol, Golf, Skate. Etc. El objetivo de estos juegos es simple, ganar los partidos.

Los juegos de hoy en día, tienen variantes muy interesantes, puede adoptarse el rol de entrenador, así se nota mayor realismo y experiencia al jugador. Los sistemas de juegos, los tipos de competencias, ligas, equipos y jugadores son cada vez más parecidos a la realidad. (EcuRed, s/aj)

EA Sports desde el año de 1993 se dedica al mercado de videojuegos deportivos, cuenta con un considerable número de franquicias deportivas en este momento.

- FIFA- Futbol Soccer
- FIFA World Cup- Futbol Soccer
- FIFA Street- Futbol Soccer
- Madden NFL- Futbol Americano
- NBA Live- Basquetbol
- NHL- hockey sobre hielo
- NASCAR- Automovilismo
- Fight Night Champion- Boxeo (EA Sports, 2013)

1.6.11 Carreras

El género de carreras de autos es el grupo de juegos en donde se manejan autos ficticios o reproducciones idénticas. Se utiliza todo tipo de vehículos, autos, motos, lanchas, helicópteros, aviones.

El objetivo de estos juegos también está en constante cambio, únicamente se tenía como objetivo el ganar, que llegue a la meta en primer lugar. Ahora se mejorado el sistema de juego en el que las puntuaciones por objetivos secundarios en las carreras se vuelve un reto mayor para los jugadores. Se pueden ganarse puntos con derrapes, saltos, piruetas, incluso huir en persecuciones policiacas. Además los logros obtenidos permiten al jugador mejorar las condiciones estéticas y la velocidad de sus autos o medio de transporte que utilicen para una competición.

Nuevamente el juego multijugador le brinda al jugador la mayor experiencia, ya que es la única manera por la que puede competir en tiempo real con otros jugadores, dándole un realismo y una emoción mayor que el juego contra el ordenador. (EcuRed, s/ak)

In Need for Speed Most Wanted, freedom is everything. Drive anywhere, explore the world, hang out with your friends, compete in challenges or toy with the

cops. We've worked hard to design and build a large, open city environment around 3 fun ideas: Race, Chase and Explore. (Need for Speed, 2012, junio)⁴

Need for Speed es un videojuego de carreras que reúne prácticamente todos los elementos mencionados anteriormente. Son carreras que se efectúan por toda la ciudad y no solo cuenta llegar primera, sino los derrapes que hagas, que tan intacto esta tu automóvil, huir de la policía. También innovaron un sistema de mejoramiento de los automóviles, haciéndolos más veloces cada vez.

1.6.12 No lineal

El género no lineal, nació cuando ya no se consideraba un juego en una sola categoría, debido a la diversidad de opciones que tiene el jugador dentro del juego.

La diferencia con los demás videojuegos es que el jugador tiene la libertad de elegir las misiones que estén disponibles para realizarse y de dirigirse por todo el mapa del videojuego. Este aspecto le da a los videojuegos una sensación de realismo muy grande, le permite al jugador interactúe casi con cualquier cosa. (EcuRed, s/a)

Un ejemplo de este tipo de videojuegos es el juego *Red Dead Redemption*, es una forma de *mundo abierto* y *no lineal* mejor ejemplificado. La experiencia que este juego ofrece permite a los jugadores interactúen con todo el hábitat la fauna silvestre, cazar a cualquier animal y quitarle la piel, asaltar personas y tiendas. Trasladarse por todo el mapa y elegir el orden de las misiones, dormir, cambiarse de atuendos, en fin la experiencia de este tipo de juegos cambia totalmente la forma de jugar videojuegos. (Rockstar Games, s/a)

⁴ (trad. a.) En *Need for Speed Most Wanted*, la libertad lo es todo. Conducir en cualquier lugar, explorar el mundo, pasar el rato con sus amigos, competir en desafíos o juguete con la policía. Hemos trabajado duro para diseñar y construir un ambiente de gran ciudad, abierto alrededor de 3 ideas divertidas: carrera, caza y explorar. (Need for Speed, 2012, junio)

1.7 Multijugador y Xbox Live

Los alcances de la industria de los videojuegos son cada vez más ilimitados. Los avances tecnológicos provoca una evolución en los videojuegos, géneros y especialmente en el modo de juego, gracias a la posibilidad de conexión a internet, se patentó el modo multijugador en línea, transforma totalmente la experiencia de juego.

El videojuego en línea es un juego que reproduce una consola y que requiere de una conexión a una red informática para que funcione. La expansión del internet, ha hecho posible que hoy en día el modo multijugador sea una de las modalidades favoritas en los jugadores.

El juego en línea es cada vez más completo, ya no son simples entornos en donde se compite en una sesión de juego. Ahora se crean comunidades en línea, como lo es el modo libre en donde todos los jugadores de un determinado juego, compiten en tiempo real en el mundo del juego y a la vez participen en distintas sesiones de juego. "El juego online es una tecnología más que un género, un mecanismo para que se conecte reproductores juntos en sitio de un patrón de juego". (WebAcademia, 2013a)

Los juegos en línea tuvieron sus orígenes, en la década de los 90, el internet comenzaba a dar sus primeros pasos, se originó un modo de juego que se llamó *Deathmach*, este modo consistía en duelo cuerpo a cuerpo y el jugador que más veces pudiera vencer a sus oponentes, sería el ganador. Este sistema se patentó hoy en día, además de ser uno de los principales modos de juego en multijugador, permite una experiencia de juego ilimitada, ya que cuando termine la historia de un juego, la experiencia del juego es limitada, sin embargo el modo de multijugador permite desafíos continuos con jugadores nuevos y la experiencia siempre será diferente.

Desde que experimenta con el modo de juego en línea, las principales consolas que dominaban la industria cerca de la década de los 90, comenzaron a interactuar con juegos multijugador en línea. *Dreamcast* y *PlayStation* fueron las primeras consolas que incursionaron en el sistema de jugador en línea, sin embargo sus resultados no fueron los obtenidos debido a dos cosas

fundamentales: las consolas de esa generación todavía no contaban con la tecnología necesaria para que soportara el modo de juego (Múltiple) y la segunda y más importante, la internet apenas estaba dando sus primeros pasos en el mercado, todavía no contaba con las mejoras y con los usuarios para crear una comunidad de jugadores en línea. (WebAcademia, 2013b)

Para las consolas de sexta generación, la experiencia de juego apenas comenzaba. Debido a las malas experiencias online, la mayoría de las consolas integraron un puerto Ethernet, sin embargo no era de su interés el modo multijugador en línea, excepto *Xbox* que bajo el sello de *Microsoft*, apostaría a esta tecnología y 10 años después vería los pasos gigantescos que dieron en la industria de los videojuegos.

Para el año de 2002 que lanzaron la consola y ante la limitada experiencia multijugador que solo consistía en una pantalla dividida o la interconexión de sistemas, salió al mercado *Xbox Live* bajo la premisa de un servicio confiable, funcional y seguro.

Claro que se enfrentaron a muchas situaciones, por ejemplo, era muy complicado la sincronización de los discos de juego que soportaran el modo multijugador en línea con las consolas que estuvieran actualizadas para dicho juego. Esto ocasionó otro desafío ya que muchas veces las personas no contaban con banda ancha para las descargas de las actualizaciones. A pesar de esos contratiempos en su primer aniversario de que salió al público, ya contaban con 250 mil paquetes que incluían la suscripción a *Xbox Live* y una diadema de comunicación.

Hasta el año de 2004 se empezaron a ver los frutos del *Xbox Live* y del modo multijugador en línea, ya contaban con más de 1 millón de suscriptores. A pesar de que *PlayStation* ya había sacado también el modo multijugador, además de una plataforma de navegación web y la compra de artículos, que llamaron *PlayStation Network*, *Xbox* ya tenía preparado dos sorpresas nuevas, que de nuevo pondrían la balanza a su favor. La incursión de *Xbox Live Arcade* al mercado que, aunque tuvo nuevamente sus dudas y sus problemas, comenzó por con casi 100 artículos en sus bazar online.

La segunda sorpresa que resultó igual de exitosa que su plataforma en línea fue el juego *Halo*, que fue el videojuego que sembró los cimientos de lo que hoy en día es el multijugador. El modo de juego de *Halo* es el *Deathmatch* antes mencionado, sin embargo a independientemente del gusto de la gente, era difícil aun jugar en multijugador ya que había que llevarse la consola a un mismo puerto e interconectarlas para jugar en línea.

Para la llegada de *Halo 2* el modo multijugador fue una sorpresa, ese disco de juego tenía cargada la posibilidad de jugar en modo multijugador en línea desde las casas. El problema a enfrentarse ahora era con la conexión a internet y las limitantes. *Microsoft* y *Xbox* ya preparaban la siguiente y revolucionaria experiencia de juego y que resolvería todos los problemas relacionados al juego, *Xbox 360*.

1.7.1 Xbox Live

La consola *Xbox 360* sorprendió a gran parte de la industria de los videojuegos, tanto por su innovación y modernidad, además de cómo se había posicionado muy rápido en el mercado. Dos importantes cambios mostraron respecto a la consola pasada, mayor capacidad en el almacenamiento y los juegos llamativos que además son exclusivos y son actualmente un éxito como las sagas *Halo* y *Gears of War*.

El diseño de *Xbox 360* iba dirigido a un solo objetivo, que se patentara el modo multijugador en línea y para ello tenía claro la solución. Primero se mejoró la consola, puso capacidad de hasta 320 Gb, puerto Ethernet de gran capacidad para recibir datos, además el servicio de *Xbox Live Arcade* ofrecía beneficios para los suscriptores.

Otra característica que ayudó a que esta franquicia creciera a pasos agigantados, fue que este atractivo proyecto atrajo a muchos desarrolladores independientes y esos videojuegos se vieron reflejados en el éxito dentro del bazar de *Xbox Live Arcade*, como *Geometry Wars*.

Con la incorporación de otros modos de entretenimiento, el uso aumentó en un 140%, sus estadísticas señalan que las personas pasan alrededor de 84 horas al mes en *Xbox Live*. (Nathan, 2013a, p. 34-39)

Para el año de 2012, las consolas ascendían a 67 millones de ventas en todo el mundo, desde que se lanzó la consola en 2005 y los suscriptores de *Xbox Live* llegan a más de 40 millones y aumenta cada día. Ahora la experiencia no solo se limita a videojuegos, los usuarios dedican gran parte a la música y ver películas.

1.7.2 Cronograma de Xbox Live

La Evolución de Xbox Live. Cómo se ha expandido el servicio	
2001	Añaden un puerto Ethernet a la Xbox
2002	Aparece Xbox Live
2003	Xbox Live llega a México, luego de que 350 mil estadounidenses se unieran al servicio.
2004	Aparece Xbox Live Arcade
2005	Sale Xbox 360
2006	Xbox 360 es la primera consola en ofrecer descarga de películas y televisión HD
2007	XBLA lanza su centésimo juego, <i>Screwjumper!</i> No resultó tan memorable
2008	Introducen los avatares para personalizar las cuentas de Live de cada jugador.
2009	La TV en vivo llega a Xbox Inglaterra vía Sky; Zune ofrece video HD 1080p.
2010	Kinect ofrece control de gestos y voz al usuario; Zune Music llega a Xbox
2011	Anuncian y presentan más de 40 socios de entretenimiento y televisión.
2012	Los suscriptores suman más de 40 millones en 35 países. Anuncian Internet Explorer

2013	Lanzan Xbox en Windows 8 con cuatro apps: Música, video, juegos y Smart Glass. (Nathan, 2013b, p. 38-39)
------	--

La plataforma de *Xbox Live* tiene avances muy importantes en los últimos años, un aspecto es que la plataforma no solo se base en videojuegos, implemento servicios de música y video que mejoran la experiencia para los usuarios. También una interacción mejor entre los jugadores.

Hoy en día se sigue contando con cuenta gratuita de *Xbox Live* solo que limitado, únicamente los usuarios que compren la membresía de *Xbox Live Gold* podrán disfrutar todos los beneficios.

Capítulo 2. Impacto de los videojuegos

2.1 Efectos y partes positivas en los videojuegos.

En este apartado, se describen, de manera muy sintetizada, las principales ideas que se tienen a favor del uso de los videojuegos y algunos ejemplos de estudios que realizan para que se compruebe sus probables beneficios en el desarrollo de las habilidades, destrezas, comportamientos y el pensamiento de los niños y adolescentes.

2.1.1 Mejora de habilidades

Diversos investigadores en todo el mundo realizan estudios con el fin que se demuestre los beneficios que produce el jugar videojuegos. En este apartado, se explican y describen algunas habilidades que desarrollan y mejoran las habilidades de los jugadores.

A diferencia de las críticas a los videojuegos, por los problemas que pueden ocasionar al comportamiento y a la salud de los usuarios, hay una diferencia con los elementos favorables en los videojuegos, ya que no existen opiniones divididas que pongan en duda los beneficios de los videojuegos. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009a)

Antes de comenzar a mencionar los estudios y los resultados obtenidos es necesario se describa el perfil de los jugadores, ya que es muy importante para analizar el comportamiento que desarrollan a partir del uso de videojuegos. Los elementos por considerarse, en cuanto al perfil del jugador, son la edad, frecuencia de juego, actividades de ocio, usos que le den a la consola de videojuegos.

Además el género es importante para los investigadores, a Gita Wilder y Diane Mackie les da cierta pauta durante la realización de sus estudios, ya que en cuanto a los géneros, los hombres juegan de manera más recurrente que las mujeres, otro aspecto es que los hombres suelen jugar juegos violentos o con mucha acción, por último mencionan que cuando llegan a la adolescencia, juegan de forma constante, aunque al paso del tiempo disminuirá ese gusto. (Jóvenes y videojuegos, s/a)

Hoy en día, los videojuegos ocupan un sitio de privilegio en los niños y adolescentes, su uso suele rebasar a la televisión y compite con el uso de las redes sociales. Sin lugar a dudas, los videojuegos se posicionan cada vez mejor en las actividades que prefieren los usuarios de soportes electrónicos.

[...] La mayoría de los niños se inicia en el mundo digital a través de los juegos electrónicos y, de esta manera, adquieren competencias propias de la alfabetización digital. Durante mucho tiempo se ha estado hablando de la diferencia entre nativos digitales (los niños que han nacido con Internet y el uso de las TIC) y los inmigrantes digitales (Prensky, 2005).

A partir de estos sucesos empiezan a realizarse estudios al respecto, con resultados muy novedosos en cuanto a nuevas formas de aprendizaje y las destrezas en las competencias digitales. Sin embargo, no resulta claro que siempre haya una transferencia de estas competencias en contextos formales de aprendizaje. (Gros, 2009)

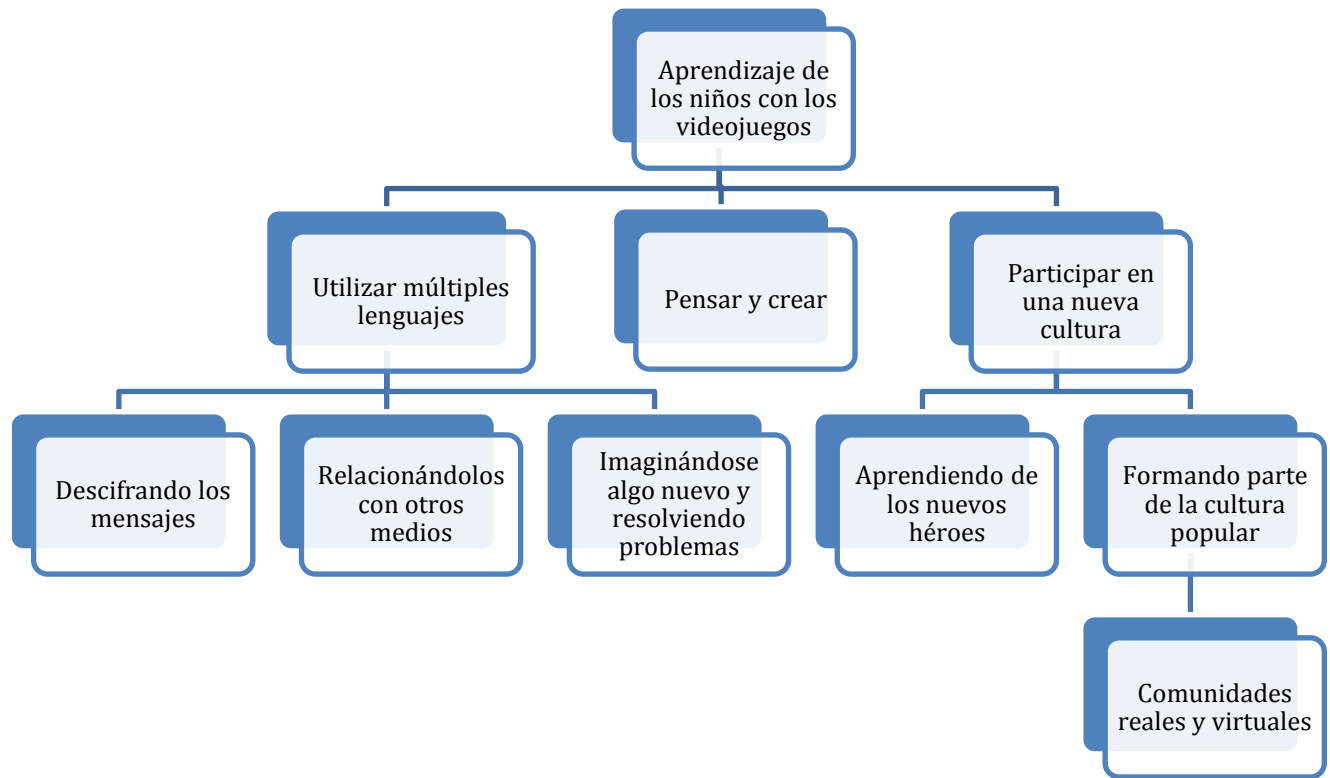
2.1.2 Los videojuegos y la educación

En algunos casos, como se verá más adelante, los videojuegos sirve como una herramienta educativa, con el fin de que los estudiantes tengan una facilidad de recibir la información y la puedan asimilarse de mejor manera.

Los videojuegos poseen un notable potencial educativo, ya que permiten combinar el tradicional objetivo lúdico de este medio con una función pedagógica. El contexto lúdico y el contacto con el hardware informático fomentan y mantienen el interés y la motivación del niño, lo que a su vez puede facilitar la puesta en práctica de estrategias de aprendizaje más activas dirigidas a la consecución de la meta. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009b)

El uso de videojuegos con fines educativos, provoca que cada vez se tome más en cuenta, en especial que tiene buenos resultados con jóvenes con dificultades de aprendizaje.

El grupo de investigadores *Imágenes, palabras e ideas* de la Universidad de Alcalá junto con la empresa desarrolladora de videojuegos Electronic Arts, realizaron una investigación nombrada *Aprender con los videojuegos comerciales*, en la que muestran el papel que juegan los videojuegos en el aprendizaje de los niños y cómo se implementa en cuestiones educativas.



(Universidad de Alcalá, 2007a)

En su investigación, se analizaron las actividades que hacen los niños en su casa y en la escuela, y a partir de eso identificaron los siguientes planteamientos:

- Un videojuego debe servirle tanto a los padres como a los profesores como una herramienta educativa y no solo como un juego.
- Debe moderarse el uso con los videojuegos ya que son un paso entre el ocio y la educación.
- Los juegos han trascendido y, con la información que manejan, pueden romper barreras culturales, generacionales e incluso físicas.
- Es una forma más sencilla con la que los padres pueden acercarse a sus hijos en esta forma de aprendizaje, creando así nuevos escenarios educativos.

Como parte de su investigación *Aprender con los videojuegos comerciales*, resolvieron varias inquietudes, como por ejemplo, si pasan mucho tiempo o si

centran y dedican su atención a un videojuego. Los investigadores que realizaron este proyecto no lo ven como malo, al contrario, ven favorablemente que los niños pasen un rato de ocio, porque con ello, aprenden a planificar, a buscarse soluciones a problemas que no pensaban encontrarse, alcanzando el éxito.

En este sentido, ven necesario hablar de los medios de comunicación tradicionales con las nuevas formas de información, los videojuegos e incluso les dan una ventaja a los videojuegos sobre otros medios de comunicación.

En un videojuego, los jugadores son activos, intervienen sobre la trama y las acciones, al contrario del cine o la literatura, en que los espectadores asumen un rol pasivo; además los videojuegos pueden convertirse en un medio en donde se interactúa de forma distinta entre otros medios de comunicación.

Por ejemplo en la investigación presentaron como ejemplo de esto un taller, *El universo de Harry Potter*, en el cual a los integrantes del taller los pusieron a jugar el videojuego *Harry Potter*, con el nuevo sensor *Kinect* de *Xbox 360*, y percibieron experiencias y conocimientos totalmente diferentes a solo leer el libro o ver la película, por lo que plantean un reto para las instituciones académicas a que utilicen distintos medios para acercarse a un tema y sobre todo, que los niños no sean simple receptores pasivos de la información, sino desarrollen una crítica, y comuniquen ideas a partir de acciones que realizan en un videojuego. (Universidad de Alcalá, 2007b)

Ambiente de aprendizaje libre de peligros y críticas; anticipación de acontecimientos y desarrollo de estrategias de actuación a medida que aumenta el conocimiento del juego [...] facilitación de una interacción con los demás niños que no se ajusta a las jerarquías del grupo; focalización de la atención, evitando distracciones en el aprendizaje y promoviendo un alto nivel de implicación; posibilidad de un gran número de prácticas sin caer en el aburrimiento y de adaptar el nivel de dificultad y el ritmo a la actuación/pericia del usuario; posibilidad de una representación multisensorial del aprendizaje, integrando imágenes, sonido y modalidades kinestésicas; etc. (Tejeiro, Pelegrino, Gómez, 2009c)

Como se ha mencionado, diversos estudios aportan elementos de los videojuegos que resultan de utilidad para el proceso de aprendizaje. De una

manera esquemática, profesores de la Universidad de Málaga destacan varios elementos.

2.1.3 Videojuegos y la interacción en el aprendizaje

Además, en su investigación sustentan que pueden volverse activos los niños y que encuentren intereses por otros aspectos de la vida social, como el deporte por ejemplo. Mencionan, que a partir de videojuegos deportivos que emplearon en su taller como FIFA, los alumnos debatieron estrategias de juego no solo en la escuela sino también en sus casas, la interacción en la escuela con sus compañeros sobre el videojuego, los llevó a prácticas en el patio de la escuela.

Esto significa que llevaron a cabo lo aprendido en el videojuego a la vida real, muestra el deseo por hacerlo mejor no solo en la realidad de un videojuego, sino en su vida propia. (Universidad de Alcalá, 2007c)

2.1.4 Videojuegos en el aprendizaje

El uso de los videojuegos en el aprendizaje es muy importante, ya que les servirá como una herramienta muy poderosa para vivir en sociedad y desenvolverse en muchos panoramas que se presenten. Esto mencionan los investigadores del proyecto *Aprender con los videojuegos comerciales*, que describen las acciones en su taller, a partir de los videojuegos se aprende como se trabaja en equipo con el fin de ser analítico en problemáticas que suelen ser más complejas.

2.1.5 Videojuegos de estrategia

Los videojuegos son una parte importante no solo para la vida social de los niños, también agudizan varias de sus habilidades, la revista *PLoS One* publicada por Adam Chie-Ming Oei y Michael Donald Patterson, de la Nanyang Technological University de Singapur, realizaron un estudio donde afirman que los niños que utilizan videojuegos, mejoran en gran medida sus habilidades cognitivas y de percepción.

Para este estudio, los especialistas hicieron cinco grupos de cinco personas cada uno y los pusieron a jugar durante una hora diaria por un mes. Este experimento lo realizaron con los siguientes juegos comerciales: *Hidden Expedition Everest* de Big Fish Games, *el Memory Matrix 1.0* de Tvishi

Technologies, *Bejeweled Twist* de PopCap Games, *Modern Combat-Sandstorm* de Gameloft y *The Sims 3*.

Concluimos que entrenar habilidades cognitivas específicas con frecuencia en un videojuego mejora el rendimiento en tareas que comparten similares características, dijeron los investigadores. Nuestros resultados, apoyados por otros estudios, sugieren de forma sólida un efecto causal entre los videojuegos y la mejora perceptiva y cognitiva. Adicionalmente, indican que diferentes juegos afectan a diferentes habilidades. (*Sin embargo*, 2013a, marzo)

La selección de estos juegos se dio porque necesitaban el tipo de juegos donde se pusieran a darle seguimiento y localización a personas y objetos, diferentes a los objetivos de otro tipo de videojuegos. Ya que estos juegos consideran los científicos, mejoran muchas habilidades como la percepción visual, atención simultánea a varios objetivos, en la realización de esfuerzos de tipo motrices, cognitivos y visualicen de mejor manera un objetivo, los estudios realizados afirman los científicos que mejoran el sentido del movimiento periférico en las personas.

2.1.6 Mejora de habilidades cognitivas

También en sus estudios concluyeron que son muchos los videojuegos que mejoran las habilidades cognitivas. Sin embargo, los mismo especialistas reconocen que hacen falta muchos estudios más, que determinen de manera contundente acerca de si los videojuegos, pueden ser tan benéficos, así como por ejemplo la Sociedad Radiológica de Norteamérica, determinan que los videojuegos violentos podrían causar alteraciones en los jóvenes y sobre todo en los niños, las funciones cognitivas y emocionales en tan solo una semana. Este lo revelaron después que aplicaron a cerca de 22 jóvenes resonancias magnéticas. (*Sin embargo*, 2013b, marzo)

2.1.7 Beneficios en el desarrollo de los niños y adolescentes

La psicoanalista Brenda Morales Arteaga, de la Sociedad Psicoanalista de México, publica un estudio que se realizó sobre los beneficios que tienen los videojuegos. Para Brenda Morales, los videojuegos juegan un papel fundamental en el manejo de la agresividad y de muchos eventos que son destructivos y violentos en la sociedad ya que al jugar este tipo de juegos los jugadores son capaces de

procesar y expresar de manera simbólica cada uno de los elementos que contienen.

También otro elemento importante es que los videojuegos manejan un elemento muy interesante como es el bien y el mal, la psicoanalista explica que en un videojuego el protagonista no es siempre el “bueno” de la historia, sino por determinadas situaciones y determinado contexto, puede ser el protagonista y héroe, el villano.

Algo que es muy importante en el desarrollo de los niños, es que un niño desarrolla experiencia, se incita a la mejora de sus capacidades, a que genere nuevos niveles más y más difíciles, nuevos retos y desafíos en los que los niños siempre se plantearan el objetivo de ser mejores. Ante esto la idea es que los niños desarrollen y apliquen ese temple y esa determinación en su vida diaria.

Otro punto a favor, dice la experta Brenda Morales Arteaga, los videojuegos promueven en los niños la espontaneidad y la originalidad, cosa que muchas instituciones académicas no logran. Lo que sobresale más es que, al jugar videojuegos no solo se crean en los niños las capacidades para ser espontáneos y originales, sino que además los niños descubren su verdadera personalidad y se desenvuelven naturalmente.

El juego es un fenómeno universal ligado a la salud psíquica. Sirve como punto de encuentro con los otros y la comunicación. Los niños comentan e intercambian acerca de sus nuevos descubrimientos con los demás, transformando esta actividad en una actividad socializante. Los videojuegos dan muestras de cómo aprendizaje y juego se han vuelto a entrelazar en lo que se ha denominado “edutenimiento”. Cada videojuego mueve diversos afectos que pueden ir desde la ansiedad, pasando por la frustración y la rabia hasta la satisfacción y el orgullo de encontrar y develar el reto del videojuego. (Morales, 2004)

2.2 Efectos negativos en los videojuegos

Desde la época de los 70, en que surgen los videojuegos, atravesaron por varias etapas de críticas y de crisis. Una de las principales críticas y polémicas de los videojuegos es sobre la violencia. El doctor Charles Everett Koop, cirujano general de los Estados Unidos, en una conferencia en la Universidad de Pittsburg, expresó

su preocupación ya que menciona que junto a la televisión y a los problemas económicos, los videojuegos están entre las primeras tres causas de violencia en la familia, esto ocurrió el 10 de noviembre de 1982. Hoy, en 2013, la situación parece no cambió mucho ya que los casos de polémica por violencia en los videojuegos se han vuelto más recurrentes. (Meinel, 1983, mayo)

Respecto a los efectos de los videojuegos en las personas, especialmente en los niños, se emiten diversas opiniones y se entra en un debate acerca de lo benéfico o perjudicial que puede ser un videojuego.

2.2.1 Adicción a los videojuegos

La adicción a los videojuegos es un tema en el que comienzan a enfocarse algunos investigadores, ya que lo asocian a muchos problemas y deficiencias en el desenvolvimiento y el desarrollo de las personas que juegan videojuegos.

La adicción a los videojuegos puede causar problemas de salud mental entre los jóvenes como depresión, ansiedad, fobias sociales, impetuosidad y bajo rendimiento escolar, asegura un estudio de la Academia Estadounidense de Pediatría (AAP). Esto fue revelado por investigaciones publicadas en la revista *Pediatrics*, alertaron sobre el aumento de depresión, ansiedad, fobias sociales, impetuosidad y bajo rendimiento escolar entre jóvenes que juegan de forma patológica. (El Universal, 2011)

En el proyecto coordinado por el psicólogo Douglas A Gentile, *Patología de los videojuegos. Uso entre los jóvenes, un estudio longitudinal de dos años*, se valoró el comportamiento de 3,034 niños de escuelas primarias y secundarias.

Durante dos años se evaluó semanalmente el desempeño de los niños y se registró la constancia con la que jugaban, el nivel de competencia, impulsividad, ansiedad y su rendimiento escolar. Este estudio arrojó resultados alarmantes. Se encontró que el 9% de los niños terminan en un punto donde desarrollan juegos mentalmente dañinos.

Los niños y adolescentes que jugaban más, desarrollaban una competencia social más baja y una mayor impulsividad; estaban en mayor riesgo de convertirse en jugadores patológicos.

Los autores del estudio sugieren que además de ser una estrategia de supervivencia para los niños que ya están deprimidos o ansiosos, el juego llega a

aumentar algunos problemas como la impulsividad, que puede ser más pronunciada una vez que los niños o jóvenes entran en un juego patológico, y esta conducta puede durar mucho tiempo como cualquier otra conducta adictiva. Según el estudio, los niños y jóvenes que dejaron de ser jugadores patológicos terminaron con niveles más bajos de estos síntomas dañinos provocados por su afición, pero los niveles se mantuvieron aún más altos que el de niños que nunca se volvieron jugadores patológicos. (Gentile, Choo, Liau, Sim, Li, Fung, Khoo, 2011a)

Sin duda, las conclusiones a que llegaron investigadores de la Academia Americana de Pediatría aportan información importante para el debate sobre si los videojuegos en el cual se puede decir que la “adicción” es parecido a otras conductas adictivas, lo que demuestra que duraría años y no es solo un síntoma de trastornos mentales.

Otro estudio se realizó en el Departamento de Psicología de la Escuela de Medicina de la Universidad de Yale, su hipótesis principal era independientemente de la aptitud agresiva que podría generarse en los niños y adolescentes, así como la adicción a los videojuegos podría causarles serios problemas a la salud.

La muestra fue de cerca de 4,000 mil niños y adolescentes, se les preguntó acerca de los problemas con los videojuegos y otras conductas de salud. El 51.2% de la muestra declaró que es aficionada a los juegos, y de ellos 76.3% fueron niños y 29.2% niñas.

Los resultados del estudio arrojaron una relación entre los videojuegos con problemas de conducta como tabaquismo, depresión, ansiedad, peleas. Se hace la mención que una variante en estos síntomas puede ser la falta de sueño, causada por los desórdenes por el uso de videojuegos. (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo, Potenza, 2010b)

Es importante que no todos los investigadores y expertos en el tema, llamarían “adicción”, en el contexto de los videojuegos, sin embargo sí reconocen que independientemente del término que se maneje, se detectan ciertos problemas en la salud de los jugadores.

Ricardo Tejeiro Salguero de la Universidad de Málaga, un su artículo titulado *Efectos psicosociales de los videojuegos*, publicado para la *Revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y estudios culturales*,

defiende el uso de los videojuegos, menciona que en el contexto de los videojuegos se considera si el abuso o uso excesivo de un videojuego se puede llamar adicción.

En esta afirmación, dice que en el mundo de los videojuegos se da un fenómeno muy interesante, ya que si un jugador adquiere un juego nuevo, emplea muchas horas en ese nuevo juego. Sin embargo, conforme pasa el tiempo este dejará de tomarle importancia y lo jugará menos. Esto según el autor, prueba que tiene poca tolerancia, lo que significa que no experimente dependencia en el juego, una adicción.

El autor da su punto de vista acerca de si se considera jugar con un videojuego como adictiva.

En definitiva, muchas personas pueden, en un momento dado, adquirir una fijación patológica por un determinado objeto o una determinada actividad, hasta el punto de que, aparentemente, podamos decir que son adictos a ella [...] y por otra parte, hay actividades tan entretenidas y absorbentes que no es extraño que uno le dedique más tiempo y recursos de los que había planeado inicialmente, sin que de ello se desprenda que sean actividades “adictivas”. Por todo ello, y a falta de nuevas vías de investigación que superen el punto muerto a que parecen haber llegado los estudios, consideramos que no se puede hablar de la existencia de “adicción” a los videojuegos, aunque es evidente que, para un número importante de usuarios, su patrón de uso resulta excesivo y puede, con propiedad, ser considerado como “abuso”, con todas las implicaciones que ello supone. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009d)

2.2.2 Videojuegos para resolver problemas

Otro punto a debatir es si el uso excesivo de los videojuegos, tiene alguna relación con la defensa de algún problema que tenga y no lo pueda solucionar, ya sea familiar, en la escuela, social.

Mientras se debate si es adicción o no, la Asociación Médica Americana considera la adicción como una de las enfermedades de este siglo. Trasladado al mundo de los videojuegos se advierte una enfermedad de tipo mental, en la cual el jugador llega a un momento en el que no identifica la realidad y confunde lo que pasa en el juego con la vida real. Esto puede repercutir en el individuo y se verá

reflejado en síntomas como depresión, ansiedad, estrés. Incluso se presentan actos impulsivos como violentos.

El maestro Fernando García Fernández del *Colegio Irabia de Monterrey*, experto en videojuegos, en 2007 publicó para la Revista *Liceo de Monterrey*, un artículo llamado *Videojuegos: niños y videojuegos* donde comenta lo siguiente:

Según el psicólogo Enrique Echeburúa, la adicción llega cuando esa afición interfiere en tu vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarlo bien, sino para no pasarlo mal. Esto se manifiesta en una serie de actitudes en el jugador que los padres y educadores debemos descubrir. Sintetiza una serie de puntos relacionados con el nivel de adicción de los jugadores:

1. El jugador parece estar ensimismado, tan pendiente de lo que está ocurriendo en la pantalla que todo lo demás deja de existir. Es incapaz de apartar los ojos de ella, por lo que no atiende a las llamadas de ningún tipo.
2. Mientras juega está en tensión, aprieta las mandíbulas, se enfada de manera desmedida si algo no sale como él esperaba.
3. Pierde interés por otras actividades vinculadas al ocio que antes realizaba con gusto: deporte, lectura, cine, etcétera.
4. Tiene trastornos del sueño, muchas veces producidos porque no puede dejar de pensar en el juego y, en mayor medida porque juega por la noche hasta caer rendido, por lo que se quedará dormido durante el día.
5. No respeta los horarios habituales de comida o estudio. Por ejemplo, pretende comer cualquier cosa delante de la pantalla en lugar de sentarse a la mesa o intenta hacer la tarea sin apagar la consola o la computadora.
6. Se distancia de su familia y de sus amigos. Las relaciones humanas pierden interés. A lo sumo se relaciona con otros jugadores para hablar del juego que le mantiene enganchado, “conversaciones” que muchas veces son *on-line* usan foros o chats por Internet.
7. Lógicamente, todo ello desemboca en una llamativa caída en su rendimiento escolar. (García, 2007a)

A pesar de que se dan explicaciones para sostener que los videojuegos pueden ser o no adictivos, el uso de los videojuegos sigue incrementándose.

2.2.3 Trastornos de sueño

Uno de los problemas que son ocasionados por jugar en exceso, son los problemas para conciliar el sueño. Las psicólogas Lechuga y Terán en el año de 2012 dieron su opinión al periódico *Excélsior* sobre algunas consecuencias que tiene el jugar excesivamente con videojuegos, aseguran que ocasionaría en los niños problemas de aprendizaje, enajenación y distorsión de su entorno.

[...] si bien los juegos de video y dispositivos móviles ayudan a la creatividad, concentración y coordinación motriz; el uso excesivo de ellos (más de una hora al día) también puede impactar en el aprendizaje y desarrollo físico de los infantes. (*Excélsior*, 2012, enero)

Expertos de la UAM-Iztapalapa (UAM-I) recomiendan jugar de media hora a una hora cuanto mucho durante la noche, ya que los juegos estimulan la actividad cerebral y por ello no se puede dormir adecuadamente. Debido en gran parte a las luces que emiten los juegos. Advierten que los niños que juegan videojuegos en especial durante la noche, podría ocasionarles pesadillas y a su vez insomnio. Por ello menciona que es importante que se seleccione el tipo de videojuego, ya que los videojuegos violentos, además de causarles pesadillas, les generan miedo y cansancio durante el día.

2.2.4 Aislamiento social

Otro punto que es objeto de discusión y de crítica en el mundo de los videojuegos, es que les origina un aislamiento social, se relaciona directamente con la personalidad de los jugadores. Sin embargo estas afirmaciones no se han validado por parte de expertos, de que pueda volverlos aislados y que se les dificulte mucho las interacciones sociales y genere afectaciones en su desarrollo de habilidades para relacionarse con las personas.

Ante estas afirmaciones, los autores mencionan que realmente no está comprobado científicamente que los videojuegos vuelvan aislados a los jugadores, al contrario mencionan que es una actividad que suele realizarse en familia, en grupos de amigos y ahora, de forma más habitual, el juego multijugador en línea.

No existe relación estadística entre uso de videojuegos y número de amigos del mismo sexo, número de amigos de sexo opuesto, número de integrantes del

círculo social, clima social, frecuencia de las actividades habituales, frecuencia de las interacciones sociales, número de parejas, retraimiento social, timidez, hipersensibilidad, soledad, popularidad, estatus social [...] la práctica de videojuegos se asocia a una mayor frecuencia de encuentro con amigos fuera de la escuela, mayor interacción familiar, mayor número de visitas al domicilio de familiares y amigos, mayor número de amigos y mayor disposición a hablar. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009e)

En 2007, investigadores de la Facultad de Psicología de la UNAM, realizaron un estudio acerca de si los videojuegos, causaban problemas en los niños y adolescentes. Primero se analizó un gran número de jugadores, cerca de 17 millones de niños y jóvenes de entre 12 y 18 años, a que jugaran de forma habitual.

De acuerdo con la investigación, de la muestra que se utilizó, el 55% son niños y adolescentes, además del total de observados, el 75% juega de tres a cuatro horas diarias. Este dato hizo que un grupo formado por expertos, maestros y padres de familia preocupados, analicen los puntos a favor y en contra en el uso de videojuegos.

- Estimulación de habilidades psicomotrices, de coordinación visual y manual, del razonamiento deductivo, de la memoria y aumento de atención.
- Iniciación a la cultura informática.
- Puede ser un estímulo para mejorar la autoestima entre niños que sean especialmente hábiles, quienes encontrarían en los videojuegos un territorio de autoafirmación.
- Fomentan la perseverancia y el cumplimiento de objetivos, e incluso hay quienes afirman que incrementan la tolerancia al fracaso.
- Facilitan el intercambio social, al compartir el juego con compañeros y amigos.
- Ayudan a desarrollar la rapidez en la toma de decisiones.

Lo que se dice en contra:

Si nos quedamos con los argumentos a favor, parecería que estamos ante una panacea pedagógica, pero son cada vez más las voces que alertan sobre los comportamientos adictivos que generan los videojuegos, y especialmente sobre el

dudoso contenido lúdico y pedagógico de muchos de ellos, como los que hacen apología de la violencia (guerras, asesinatos, destrucción gratuita, choque de autos, etc.), o que tienen contenido racista o sexista. (Mendoza, 2007, septiembre)

La revista *Psychological Science*, publicó en el año de 2013, 35 investigaciones durante un año, acerca del uso de los videojuegos y dichas investigaciones arrojaron como resultado que la gran mayoría de los jugadores que pasaban jugando de forma un tanto excesiva presentaban comportamientos de insensibilidad hacia la violencia, soledad, timidez y, en algunos casos, agresividad.

El comportamiento adictivo que algunos jugadores manifiestan se caracteriza por la necesidad de aumentar el tiempo dedicado al juego e incluso por la aparición del llamado “síndrome de abstinencia”, mediante el cual el niño o joven que pasa tiempo sin jugar siente angustia, nerviosismo, repetición compulsiva de los movimientos que realiza en el teclado, estrés e incluso sueña con el juego. En tales casos y ante la prohibición de los padres, no resulta extraño que pueda mentir, inventar artimañas o incluso recurrir a la violencia con tal de seguir jugando. Además, puede convertirse en un refugio obsesivo de jóvenes que hacen del videojuego “su” realidad, descuidando otros aspectos de la vida personal, familiar, social y hasta en detrimento de su propia salud, pues la atención puesta en el juego puede llegar a desarrollar cansancio en el sistema nervioso con aparición de síntomas de ansiedad o depresión. En consecuencia, en estos casos se da un deterioro en el rendimiento académico. (APS, 2013, marzo)

Lo que más preocupa, es que de acuerdo con los investigadores de *Psychological Science* es que parece que estas actividades y rutinas de juego ocasionaría que los niños y adolescentes se muestren despreocupados por las tareas escolares, pérdida de relación con los amigos e incluso con la familia.

Ricardo Tejeiro Salguero, Manuel Pelegrina del Río de la Universidad de Málaga y Jorge Luis Gómez Vallecillo de la Universidad de Cádiz, en su artículo *Efectos psicosociales de los videojuegos* en el año de 2009, mencionan que no debe culparse a los videojuegos por el aislamiento social. Existe un nuevo recurso para los jugadores que tiene gran importancia y adquiere un papel cada vez más importante en la interacción de los jugadores con su entorno y realidad.

2.2.5 Papel de las tecnologías

El hecho de que los niños en el año de 2013 utilizan las nuevas tecnologías como un instrumento de socialización con los demás. Ahora bien, se determina qué papel juegan los videojuegos y si hacen que los niños no sean aislados de la sociedad, que interactúen de varias formas.

Por otra parte, todo lo relacionado con los videojuegos constituye un mundo de intereses compartidos, que proporciona una base excelente para la interacción social de los jóvenes. Al intercambio material suele sumarse el intercambio de conocimientos, claves, consejos, *passwords*, etc. El hecho de que el uso de videojuegos sea una actividad lúdica compartida por padres e hijos ha llevado incluso a Bermejo y Cabero (1998) a sostener que los videojuegos pueden convertirse en un instrumento mediador y facilitador de las relaciones intergeneracionales. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009f)

Primero se menciona que los videojuegos cada vez menos se juegan de forma aislada. Las nuevas tecnologías permiten al usuario la posibilidad de jugar en línea en modo multijugador, donde hasta 16 jugadores de diferentes países, con diferentes idiomas, se unen para compartir las reglas de un determinado videojuego con dos fines, formarse un grupo y realizarse acciones para lograrse un objetivo en común, o de manera individual, competir individualmente contra lo demás jugadores.

2.2.6 Rendimiento escolar

Otro cuestionamiento en cuanto al uso de los videojuegos surge a partir de que posiblemente influyen en el bajo rendimiento académico, esto se menciona con mucha cautela y con la aportación de datos, ya que en ocasiones no se toman en cuenta algunas afirmaciones que se atribuyen a los videojuegos, que intervienen directamente en el desempeño académico. Sin embargo, lo difícil es hacer una determinación de si en realidad se asegura que los videojuegos afectan el desempeño escolar, mucho más complicado es definir qué tanto afecta o hasta qué punto, crea problemas en los niños y jóvenes en su desempeño académico. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009g)

Sin embargo no puede determinarse con certeza la relación de los videojuegos con el bajo rendimiento académico que además relacionan con otros

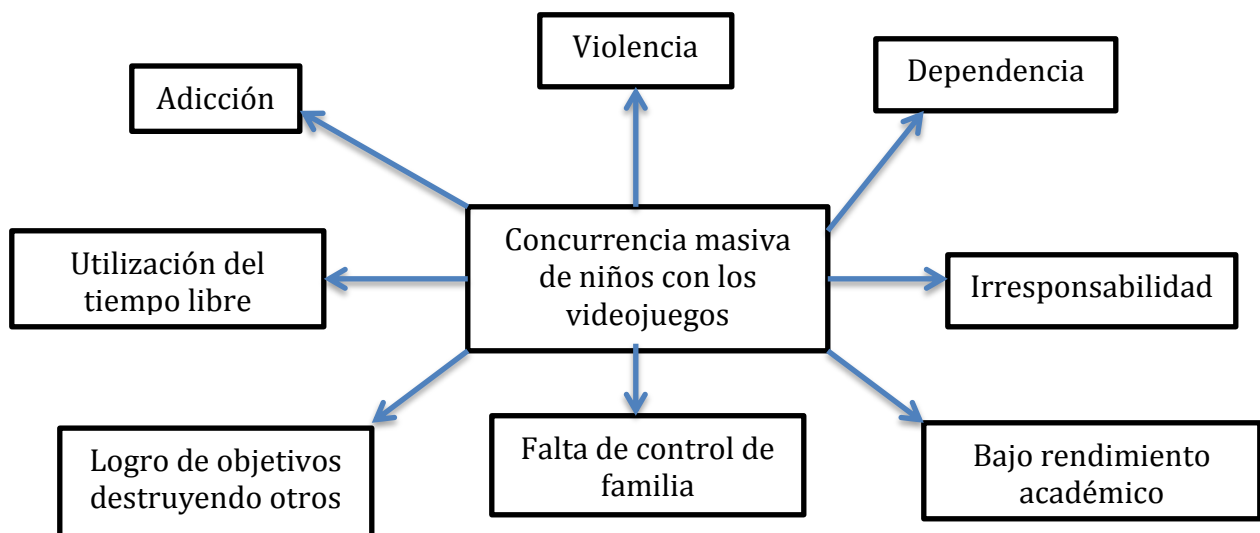
problemas en los niños y adolescentes como lo es el aislamiento social y ahora la obesidad infantil.

Se habla de muchos estudios realizados y sin duda de nada sirve citar todos, ya que la realidad es que no hay ningún estudio claro que muestre a los videojuegos como un factor que se relaciona con el rendimiento académico, sin embargo, aún no se obtienen resultados claros de si los videojuegos afectan o no el desempeño escolar, puede que existan elementos más importantes que influyen en el ámbito académico.

En una investigación de la Universidad Técnica de Ambato (Ecuador), realizada en 2010 por la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, muestra los resultados obtenidos en una institución académica sobre el bajo rendimiento académico a causa de los videojuegos. Aporta elementos que son repetitivos en los que primeramente se tomó la opinión de los docentes y ellos identificaron los siguientes elementos.

1. Disminución de sus promedios de estudios. Apatía por la lectura
2. Falta de interés por la investigación
3. Inadecuado uso del lenguaje oral y escrito, lo que no permite un aprendizaje significativo. Ortografía deficiente

Además hace un análisis de los principales problemas relacionados con los videojuegos.



(Lescano, 2010a)

Este fenómeno de jugar todo el tiempo se da en conjunto con los avances tecnológicos, los niños pasan horas con estos soportes electrónicos, pueden pasarse de la computadora al celular, del celular a la consola de videojuegos y de ahí a la tableta electrónica sin darse cuenta de que podrían desviarse de sus actividades y tareas necesarias para su desenvolvimiento y vida social y académica.

En este aspecto los niños acuden a los juegos electrónicos por conocer cómo son, qué juegos tienen, es decir por una curiosidad, luego de una vez, asisten otra vez y así de manera sucesiva hasta que llegan a ser adictos al juego; tomemos en cuenta que todo exceso causa adicción [...] cuando no realizan trabajos, deberes, lecciones no van a clases y se quedan en los juegos por lo que no utilizan el tiempo libre en otras actividades como el deporte, la lectura, la investigación; esto lleva a los estudiantes a ser dependientes de esas máquinas. (Lescano, 2010b)

Sin embargo, los encargados de realizar este trabajo, reconocen que no todo es desfavorable para ellos, ya que los niños también pueden desarrollar otras destrezas que les serán de gran utilidad para su desarrollo físico y mental. Son cuatro puntos principales que destacan en los niños. Despiertan en los niños y los jóvenes:

- 1) la habilidad,
- 2) la lógica,
- 3) los reflejos,
- 4) la imaginación.

Aunque los videojuegos se podrían emplear como distractor y son causantes de varios problemas académicos, el profesor del *Colegio Irabia* Fernando García Fernández, considera que los videojuegos pueden ser una herramienta tanto para padres como para educadores como una forma que motive y desarrolle las habilidades de los niños y adolescentes. Propone una serie de estrategias que pueden ser de gran importancia y deberían ser tomadas en cuenta.

- Pactar un horario de uso. Debe referirse tanto a la cantidad de tiempo que se juega como al momento en que se hace.

- Presentar al menor –cuanto antes y cuantas más mejor–, todo un conjunto de actividades de ocio. Compartir las con él para despertar su interés. Que los niños no lleguen a la preadolescencia sin haber tenido la oportunidad de practicar varias de ellas, lo que le permitirá elegir entre un abanico lo más amplio posible: deportes, música, pintura, actividades al aire libre montañismo, pesca, caza, esquí, lectura, cine, etcétera.
- Ubicar los videojuegos en su lugar: siempre como un medio de aprendizaje, de diversión, de socialización, nunca como un fin en sí mismo.
- Utilizarlos, al igual que otras actividades de ocio, como un premio por la correcta realización de obras y tareas de mayor importancia: deberes escolares, aportación a los quehaceres domésticos.
- Hacer del videojuego una actividad social. En este sentido, hacer lo posible porque se comparta con los hermanos, los amigos, evitar el aislamiento del jugador.
- Jugar de vez en cuando con ellos. El riesgo evidente de sufrir la más humillante de las derrotas se compensa con la satisfacción que les produce ganarnos y, lo que es más importante, además sabremos de primera mano con qué juegan nuestros hijos.
- Tomar partido en la compra del videojuego. En casa solo entran los videojuegos que conozcamos, el resto, incluidos las modalidades on-line, están prohibidos. Desde luego, nunca deberíamos permitir a los menores jugar con aquellos que la propia industria ya califica para mayores de edad. (García, 2007b)

2.2.7 Otras actividades absorbentes relacionadas con los videojuegos

Entre otras actividades que se consideran como perjudiciales están que se considera que los videojuegos como medio entretenimiento, desplaza a otros medios, en este caso advierte que primeramente sustituye algunas actividades como la computadora y ver televisión, pero esta afirmación va más allá, asegura que los videojuegos desvían y vuelven ociosos a los jugadores, ya que se olvidan de actividades como leer, practicar algún deporte y hasta actividades escolares, familiares y sociales. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009h)

2.2.7.1 Sexismo en los videojuegos

Otra crítica es con el contenido de los videojuegos, se tiende a considerarlos sexistas, esto por el rol que desempeñan o más bien se le otorga a los personajes. Se considera que en muchos videojuegos, a las mujeres se otorga el rol de débil, desprotegida y frágil, y al hombre como intrépido, fuerte, inteligente, sagaz. Simplemente recuérdese al juego más famoso, *Mario Bros*, acude al rescate de una princesa que está atrapada.

En muy pocos juegos las mujeres son heroínas que se enfrentan a los peligros con arrojo y salen vencedoras. Más bien suelen ser princesas o víctimas a rescatar. En casi todos los casos se muestran con cuerpos voluptuosos, dotadas de grandes senos y cinturas de avispa, debido sin duda a que frecuentemente se las presenta como meros objetos sexuales [...] Si bien es cierto que últimamente, debido a las numerosas críticas recibidas, los fabricantes han empezado a incorporar chicas que asumen el rol de protagonista [...] (García, 2005)

Sin embargo, por dos motivos las empresas desarrolladoras de videojuegos ponen mucha atención a los videojuegos. En primera está lo mucho que se critica a las empresas por el rol que se asigna al sexo femenino en los videojuegos, porque aunque sean protagónicas, tienen una carga sexual exagerada y cuerpos demasiado voluptuosos. En segundo que las mujeres cada vez juegan más videojuegos, se incrementa el mercado donde las mujeres son jugadoras, por lo que se considera como parte de la cultura de los videojuegos.

Un ejemplo de esta afirmación es el juego *Bayonetta* del año 2010 desarrollado por Sega para las plataformas PlayStation 3 y Xbox 360. La protagonista de este juego es una mujer, una bruja para ser exacto, pero una bruja muy hermosa, con una carga sexual y voluptuosidad. Tuvo muy buena crítica este juego y ha sido el segundo más vendido de su compañía. Por debajo de *Sonic*, *Bayonetta* vendido alrededor de 1.1 millones de copias en todo el mundo. (Leigh, 2010)

El portal IGN, analiza de manera brillante este juego y toma en cuenta este aspecto de las características de *Bayonetta*.

Bayonetta podría haber sido el mejor juego de acción en la PS3 [...] *Bayonetta* es uno de los personajes femeninos más frescos que jamás he

encontrado en los juegos. A pesar de su sexualidad se pone de relieve en casi cada vuelta (que podría llevar a los jugadores a creer que ella es una heroína estereotipada), también es inmensamente poderoso, tranquilo y confiado. *Bayonetta* es uno de mis principales razones para jugar el juego, ya que es terriblemente divertido. (Clements, 2009, diciembre)

2.2.7.2 Violencia en videojuegos

Quizás la principal crítica a los videojuegos y el tema que más se discute es la violencia en los videojuegos y la teoría de si los videojuegos producen y generan violencia, por tal motivo se dedica un apartado en especial a este tema así como el análisis el contexto en el que se considera violento un videojuego y los elementos que se toman en cuenta para que se determine si un juego puede considerarse productor de niños o adolescentes violentos.

2.3 La violencia en los videojuegos

Es sin duda el aspecto más cuestionable y más debatible dentro de la industria de los videojuegos, la violencia.

Nuevamente surge la polémica en la industria de los videojuegos, así como se alaban sus avances, logros y utilidades, se criticó mucho sobre cuestiones de distracción y ocio; pero ahora el tema central es la violencia que manejan muchos videojuegos y que, de acuerdo con algunos especialistas, produce en los niños comportamientos agresivos y violentos.

En respuesta a estos argumentos en contra de los videojuegos, muchos expertos defienden el uso de los videojuegos, Ricardo Tejeiro Salguero de la Universidad de Málaga, en su artículo sobre los *Efectos psicosociales de los videojuegos* menciona acerca del contenido de los videojuegos y como algunos de ellos manejan un elevado nivel de violencia.

A diferencia de la televisión o incluso el cine, manejan un grado de violencia mayor. Los videojuegos en muchas ocasiones utilizan temas sociales, donde buscan la convivencia de manera cooperativa. Además al análisis de un juego en específico, sale a relucir un aspecto importante, la competitividad. El discurso de la violencia puede convertirse en un objetivo para que se obtenga un logro.

La mayoría de los estudios que se realizan donde se comprende el uso y los posibles efectos de los videojuegos, se apoyan en dos teorías fundamentales propuestas en la década de los 70 por Albert Bandura, *La teoría del aprendizaje social* y *La teoría cognitiva social*. La hipótesis de las investigaciones gira en torno a si el uso constante de videojuegos genera una influencia negativa a largo plazo que afecte el comportamiento creándose una perspectiva de que la sociedad es un sitio peligroso. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009i)

Una de las mayores preocupaciones a que hace referencia Ricardo Tejeiro es que en los videojuegos se engloba un punto que en otros medios no, la violencia en un videojuego no se manifiesta únicamente en acciones físicas o verbales, uno de los temas más debatidos es que se centra en aspectos ideológicos.

2.3.1 Teoría de Bandura y su relación con la violencia en los videojuegos

De acuerdo con el aprendizaje social o también llamado en este sentido de imitación, consiste en que se identifique a los dos sujetos de esta teoría. El primero es el sujeto o acción que toma el papel de modelo y realiza alguna acción determinada con un fin. El segundo es el sujeto que realiza primeramente la acción de observar dicho comportamiento. Una y otra acción tiene como consecuencia inevitable un aprendizaje. Sin embargo este aprendizaje no es realizado por un conocimiento sino por la imitación de una conducta.

2.3.2 Teoría del conductismo de Albert Bandura

La teoría del conductismo de Albert Bandura explica que este método implica tres cosas: la observación, una medición y el rechazo a lo subjetivo, sin duda llevaría inevitablemente a la imitación. Para influir en la personalidad del individuo tienen que intervenir el ambiente, el comportamiento y los procesos psicológicos de las personas. Esto gira a partir de la capacidad que tenemos las personas para guardar imágenes y un tipo de lenguaje en nuestra mente y recuerdos más cercanos.

Bandura define lo que llamó el aprendizaje por la observación a partir de un simple estudio que realizó a un grupo de niños de una guardería, les llevó el

muñeco de una película en la cual golpeaban al muñeco con un martillo y lo ofendía. Su sorpresa fue que al observar el comportamiento de los niños al darles el muñeco y dejarlos que hicieran lo que quisieran, los niños realizaron las mismas acciones que en la película. Tomaban un martillo y llamaban “estúpido” al muñeco mientras lo golpeaban en la cabeza. Lo interesante de este experimento que realizó fue que las instrucciones fueron únicamente que hicieran lo que quisieran con el muñeco, entonces los niños optaron por la realización de ese acto violento que está claro que esa no es la función de ese juguete.

Una de las posturas más interesantes de Bandura, es que a pesar de los puntos expuestos y de los estudios realizados, toma en cuenta el papel que juega la familia dentro de la educación y del comportamiento de los niños. Menciona que en muchos casos de violencia por parte de un niño, corresponde a patrones de conducta aprendidos en la familia. Las distintas formas en que una persona actúa y piensa y que no se comparten, son manifestadas en forma de incomodidad y esa incomodidad la ven traducida normalmente en forma de violencia física o verbal.

Algunas formas de conducta agresiva se reflejan en los siguientes puntos:

- Gritos
- Peleas
- Resentimiento
- Enojo
- Desobediencia a la autoridad o a las normas sociales.
- Amenazas verbales y físicas.
- Daños a cosas materiales.
- Deterioros en la actividad social y académica por episodios de rabias.
- Discusiones con las personas cercanas o de la familia.
- Frustraciones económicas.
- Relaciones sexuales sin conciencia

De acuerdo con su teoría, la gran mayoría de estos niños crecerá y tendrá estos problemas cuando llegue a la adolescencia y hasta la edad adulta. Estos problemas con el tiempo se convertirán en serios problemas para su

desenvolvimiento, podrían ocasionarle problemas de comportamiento violento. Se vuelven altamente impulsivos, no logran la satisfacción, tienen baja tolerancia a las frustraciones, conductas de agresión sin motivos, tienden a aislarse o a refugiarse en el alcoholismo, la drogadicción o el tabaquismo. (Psicología Social, 2008)

Es muy importante se tome en cuenta el punto anterior ya que muchas de las características que pueden desarrollarse en las personas que manejan algún índice de violencia, son muy parecidas a las críticas y las teorías que hacen los especialistas sobre los efectos negativos y perjudiciales de los videojuegos.

En el texto de los *Efectos psicosociales de los videojuegos*, los videojuegos con otro medio como la televisión, se identifican ciertas características, ambos tienen gran influencia en los medios como forma de entretenimiento y en cuanto a los contenidos.

La principal diferencia es que la televisión es más pasiva y existen algunas limitantes en cuanto a la interacción con los usuarios. En cambio los videojuegos, son totalmente activos, ya que el usuario puede controlarse con las acciones de los personajes y de la toma de decisiones durante el juego. Por ello los niños prefieren jugar videojuegos que ver televisión, además se da una situación importante, ya que el jugador de alguna manera se identifica con el personaje principal del videojuego, las acciones que realiza son importantes, ya que será recompensado por las tareas que la mayoría de las veces, se realizan acciones violentas. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009j)

Acerca de los primeros estudios realizados sobre la violencia en los videojuegos, los comportamientos de los niños durante las sesiones de juegos, los niños tienen una conducta activa. A partir de ello, se estudia el uso y las respuestas de los niños ante los videojuegos.

La forma de analizarse el comportamiento de los niños con los videojuegos es mediante la observación conductual. Sin embargo los resultados son variados, esto se debe a que realizaron con variantes de edades, sexos, videojuegos y rangos de juego. Cada experto que esté a favor o en contra dará sus razones, algunos consideran que los efectos negativos son a largo plazo; otros consideran que la violencia en los videojuegos no es mala, les ayudan a las personas a que

decidan en situaciones hostiles, la práctica de estrategias de afrontamiento. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009k)

La American Academy of Child and Adolescent Psychiatry realizó estudios acerca de la violencia en los videojuegos. Primero elaboró una lista de las principales temáticas o temas de violencia que abordan los videojuegos con clasificación para mayores de edad y que, en lo general, los niños juegan:

- matar a personas o animales,
- uso y abuso de drogas y alcohol,
- comportamiento criminal,
- falta de respeto por la autoridad y las leyes,
- explotación sexual y la violencia hacia la mujer,
- estereotipos raciales, sexuales y de género, y
- uso de palabras indecentes, obscenidades y gestos obscenos

Las recientes investigaciones realizadas con el fin que muestre los efectos de los videojuegos y de acuerdo con sus resultados arrojaron beneficios.

El primer resultado que generó mucha polémica es que los niños que utilizan con regularidad juegos violentos, se vuelven insensibles ante hechos violentos que ocurren en la sociedad, imitan la violencia, además de que muestran un comportamiento más agresivo de lo común. (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, s/a)

2.3.3 Gilles Brougère

Sin embargo, el investigador francés Gilles Brougère, sustenta que los juegos violentos necesariamente no representan un problema. Expone tres motivos fundamentales por los cuales los juegos no propician violencia, el primero es que la violencia forma parte de la cultura humana y no de un juego, la segunda es que ciertas situaciones de violencia como la guerra son de fácil asimilación, ya que permiten una fácil comprensión de la situación entre el bien y el mal, por último menciona, que es una forma por la cual puede liberarse de los problemas y las frustraciones. Para el autor, los videojuegos violentos ayudan a que se canalice la violencia y la agresividad. (Martínez, 2011, julio)

Laurent Bègue profesor de la Universidad Pierre Mendès-France de Grenoble, realizó junto con otras universidades una investigación con resultados que demostraron un aumento inmediato y de corta duración de agresividad en los estudiantes.

Un total de 70 alumnos durante tres días fueron puestos a jugar videojuegos durante 20 minutos. Después se les puso a leer una historia donde atravesaban por una situación de un accidente y se les preguntaba su punto de vista acerca de las reacciones de las personas, se esperaba una reacción más hostil por parte de los que jugaron videojuegos.

Por último, en una competición, se les puso como premio que castigaran a sus oponentes causándoles un ruido que les resultara lastimoso. Los resultados obtenidos mostraron que las personas que jugaron videojuegos se comportaron más agresivamente. (Science Direct, 2013, marzo)

La polémica en la que se encuentran los videojuegos que tienen contenido violento parece que no tendrá fin. Se cree que estas cuestiones son culpa de los videojuegos. En cambio otros especialistas aseguran que la sociedad es la que provoca ese grado de violencia en los niños. Esa es hasta ahora la discusión central, ya que no se ha establecido nada con seguridad.

Al igual que en los videojuegos, otras industrias culturales como la cinematografía o la televisión, tienen un alto grado de violencia que de cierta forma no ha sido establecido de acuerdo con un sistema de clasificación de edades que se aplique adecuadamente, sin embargo, los videojuegos siguen señalados en cuestiones de violencia y afectación en los menores.

Capítulo 3 Rockstar Games

3.1 Empresa Rockstar Games

Rockstar Games es una de las empresas desarrolladoras de videojuegos más representativa de los últimos años, se ha consolidado entre las más exitosas en cuanto a ventas y a logros en la mayoría de sus títulos. Cuenta con una de las sagas más famosas y vendidas en la historia de los videojuegos, *Grand Theft Auto*.

Dan Houser, es para Rockstar Games lo que fue Steve Jobs para Apple. El fundador de Rockstar a creado su propio estilo en la industria de los videojuegos.

Aún con el éxito en sus últimos juegos como lo fue *Red Dead Redemption*, son objeto de críticas porque muchos de sus juegos son considerados con altos grados de violencia, a continuación se presentan los principales títulos que han hecho de *Rockstar Games* una de las empresas más importantes en la industria de los videojuegos.

3.2 Rockstar Games



Rockstar Games es hoy en día una de las principales compañías de videojuegos. Es una compañía desarrolladora y publicadora de videojuegos adquirido por el publicador de juegos Take-Two Interactive y creador del motor de videojuego RAGE (Rockstar Advanced Game Engine).

La compañía Rockstar Games fue fundada en 1998 bajo la idea de crear entretenimiento interactivo que fuera innovador y progresista. Es una subsidiaria de propiedad total de Take-Two Interactive Software Inc.

Take-Two Interactive, Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar San Diego, Rockstar Vancouver, Rockstar Toronto, Rockstar Leeds, Rockstar Lincoln, 2K Games, Global Star Software y logos relacionados son marcas comerciales de *Take-Two Interactive Software Inc.* El logotipo de *Rockstar* es una marca comercial registrada de *Take-Two Interactive Software Inc.* Todas las

demás marcas y marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios. (Rockstar Games, 2009a)

La imagen y el nombre Rockstar fueron fundados en Nueva York en el año 1998 por Sam Houser, Terry Donovan, Dan Houser, Jamie King y Gary Foreman. Es en Broadway, Nueva York, donde se encuentran las oficinas de Rockstar Games. En estas oficinas se encuentra su equipo de publicidad, marketing y es ahí donde se desarrollan sus proyectos. (GTA Wiki, s/aa)

3.2.1 Objetivo de la compañía

Dan Houser, el vicepresidente creativo de Rockstar Games, reveló a una revista de videojuegos publicada por Enterbrain, Inc “Famitsu” que Rockstar Games quiere que se evite de manera importante el desarrollo de juegos dentro del género de los FPS, o sea, los videojuegos de disparos en primera persona. “Estamos evitando eso ahora, deliberadamente,” dijo, según señala una traducción del portal en videojuegos “1UP”.

It's in our DNA to avoid doing what other companies are doing. I suppose you could say that Max Payne 3 is something close to an FPS, but there are really unique aspects to the setting and gameplay there, too, not just in the story. You have to have originality in your games; you have to have some kind of interesting message. You could say that the goalpoint of Rockstar is to have the players really feel what we're trying to do. (Tom, 2011a)⁵

Dan Houser explicó también que Rockstar Games tienen el mérito de la creación de géneros propios además de un éxito rotundo como lo ocurrido con la saga *Grand Theft Auto*. Algo que es importante es que para

⁵ (trad. a.) Está en nuestro ADN el hecho de evitar lo que otras compañías están utilizando. Supongo que se podría decir que *Max Payne 3* se parece mucho a un juego en primera persona pero, en realidad, hay determinados aspectos únicos con respecto a la jugabilidad y las características también, no solo en la historia. Se trata de ser original con tus videojuegos; tiene que haber algún mensaje de interés. Se podría decir que el objetivo principal de Rockstar es hacer llegar a los jugadores lo que realmente pretendemos hacer. (Tom, 2011a)

la empresa de Rockstar Games no existe un manual sobre lo que realizan, ni una guía que les dice que lo que hacen tendrá éxito.

3.2.2 Videojuegos notables

- Saga Grand Theft Auto (1997–presente)
- Saga Midnight Club (2000–presente)
- Saga Max Payne (2001–presente)
- Saga Manhunt (2003–2007)
- Saga Red Dead (2004-2010)
- The Warriors (2005)
- Bully (2006)
- L.A. Noire (2011) (Rockstar Games, 2013d)

3.3 Juegos de Rockstar Games hasta GTA IV

Sin duda el juego *Grand Theft Auto IV (GTA IV)* es el más emblemático de la industria, pero antes hubo títulos que pusieron los cimientos para que esta industria llegara a los niveles y a la fama que logro hasta hoy en 2013. A continuación se presentan los principales juegos de *Rockstar Games* en orden de aparición de *ManHunt* hasta *Max Payne 3*.

3.3.1 Manhunt

Manhunt, es el nombre que la empresa *Rockstar Games* le dio a este título en el año de 2003. Se



trata de un juego de *Survivor Horror*, o sea, busca que en el jugador tenga sentimientos de terror y miedo de muchas formas posibles, con cazas embrujadas, zombis, asesinatos misteriosos, en general se presentan cosas sobrenaturales. En Manhunt te conviertes en un asesino serial que mata a sangre fría y de forma violenta.

Al poco tiempo de su estreno, se convirtió en uno de los juegos más polémicos de la historia de los videojuegos, debido a su extrema violencia y sin ningún tipo de censura. Incluso la empresa Rockstar Games presentó problemas

legales por un asesinato cometido por una persona que emulaba al juego. (BBC, 2004, agosto)

James Earl Cash es el nombre del personaje principal de la historia, es un convicto con una condena a muerte por cometer asesinatos. Él pensaba que todo había terminado; sin embargo, su vida daría un giro inesperado al ser puesto en libertad de forma ilegal por el director de una organización secreta con la condición de acabar con las bandas callejeras enemigas. A lo largo del juego se convertirá en un asesino serial de bandas callejeras que realizan películas *snuff*.

Otra polémica de este juego es con las bandas callejeras que realizan las películas *snuff*. Ya que los jefes de las bandas, tienen un nombre y aspecto muy parecido al de asesinos seriales y otros asesinos como el hombre que asesinó a Martín Luther King o el asesino serial Richard Ramírez. Por lo regular los miembros de las bandas usan máscaras de animales y ropa muy psicodélica y a lo largo del juego, el protagonista se adentrará en sitios clandestinos y siempre los asesinatos ocurren de noche y en lugares con luces parpadeantes.

Este juego recibió críticas y censura en muchos sentidos por el nivel de violencia que maneja, sin embargo críticos de videojuegos lo califican como un juego que muestra violencia, pero con una violencia muy cuidada. (Kasavin, 2003c, noviembre)

Este juego puede parecerle a muchos desagradable por tanta sangre y violencia tan repetitiva, les parece un videojuego desafiante para los amantes de sagas terroríficas de acción psicológica.

3.3.2 Manhunt 2

Aun con la controversia y los problemas de censura por muchos países como Inglaterra que lo censuró y aun así terminó marcándolo como una clasificación “+18”, para mayores de 18 años, y también del mismo Estados Unidos que prohibió el juego para Nintendo, por el nivel de violencia tan alto, el juego salió al mercado el 31 de octubre de 2007. (Gamespot, 2007d)



La trama de este juego pone a *Daniel Lamb* como el protagonista, quien se escapa de un manicomio cuando se le presenta la oportunidad. No sabe quién era ni a donde ir, decide pedir ayuda en un doctor para que lo ayude a que recupere sus recuerdos. Esto desencadenaría una serie de actos violentos y de venganza que *Daniel Lamb* ni siquiera se imaginaba que formaban parte de su pasado.

Este juego se distingue del anterior porque tiene más violencia en los asesinatos, ya que los pueden realizarse casi con todos los objetos. También que se distinguen tres tipos de asesinatos:

- apresurados,
- violentos,
- sangrientos. (Rockstar Games, s/ae)

Manhunt 2 no se quedaría atrás en la controversia, ya que en 2007, un empleado de Sony, aficionado al juego, filtró en la red el juego sin censura, cosa que ocasionó su despido. (Game Politics, 2007)

La industria de videojuegos "1UP.com" lo califica con 4/10, como un juego que pasa los estándares pero llegará a ser un juego más con el paso del tiempo. (Sharkey, 2007)

3.3.3 The Warriors

The Warriors es un juego de Rockstar Games, esta vez producido por Rockstar Toronto. Para este título recrearon y se basaron en la película y la novela *The Warriors*.

Su estreno fue en 2005 y salió para las consolas de Xbox, PlayStation 2 y PSP, con la clasificación de adolescentes.



Entra en el género de acción aventura y mundo abierto, por lo que al ser un juego no lineal ofrece una mayor experiencia al jugador.

A diferencia de "GTA San Andreas", cuenta con algunas mejoras de gráficas y de jugabilidad. Además de que en el juego el único medio de transporte es el metro y este tiene gran relevancia, en ello se trasladan los Warriors donde



llegarán a las misiones y además de la ubicación de las demás bandas. (Rockstar Games, s/af)

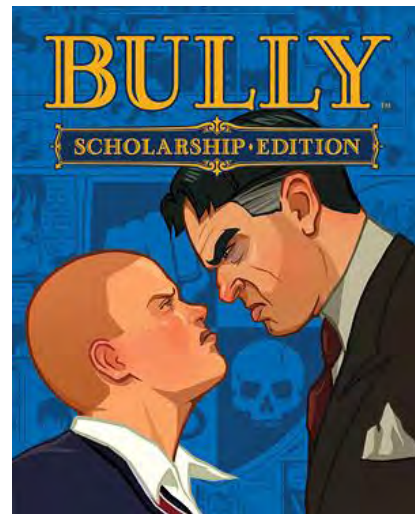
En la historia se presentan varios desafíos, el sistema de guerra de bandas es primordial para este juego, en donde se perfeccionó el sistema de lucha cuerpo a cuerpo, batallas campales de cinco pandilleros o ejército. Al igual que en la novela, las bandas se reúnen en la estación del metro Coney Island– Avenida Stillwell Nueva York, tienen

sus reuniones y enfrentamientos en los territorios de las diferentes bandas por todo Nueva York.

3.3.4 Bully: Scholarship Edition

Obra de *Rockstar Vancouver*, propiedad de *Rockstar Games*, se estrenó en Norteamérica el 4 de marzo de 2008 para las consolas *Wii* y *Xbox 360*. Anteriormente este juego se estrenó en Europa en 2006 para *PlayStation 2*, con el nombre de “*Canis Canem Edit*”, que proviene del latín de “un perro que muerde a otro perro”. (Gamefilia, 2008)

Como lo dice el título, *Bully* proviene del término acosador y abusivo. El juego trata sobre un joven de 15 años que sufre de abuso en la escuela y él tratará de enfrentarse a sus agresores.



Jimmy Hopkins, el personaje principal del juego, es un chico con serios problemas de conducta, lo expulsaron de su colegio anterior. En cuanto llega a su nueva escuela de inmediato comienzan sus problemas porque sufre de abusos por parte de sus compañeros. A lo largo del juego, lidiará contra esos abusos en la

escuela y fuera de ella. El jugador tiene la posibilidad de ejercer también *bullying* sobre diferentes personas: a los alumnos de su edad, a adultos, a niños pequeños, ataque a niñas; además se ocasionan actos de vandalismo, allanamiento en la escuela. (Vlacich, 2013)

Este juego tiene como cualquier juego de Rockstar Games, gran atención y crítica por parte de los medios. En especial del Reino Unido que criticó el modo de juego y buscó que lo prohibieran.

En honor a la verdad el ritmo de vida que se lleva en el Instituto Bullworth no es muy distinto al de las concentraciones escolares de su estilo, enormes campus colegiales donde los chicos quedan en condiciones de internado o seminternado y asumen el proceso de formación a lo largo de seis meses. Por eso cuando Rockstar anunció un juego sobre dicha temática no fueron pocas las voces de protesta que se levantaron en su contra, las mociones de censura fueron casi tan escandalosas como lo que en apariencia señalaban que tendrían los contenidos de este juego y es que lo peor era que sin siquiera haber salido al mercado se pedía abiertamente una fuerte moción de censura por considerarlos apológicos hacia los comportamientos malsanos en la población adolescente. (Karam, 2006)

Varios críticos señalaron que en el juego, los jóvenes resuelven sus problemas si ejercen el abuso y la violencia entre sus demás compañeros, con el fin de ser respetado y superior. Por la temática del juego, les enseña a los jugadores, que en la mayoría son niños, como salirse con la suya en la escuela, mediante el maltrato a las niñas, insultos a los profesores, molestar a los niños pequeños. Todo esto generaría en los niños una mentalidad de violencia que llevarán a cabo en su escuela lo que realizan y logran en el juego. (Ortiz, 2006)

Su Jeremy Dunham, crítico de la empresa en videojuegos IGN, da su punto de vista sobre este juego y no presta tanta importancia a las críticas a estos juegos.

Hailed as "Grand Theft Auto in High School" [...] Bully has been one of the most hotly-contested videogames to come along in years [...] Bully isn't any more inappropriate than an episode of Smallville or Veronica Mars. While the game is

surely packed with an abundance of off-color humor and some gross situations.
(Dunham, 2006)⁶

A pesar de lo que se ha hablado de esta saga, *Rockstar Games* esta trabajando en un nuevo entrega de la saga.

3.3.5 Saga Midnight Club

Es una saga de videojuegos desarrollados por los estudios de *Rockstar San Diego*, que a su vez forman parte de la empresa *Rockstar Games*. Esta serie de juegos comenzó en el año 2000 y para 2008 generaban más de 12 millones de copias en todo el mundo.



3.3.5.1 Midnight Club: Street Racing

Se estrena en el año 2000 y solo salió para *PlayStation 2*. Esta historia comienza con un hombre que conduce un taxi en la ciudad de Nueva York y desea conducir autos de lujo. El objetivo del juego es ganar carreras callejeras e ir conseguir vehículos cada vez más costosos y con modificaciones.

3.3.5.2 Midnight Club 2

Este título salió a la venta en 2003, para las plataformas de *PlayStation*, *Xbox* y *Windows*, tuvo mejoras como incluir algunos autos más parecidos a los reales, también se incluyeron motocicletas para las carreras. Ahora se desarrollaron en las ciudades de Los Ángeles, París y Tokio. También se incorpora el modo multijugador *online*, para jugar en línea con otros competidores.

3.3.5.3 Midnight Club 3: DUB Edition

Se estrenó en el año de 2005 para las consolas de *PlayStation* y *Xbox*, los lugares utilizados para este juego fueron California, Atlanta y Detroit. Las mejores gráficas

⁶ (trad. a.) Aclamado como “Grand Theft Auto en la escuela secundaria”, *Bully* ha sido uno de los videojuegos más disputado por venir a lo largo de los años *Bully* no es más inapropiado que un capítulo de *Smallville* o *Veronica Mars*. Mientras el juego está repleto de un humor algo subido de todo y algunas situaciones salvajes. (Dunham, 2006)

y formas de conducción, además se cuenta con la licencia para la recreación algunos juegos, le dieron mayor realismo a este título. Un año después se estrenó un nuevo proyecto con el nombre de *Midnight Club 3: DUB Edition Remix*, donde se hace un recopila toda la saga, los escenarios, vehículos y contenido descargable.

3.3.5.4 Midnight Club: Los Ángeles

Este juego salió en 2008, para *PlayStation* y la nueva plataforma de *Xbox 360*. Esta nueva generación de consolas permitió un mayor desarrollo de este juego recreado en Los Ángeles y cuenta con sitios como Beverly Hills y Hollywood. Además se implementó una gran gama de autos de la marca Ford. (Rockstar Games, s/ah)

3.3.6 L.A. Noire

Los Ángeles Noire es un juego de *Rockstar Games* en colaboración con el grupo de Team Bondi, se estrenó el 17 de mayo de 2011 en Norteamérica con clasificación para adolescentes y adultos, para las plataformas de *Xbox 360*, *PlayStation 3* y *PC*. Se tenía planeado que fuera únicamente para *PlayStation 3* en un formato en Blue Ray, *Rockstar* decidió lanzar una edición con 3 discos para *Xbox 360*. (O'Connor, 2010)



L.A. Noire presenta un juego de mundo abierto de tipo lineal, misterios, disparos en tercera persona, acción y aventura. Es un videojuego de thriller criminal, con una trama que se sitúa en la ciudad de Los Ángeles en los años 40 y tiene por protagonista a Cole Phelps, que trabajó en el departamento de policía de Los Ángeles.

Amid the post-war boom of Hollywood's Golden Age [...] Phelps must unravel the truth behind a string of arson attacks, racketeering conspiracies and brutal murders, battling the L.A. underworld and even members of his own

department to uncover a secret that could shake the city to its rotten core. (Rockstar Games, s/ai)⁷

Algo que sorprendió y que hace de este juego único, lo realizó por el equipo de Rage, ya que desarrollaron el juego con captura la gesticulación facial. Cosa por la que Rockstar y Team Bondi están muy satisfechos.

Este sistema de juego de L.A Noire es algo completo, muy inusual en un videojuego, recrea a la perfección, y de manera muy bien cuidada, casos de investigación, crímenes, asesinatos con desenlaces en donde se atrapa a un presunto sospechoso, que de acuerdo con las pistas, apunta como culpable.

Se ve que Rockstar ha asumido sin ningún tipo de reparos que este juego es radicalmente diferente a los productos típicos de la actualidad y que su mecánica podría suponer el atasco de algunos jugadores ya que habrá que inspeccionar detenidamente zonas, hacer interrogatorios utilizando el intelecto, escoger entre vías opuestas de actuación [...] (MeriStation, 2011a)

Una novedad en este juego es que cuando se investigan los casos, en la escena del crimen, se interactúa con prácticamente todos los objetos alrededor, esto le gran credibilidad al juego, además cuenta con una libreta para la anotación de pistas, lugares y personas para interrogar. En el transcurso del juego, se realizan misiones secundarias, se contestan llamados por radio y se pide apoyo, porque se cometió un crimen.

La principal característica de L.A. Noire son los interrogatorios en los cuales, la finalidad es que se descubra al culpable, aunque en ocasiones no ocurra. En cada caso se puede hacer la captura de más de un sospechoso y basándose en las pruebas obtenidas, pistas e interrogatorios se encuentra al culpable. Lo que sorprende en sí, no son los interrogatorios, sino el realismo de los personajes, ya que hacen todo tipo de expresiones faciales, muecas, sonidos, que

⁷ (trad. a.) En medio del boom de la posguerra de la época dorada de Hollywood [...] Phelps debe desentrañar la verdad detrás de una serie de ataques incendiarios, conspiraciones chantaje y asesinatos brutales, luchando contra el bajo mundo de los LA e incluso miembros de su propio departamento para descubrir un secreto que podría sacudir el podrido corazón de la ciudad. (Rockstar Games, s/ai)

hacen de los interrogatorios un verdadero arte. Las muecas y las miradas después de una afirmación de los sospechosos hacen de este juego su principal característica. (MeriStation, 2011b)

Debido al éxito, L.A. Noire, *Rockstar Games* y Mulholland Books han creado una serie de novelas que honra a L.A. Noire. (Rockstar Games, s/ak)

En cuanto a la recepción y éxito obtenido, el portal experto en videojuegos IGN le otorga una calificación de 85/100, menciona que aunque resaltan la brillante forma de narración, consideran que le faltó un toque de emoción.

Este es el “juego” de parte de LA Noire, la parte construida por aquellos que no están dispuestos a liberar a sus necesidades antiguas como los jugadores. Y tal vez Rockstar está luchando para liberar esa misma bodega. Me gusta ir por la ciudad, pero LA Noire podría haber sido más fuerte, con mayor énfasis en la experiencia y menos preocupación por la inclusión de elementos de juego tradicionales. (Goldstein, 2011)

Meristation le otorga un 9.5/10 calificándolo como brillante, les pareció muy importante la forma como se buscan las pistas, el sistema de interrogatorios bien diseñado y considera como de adrenalina pura las persecuciones policíacas.

L.A. Noire es un juego muy especial con una propuesta que funde cine y videojuegos con, eso sí, mucha presencia de lo segundo. Pero la estructura de los casos, el ritmo pausado de la detección de pistas y la atención que pide a la hora de hacer interrogatorios hacen que seguramente no sea un juego para todo el mundo. Aunque sí un juego que todo el mundo debería al menos probar [...] (MeriStation, 2011c)

El diario *The New York Times* publica una nota muy interesante acerca de los juegos de *Rockstar Games*, el aclamado *Grand Theft Auto IV*, *Red Dead Redemption* y *L.A. Noire*, sorprendidos afirman que la última frontera de los videojuegos es el mundo real. Reconocen el trabajo de *Rockstar Games*, se menciona que nadie como *Rockstar Games* recrea el mundo real, en el este caso, L.A. Noire, recrea de manera excelente la vida de Los Ángeles de aquella época.

Most games have nothing to do with reality. When you're dealing with orcs or aliens, or even when you're pretending to be a special-forces comando [...] L.A. Noire unfolds, through flashbacks the game also tells the story of Phelps's own war history and his fraught relationship with the men under his command. Without

giving away the plot, the stories of past and present end up colliding in spectacular, heartrending fashion. Like so many of his suspects, our hero has demons of his own, and like so many of his suspects, he does not handle them easily. (Schiesel, 2011, mayo) ⁸

3.3.7 Saga Max Payne

3.3.7.1 Max Payne

Esta saga de videojuegos consta de tres partes hasta el momento y comenzó en el año de 2001 para *PlayStation 2*, *Xbox*, *Mac* y también *Game Boy Advance*. (Rockstar Games, s/a)



El género de este primer título de *Max Payne* lo ubicaría en juego de disparos en tercera persona. Algo que no es tan usual en un juego de disparos, sin embargo, desde la saga *Grand Theft Auto* pusieron su propio sello a los juegos de disparos.

Max Payne es un policía de la policía de Nueva York. En un día terrible, su esposa y su hija recién nacida fueron asesinadas por tres yonquis, que irrumpieron en su apartamento después de haber ingerido una nueva droga de diseño conocida como Valkyr. Después de la tragedia, Max dejó el cuerpo de policía y se unió a la Administración de Control de Drogas [...] la única manera de salir es con armas de fuego, porque no tiene nada que perder. (Moby Games, s/aa)

Es este juego se observa un estilo muy parecido al de las historias de detectives o al cine de acción de Hong-Kong. A lo largo del juego, conforme avance la historia, se verá una importante serie de cortos cinematográficos para darle inicio o fin a algún caso o asunto.

⁸ (trad. a.) La mayoría de los juegos no tienen nada que ver con la realidad. Cuando estás tratando con los orcos o aliens, o incluso cuando estás fingiendo ser parte del comando de fuerzas especiales [...] *LA Noire* se desarrolla, mediante el Flashbacks, el juego cuenta la historia de la posguerra de Phelps y su tensa relación con las personas a su mando. Sin revelar la trama de la historia, el pasado, el presente y futuro chocan de una de una forma espectacular y desgarradora. Al igual que muchos de los sospechosos, el héroe lidiara con sus propios demonios y como muchos sospechosos, no se manipulara fácilmente.

Este “sistema bala” hace que el tiempo se vuelva más lento de lo normal, esto sirve de ayuda para que el jugador tenga una mejor trayectoria de disparo y pueda disparar antes que sus rivales, esto es de gran ayuda para disparar de mejor forma y sin fallar durante las enfrentamientos. (Moby Games, s/ab)

En cuanto al sistema de juego, se utilizan desde bates, granadas, escopetas, lanza granadas, fusiles, pistolas sencillas y utiliza un modo de juego que el juego Red Dead Redemption también de la compañía Rockstar Games usó, el tiempo bala.

3.3.7.2 Max Payne 2

Max Payne 2 es la segunda entrega de esta saga de *Rockstar Games*, desarrollado por *Remedy Entertainment* y *Rockstar* de *Vienna*. Salió para las consolas de *Xbox* y *PlayStation 2* bajo una clasificación de 18 años y más. (Rockstar Games, s/am)



In 2001, *Max Payne* arrived to set the benchmark for action gaming, earning countless awards and revolutionizing the genre with cinematic combat sequences fuelled by the groundbreaking use of slow motion and compulsive narrative-driven gameplay [...] *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* has raised the bar for action games all over again. (Rockstar Games, s/an)⁹

Este juego se clasifica en el género de juegos de acción. El juego se desarrolló en tercera persona y *Max Payne* es el personaje principal aunque en algunas ocasiones podría usarse a *Mona* su acompañante, quien forma parte de la

⁹ (trad. a.) En 2001, *Max Payne* establece un punto de referencia para los juegos de acción, al ganar innumerables premios y dar un cambio en el género con secuencias cinemáticas de combate alimentadas por el uso innovador de la cámara lenta y el juego compulsivo de motor narrativo [...] *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* ha elevado el listón para los juegos de acción de nuevo. (Rockstar Games, s/an)

historia. Se puede usar una gran variedad de armas a lo largo del juego. Max, trabaja de nuevo como detective de la policía de Nueva York, será asignado junto a Mona, para que resuelva casos relacionados con homicidios a figuras públicas y problemas con traficantes.

En esta entrega se observa nuevamente la innovación y el avance de Rockstar Games, ya que incorporan nuevos niveles de juego que se incrementan cuando se acaba la historia principal. Además, se incorpora el modo de tiempo, en el que no solo la efectividad en las misiones cuenta, sino también el tiempo que te tomes en dichas misiones.

La revista IGN comenta sobre los aciertos y errores de Max Payne 2, pone como una falla, la versión de PC, ya que es un juego primordialmente de disparos, se tenía que potencializar esa cualidad, cosa que no ocurrió. Al apuntar se tiene el modo de auto apuntar, sin embargo, la versión de PC no tenía esta característica, lo que hacía muy difíciles las misiones y volviéndose tedioso. Aún con este tropiezo, la empresa IGN le dio un buen puntaje al juego en general, 9/10. (McNamara, 2003)

3.3.7.3 Max Payne 3

Para esta tercera entrega de la esperada saga *Max Payne*, paso desde el 14 de octubre de 2003 que se estrenó la segunda parte, hasta marzo de 2012. Claro que el tiempo no ocurrió en balde, las diferencias y los avances entre cada una de las secuelas son muy notorios.



El juego fue desarrollado por Rockstar Vancouver, para las plataformas de *Xbox 360*, *PlayStation 3* y *PC*.

For Max Payne, the tragedies that took his loved ones years ago are wounds that refuse to heal. No longer a cop, close to washed up and addicted to

pain killers, Max takes a job in São Paulo, Brazil, protecting the family of wealthy real estate mogul Rodrigo Branco, in an effort to finally escape his troubled past. But as events spiral out of his control, Max Payne finds himself alone on the streets of an unfamiliar city, desperately searching for the truth and fighting for a way out. (Rockstar Games, s/a)¹⁰

Esta tercera parte incluye varias mejoras, la principal es la gran cantidad de detalles en el mundo, en los disparos, se aprecia como los casquillos de las balas caen al piso. También se da un acercamiento y seguimiento a las balas en cámara lenta hasta que llegan a impactarse en su objetivo. Incorpora un modo nuevo en los enfrentamientos, puede utilizarse a los propios enemigos como escudos contra las balas. En general presenta un nivel muy alto de realismo en el sistema de juego, ya sea en la ciudad, en enfrentamientos e interactuar con los personajes y objetos.

En el modo multijugador, presenta una mejora no sólo en la experiencia con otros personajes y con los jugadores, sino además el mundo abierto es más extenso.

3.3.7.4 La banda sonora

Health es la banda encargada de la música de *Max Payne 3*, anteriormente trabajaron en la música de fondo del juego también de *Rockstar Games, L.A. Noire*. Esta banda tiene un buen recibimiento por los aficionados a los videojuegos y que además se apasionan por los Soundtrack de los mismos.

Max Payne 3's in-game soundtrack also features signature Brazilian world beat and electronic tracks heard throughout the game's São Paulo levels as well as some pounding heavy bass mixed by Trouble & Bass for the Nightclub sequence,

¹⁰ (trad. a.) Para Max Payne, las tragedias que tuvieron sus seres queridos años son heridas que se niegan a sanar. Ya no es un policía, cerca de varado y adicto a los analgésicos, Max toma un trabajo en São Paulo, Brasil, la protección de la familia del rico magnate de bienes raíces Rodrigo Branco, en un esfuerzo por escapar finalmente su pasado turbulento. Pero como espiral eventos fuera de su control, *Max Payne* se encuentra solo en las calles de una ciudad desconocida, buscando desesperadamente la verdad y luchar por una salida. (Rockstar Games, s/a)

gritty blues heard in the Hoboken Bar sequence and much more. Visit the Credits page for the complete list of licensed tracks. (Rockstar Games, s/am)¹¹

El blog RPP especializado en el análisis de videojuegos, critica el juego *Max Payne 3*, expone puntos a favor y en contra. Nota variaciones en las versiones de las consolas de *Xbox 360* y *PlayStation 3*, sin embargo lo más importante que destaca es en cuanto al contenido del juego.

[...] en mi opinión, le otorga bastante re-jugabilidad el producto. Pero *Max Payne 3* no solo nos ofrece una campaña intensa, también tenemos un multijugador online sumamente adictivo, en el que tenemos diversos modos que nos tendrán enganchado por muchas horas. Me parece muy interesante la manera en la que se ha aplicado el tiempo bala en esta modalidad, ya que no incomoda en el desarrollo de las acciones. A nivel gráfico y técnico, solo tengo palmas para el trabajo realizado por la gente de Rockstar. Gráficamente, tiene un nivel sobresaliente, sorprendiéndome sobremanera la cantidad de detalle de los escenarios. Y mención aparte merece el motor de impactos, casi roza la perfección, ya que se puede interactuar con prácticamente todos los elementos que se ven en pantalla. (Chuquilanqui, 2012)

3.3.8 Red Dead Redemption

Este juego desarrollado por *Rockstar San Diego* y *Rockstar North* se estrenó en mayo de 2010 para *Xbox 360* y *PlayStation 3* y conto con un importante de equipo de directores artísticos, productores, diseñadores, compositores. Pertenece al género de videojuego no lineal, mundo abierto y disparos en tercera persona, a diferencia de *Max Payne 3* que es un juego también de disparos pero totalmente lineal.



¹¹ (trad. a.) En el juego *Max Payne 3* banda sonora también cuenta con la firma mundial de São Paulo Brasil y pistas electrónicas escuchado a lo largo de los niveles del juego, así como algunos de graves golpes mezclado por Trouble & Bass en la secuencia Nightclub, blues arenoso escuchado en la secuencia Bar Hoboken y mucho más. Visite los Créditos de la página para ver la lista completa de canciones con licencia. (Rockstar Games, s/am)

Y la ESRB lo clasifico para mayores de 17 años.

Red Dead Redemption se desarrolla en los Estados Unidos y la frontera con México, a principios de 1900, la época del oeste estaba por llegar su fin. John Marston, el protagonista de este juego se enfrentara a grandes obstáculos incluidos ante su pasado.

John Marston ha olvidado su antigua vida, como forajido al margen de la ley, para retirarse a una vida tranquila en el Rancho Marston, junto a su mujer y a su hijo. Sin embargo su antigua vida no lo ha olvidado y tras muchos años regresa para cobrarse los errores del pasado. La recién creada Oficina Federal de Investigación (FBI) ha secuestrado a su familia y sólo serán libres cuando sus antiguos compañeros estén muertos: Bil Williamson, Javier Escuella y Dutch Van Der Linde. Es el momento de ajustar viejas cuentas. (Roche, 2010a)

Algo que sorprendió es la ambientación de este juego, catalogándolo como un *Grand Theft Auto* del Oeste, o un *Grand Theft Auto* con caballos. En el juego amanece, atardece, anochece y se experimenta con cualquier tipo de clima, sol, lluvia, nieve en cualquier tipo de ambiente, desértico, montañoso, boscoso.

Sorprende al empezar *Redemption*, cuando se tiene libertad para visitar los entornos, que ya desde el principio esté abierta toda una región formada por numerosos pueblos, villas y otros lugares. Sobre caballos, carromatos, diligencias o ferrocarriles, se dispone de una extensión de terreno que duplica la de *Grand Theft Auto IV* y lo que allí era una recreación casi obsesiva de la ciudad de Nueva York, aquí eso es extensible al Lejano Oeste y a todos los elementos que lo forman. Gigantescas yermas, caminos de piedra, zonas arenosas, montañas, valles, frondosos bosques formados por gran variedad de vegetación, rocas que bloquean caminos, ríos, lagos, zonas nevadas, áridas y secas [...] (Roche, 2010b)

También se incluye una gran cantidad de animales, cerca de 60 especies y las especies que se encuentran, van desde un conejo que corre entre los matorrales hasta un oso gris persiguiéndote en las montañas. Algo que agrado mucho es que las especies se encuentran en lugares determinados, propios de su habitat.

Es un juego no lineal, de mundo abierto, permite una gran cantidad de opciones de juego adicionales a la historia principal. Se interactúa con todo el entorno, se puede montar caballos domésticos y salvajes, burros, carrosas, trenes,

cambiar atuendos, cazar a todo tipo de animales, se cometen delitos, salvar a ciudadanos, ir a la búsqueda de tesoros con mapas encontrados.

También al igual que *Grand Theft Auto IV* incluye mini juegos, en éste se puede ir a cantinas y jugar dados, póker, lanzar herraduras, ir al cine y se ven las primeras películas mudas. Además algo que debía incluirse, los duelos a muerte. (Rockstar Games, s/ap)

En el último cuatrimestre del 2010 se informó que el juego alcanzó en ventas la cifra de once millones de copias en todo el mundo para las consolas de Xbox 360 y PlayStation 3. (García, 2011)

Red Dead Redemption se consolidó entre los mejores juegos del año 2010 y ganó muchos premios en las principales categorías, en la premiación de los Spike Video Game Awards de 2010, ganó el premio a mejor juego del año, mejor juego con contenido descargable gracias a su versión de Zombies al estilo oeste, mejor banda sonora y mejor canción en de un juego. (Keyes, 2010)

3.3.9 Saga Grand Theft Auto



La saga de *Grand Theft Auto* es una serie de videojuegos más exitosa en toda la historia cuyo creador se le atribuye a David Jones, este juego es propiedad de *Rockstar Games* y los encargados del juego fueron *Rockstar North*, en ese entonces se conocía como DMA Desing. Desde el primer *Grand Theft Auto* en 1997 hasta el último que salió en el año de 2009, salió para las consolas de *PlayStation 1*, *PlayStation 2*, *PlayStation 3*, *PlayStation Portable*, *Xbox*, *Xbox 360*, *GameBoy Color*, *GameBoy Advance*, *Nintendo DS*, *Dreamcast*, *Macintosh*, *IOS* y *Android*. (Rockstar Games, s/ar)

Grand Theft Auto es un videojuego que tiene por trama principal, narra la historia de una serie de criminales, uno o varios, que cometen una serie de delitos cada vez mayores conforme transcurre la historia y conocen a otros personajes cada vez más polémicos. Por lo general el desenlace de los protagonistas los hace que se conviertan en antihéroes. (GTA Wikia, 2011b)



3.3.9.1 Grand Theft Auto

El primer Grand Theft Auto dio origen en el año de 1997, el primero de octubre, curiosamente el Grand Theft Auto V, que se estrena en 2013, tuvo su tráiler de lanzamiento un primero de octubre. Este primer juego tuvo la variante no sólo para las consolas sino

para PC. (GTA Wikia, s/ac)

Lo revolucionario del género de este videojuego fue la libertad de acciones que decidirá el jugador en su momento, aparte de la polémica que creó por su alto contenido en violencia (violencia realista, lo cual alertó a la sociedad estadounidense). Tenía una vista cenital y un potencial limitado, pero sentó las bases de la saga. (GTA Wikia, s/ad)

3.3.9.2 Grand Theft Auto 2

Fue en la consola de *Nintendo*, en el *Game Boy Color*, en donde apareció *Grand Theft Auto 2*, esto en el año de 1999. La ambientación de este juego se dio en Londres. Un año después se dio salió una expansión descargable para este juego. El 22 de octubre de 1999 salió a la venta el GTA 2 para las consolas de *Sega Dreamcast*, *PlayStation* y *PC*. Incluye elementos nuevos pero aun con la vista cenital centrada. Se desarrolla la historia del juego en Anywhere City, en el año de 2013.

Una de las principales características es que ya cuenta con distritos de distintas clases sociales, está el distrito de Central, el Industrial y el Residencial. Tus principales rivales son una banda de mafiosos. (GTA Wikia, s/ae)

3.3.9.3 Grand Theft Auto III

Grand Theft Auto III llegó el 22 de octubre de 2001. Comenzó así a revolucionar el estilo de juego ya que este juego tenía como principal novedad la vista en tercera persona desde atrás del personaje. Además



una intrépida ciudad en 3D, en esta ocasión se recreó a la ciudad de Nueva York

del año 2001. Un año después se estrenaría *Grand Theft Auto Vice City*, sería prácticamente el mismo modo de juego, sólo que el personaje principal tiene la posibilidad socializarse con las personas del juego. (GTA Wikia, s/af)

La historia de GTA III comienza con un robo al banco de Liberty City Bank, Claude es el personaje principal y se ve envuelto en muchos problemas y venganzas luego de que lo traicionaron sus compañeros en el robo del banco.

A partir del robo hace pequeños trabajos para la mafia por dinero y prestigio con el fin de que llegué su ansiada venganza. A lo largo de la historia conocerá personajes que le ayudarán con la búsqueda de los traidores y será hasta la última misión cuando logre su propósito. (Rockstar Games, s/as)

En esta tercera parte hubo polémica nuevamente, ahora por parte de los seguidores que afirman que Claude, protagonista de GTA III es el mismo personaje *Claude Speed* de GTA II, sin embargo el portal de internet “Wikia” sobre Grand Theft Auto, recibió la certificación de parte de Rockstar Games, y se aclara que se trata de una similitud únicamente, aunque existen rasgos que los caracterizan, como la ropa, físico parecido, nombres y sobre todo que prácticamente no hablan durante los juegos, incluso se consideró que Grand Theft Auto 2 es la continuación de GTAIII. Sin embargo, Rockstar Games por medio de comunicados, conferencias y repuestas a blogs de fans, da respuesta de manera inconclusa, por lo que deja la moneda al aire y despierta la curiosidad y hace que los aficionados a la saga sigúan apasionada con ella. (GTA Wikia, s/ag)

3.3.9.4 Grand Theft Auto: Vice City

También conocido como *GTA: Vice City*, es un videojuego de *Rockstar Games*, desarrollado por *Rockstar Games North* y *Rockstar Vienna* para las consolas de *Xbox* y *PlayStation 2*, su lanzamiento fue en el año de 2002.



Con su género de acción y aventura no lineal muy bien definido, este título de la saga, recrea la ciudad de Miami en los años 80' y el protagonista se llamó *Tommy Vercetti*, un gánster que acaba de salir de prisión.

La trama central de la historia transcurre en una entrega de drogas donde los traicionan robándole a Tommy tanto la mercancía como su dinero. A lo largo del juego tratará de vengarse de quienes lo traicionaron. En las misiones podrá conducir autos clásicos de los 80', motocicletas, aviones y lanchas, además de todo el arsenal de armas conocidos en los juegos de *Grand Theft Auto*.

La banda sonora, es espectacular, característica de Vice City, así lo dicen expertos en videojuegos, incluye más de 9 horas de música de los 80' y música anterior, que se escuchara en diferentes estaciones de radio. (Moby Games, s/ac)

Para su aniversario número 10, GTA Vice City, lanza una propaganda para la inclusión de estos videojuegos en teléfonos inteligentes.

Grand Theft Auto: Vice City 10th Anniversary Edition ya está disponible para ciertos dispositivos Android desde Google Play. Esta 10th Anniversary Edition es una versión mejorada del juego original premiado, optimizado para dispositivos móviles y tabletas con varias nuevas funciones específicas para móviles, incluyendo una interfaz intuitiva totalmente escalable y personalizable usuario, nuevos controles de la cámara, texturas mejoradas, mayores resoluciones y aumento dibujar distancia. Vea a continuación una lista de los dispositivos compatibles. Vice City 10th Anniversary Edition también está disponible en la App Store para iOS. (Rockstar Games, s/at)

Los juegos de *Grand Theft Auto* siempre son tema de polémica, su contenido violento, carga sexual, lenguaje grosero, no lo hacen para muchos como un juego para niños, Vice City fue el centro de críticas y fue prohibido en Haití principalmente en una misión, donde se tienen que matar Haitianos, promueve para los críticos, racismo en alto grado y un odio infundado hacia las personas de color. (3D Juegos, 2009b)

3.3.9.5 Grand Theft Auto: San Andreas

La saga continuó con *GTA San Andreas* en el año de 2004, salió primero para la plataforma de *PlayStation 2*, después para *Xbox* y posteriormente para *MAC*. Tal fue el éxito comercial que es el juego más vendido en la historia de *PlayStation 2*.



Este título se inspiró en la cultura estadounidense de la década de los 90' y cuenta con las ciudades ficticias como las Vegas, Los Ángeles y San Francisco. Una novedad que tiene este juego es que el personaje principal tiene la posibilidad de cambiar su apariencia física al cambiar de vestuario, su físico e incluso ponerse tatuajes. Si el personaje no hace ejercicio engordará, de igual manera si no come adecuadamente morirá.

La trama gira en torno a un hombre con el nombre de Carl Johnson "CJ", un pandillero que regresa a Los Santos (Los Ángeles) al enterarse que su madre murió. A partir de eso buscará posicionarse entre las bandas delictivas. Se recrea una ciudad en la década de los 90', llena de problemas entre bandas, drogas, corrupción y su relación con estrellas de cine y millonarios. (Gamespot, s/ae)

Este juego no quedó exento de polémica. Esta vez provocó grandes críticas ya que en el juego se tiene acceso a imágenes con un alto contenido sexual, donde el jugador logre que su pareja llene esa barra de placer. La polémica surge cuando el personaje visita a su novia y hace que le invite un café, más bien significaba que tuvieran relaciones sexuales. (3D Juegos, 2009c)

En 2005 y 2006 salieron unos complementos a las historias no concluidas de GTA, la trama se desarrolla unos años antes de las historias originales. Los títulos salieron al Mercado bajo los nombres de Grand Theft Auto: Liberty City Stories y Grand Theft Auto: Vice City Stories.

Estos juegos ofrecen una gran cantidad de emisoras de radio, que se escuchan al subirse a un automóvil, menos los coches patrulla, y se escucha una gran cantidad de géneros radiofónicos que varían de acuerdo con la época que se recreó en el juego. (Rockstar Games, s/au)

A pesar de que conservaban la misma esencia, cada juego de GTA tiene características propias. Antes del estreno de Grand Theft Auto IV, los videojuegos ya contaban con mejoras, sin embargo la siguiente entrega de Rockstar Games revolucionaría de nuevo la industria.

Capítulo 4 Grand Theft Auto IV

4.1 Fenómeno mundial Grand Theft Auto IV



Grand Theft Auto IV, es hasta ahora el juego más importante para la Empresa *Rockstar Games*, el proyecto estuvo en manos de *Rockstar North*, su lanzamiento fue en el año de 2008 para las plataformas de *Xbox 360*, *PlayStation 3* y *PC*. (Rockstar Games, s/av)

Este juego pertenece al género *Acción y Aventura*; el mundo, como es el sello de *Rockstar Games*, pertenece al *No Lineal*. Se conoce mundialmente como el multiventas, ha roto record tras record en ventas y premios como el mejor videojuego; sin embargo, es uno de los juegos con más polémica en la historia de los videojuegos. Es objeto de crítica, censura e incluso el veto en algunos países que culpan a *Grand Theft Auto IV* de robos, asaltos, asesinatos, modos de vida, crímenes. (Robinson, 2008, Octubre)

4.2 Grand Theft Auto: Episodios de Liberty City

En 2009 se estrenó el complemento de este juego bajo el nombre de *Grand Theft Auto IV: Episodios de Liberty City*, con dos nuevas historias, la primera titulada *The Lost and Damned*, que tiene como protagonista a un motociclista con el nombre de *Johnny Klebitz*, que forma parte de la banda de *Lost*, tiene que enfrentarse a la dura vida de los



motociclistas y sus constantes guerras por ganar territorios. Una historia que desnuda más a fondo *Liberty City* desde una perspectiva más humana de cómo vivir día a día. (Rockstar Games, s/aw)



El segundo contenido descargable, con el nombre de *The Ballad of Gay Tony*, se estrenó el 29 de octubre de 2009, y cuenta la historia de Luis López, un Dominicano que trabaja para Tony, dueño de unos clubs nocturnos, en donde será vigilante de los centros nocturnos de noche y un asesino para rescatar de sus problemas a *Tony* durante el día. En este contenido descargable se vive la parte más glamorosa de *Liberty City*, donde se conoce a estrellas de televisión, se escapa de paparazis, saltas en paracaídas y se baila al ritmo de *Liberty City* en cualquiera de los clubs nocturnos. (Rockstar Games, s/ax)

4.3 Trama

En este nuevo título, *Grand Theft Auto IV*, tiene como personaje principal a Niko Bellic, un inmigrante que, como muchos otros, llega a un país tan multicultural y a una ciudad tan caótica como la ciudad de Nueva York mejor conocida en el mundo GTA como la legendaria *Liberty City*.

¿Qué significa hoy el Sueño Americano? Para Niko Bellic, recién salido del barco, es la esperanza de poder escapar de su pasado. Para su primo, Roman, es la visión de que juntos pueden hacer fortuna en *Liberty City*, la puerta a la tierra de las oportunidades. A medida que van acumulando deudas y son arrastrados a un submundo criminal por una serie de corruptos, ladrones y sociópatas, descubren que la realidad es muy diferente a ese sueño en una ciudad donde se venera el dinero y el estatus, y es el paraíso para aquellos que lo tienen y una pesadilla auténtica para el resto. Desarrollado por Rockstar North, *Grand Theft Auto* [...] (Grand Theft Auto IV, s/a)

La historia comienza cuando Niko Bellic desembarca en los muelles de *Liberty City* y su primo Roman lo está esperando y le da un recorrido en auto y le explica cómo es la vida en la ciudad, sin embargo Niko se da cuenta que las cosas no serían nada fáciles.

En la historia se comienza por conducir uno de los taxis que tiene el primo de Niko, así se empieza como taxista en una de las ciudades más caóticas que existen en la vida real como es la ciudad de Nueva York.

Los conflictos comenzarán cuando el primo de Niko tiene problemas con las apuestas. Aunque las dificultades reales y lo que detona el desarrollo de la historia ocurre cuando Niko decide matar a un ruso con el nombre de Vlad, quien se aprovechaba de que Roman le debía dinero. Desconocía que ese ruso tenía relaciones con redes criminales quienes secuestran a Niko y lo obligan a que realice sus “trabajos sucios”, como asesinatos, robos de autos o la entrega de paquetes de drogas.

Una parte importante de la historia ocurre cuando Niko lo traiciona un hombre que llama Dimitri, que al ver a Niko desesperado por las tareas que le impone su jefe el Sr. Faustin, lo convence para que mate a Faustin y quede libre, sin embargo Niko mata a Faustin y cuando va a ver a Dimitri para cobrar su parte del atraco lo traicionó junto con un antiguo enemigo llamado Bulgarín e intentan matar a Niko en un almacén abandonado donde lo esperan sicarios. La misión lleva el nombre de “Revolución Rusa”.

Después su casa y su negocio de autos son destruidos e incendiados. Estos hechos marcan muchas cosas en ese juego, la primera es que las decisiones que se tomen, siempre tendrán consecuencias. Sin nada que perder, viaja Niko y su primo a los barrios más peligrosos para huir de sus perseguidores.

Ya en el barrio peligroso, comienza un trabajo como traficante de drogas para una mafiosa llamada Elizabetha. Realiza misiones como guerras de bandas por el territorio en la venta de drogas, guardaespaldas de traficantes durante los intercambios con otros grupos criminales. En esta parte el protagonista conocerá la forma de vida en las calles más peligrosas de Liberty City, así como su forma en como ve que es la forma de ganarse la vida, las costumbres y la cultura de la vida en los barrios de Liberty City.

Las apuestas del primo de Niko, Roman, siguen ocasionándole problemas. Lo secuestran los hombres de Dimitri, y Niko tiene que ir a rescatarlo a un

almacén abandonado en una misión muy complicada, al final Niko rescata a su primo y le advierte que las cosas acabarán mal si no deja las apuestas.

Las cosas cambian para bien cuando Roman le habla a Niko y le dice que le dieron el dinero del seguro del auto, y que era mucho dinero y que con eso compró un departamento en Algoquin, una zona de departamentos muy lujosos. En esta parte del juego se conocerá otra parte de la ficticia ciudad de Nueva York, esta vez por los enormes edificios, avenidas llenas de taxis, neblina por las mañanas, autos de lujo y miles de personas que caminan por las calles.

Las decisiones serán parte importante en el juego, ya que habrá momentos clave en donde se elige si matar a un enemigo o a otro, si matar a un amigo o a algún jefe, como en la misión donde se elige entre matar a tu amigo Dwayne y ganarse una gran cantidad de dinero o matar a uno de tus muchos jefes, Playboy X y causarle a Niko problemas con la mafia. Si salvas a su amigo de Niko, tendrá su ayuda en misiones posteriores, además de que recibe el departamento de lujo de tu antiguo jefe.

A lo largo del juego también existen encuentros desafortunados con policías corruptos, a Niko lo extorsiona un oficial de la policía McReary, al mismo tiempo trabaja con sus hermanos y Niko hace amistad con uno de ellos llamado Patrick.

Otra decisión llega para Niko, tiene que decidir entre el asesinato del oficial McReary o de su hermano Derrick. Esto ocurre cuando el oficial MacReary le pide a Niko que mate a su hermano, al justificarse ya que su hermano sería un obstáculo en su camino para ser jefe de la policía. Si el jugador decide que Niko mate al hermano, el oficial podrá ayudarte cuando te persiga la policía, pero si Niko lo mata no tendrá ningún beneficio.

También Niko se involucra con la mafia Italiana. Será por Packie que trabaje Niko con Ray Bocino, que es un traficante de medicamentos de contrabando. A partir de ese momento Niko se relacionara con los más poderosos mafiosos que controlan Liberty City.

Algo muy aclamado por los seguidores de Grand Theft Auto y con críticas también, es la organización criminal que manejan. Niko y Packie junto con dos cómplices realizarán varios delitos muy bien organizados. (MeriStation, s/aa)

4.4 Misiones más polémicas

De todas las misiones, sin duda la más polémica, la preferida y la más recordada por los amantes de la saga de Grand Theft Auto, es la de “Three Leaf Clover”, “El Trébol de tres hojas” es la última misión de Niko con los hermanos McReary, es nada más y nada menos que el robo al banco central de Liberty City, podrán recibir \$1,000,000 de dólares, \$250,000 para cada integrante. La polémica está en que para muchos esta misión es del agrado de los jugadores por lo complejo y la dificultad de la misión, además de ser una misión larga de tiempo a comparación de otras misiones. Aunque para otros, resulta excitante la idea del robo a un banco.

La misión comienza desde que Packie le manda un mensaje a Niko y le dice que se compre un traje y armas poderosas y se prepare para algo grande. Al llegar a su casa y mientras beben botellas de vodka planean el robo, lo primero es conseguirse un automóvil de cuatro puertas ya que son en total cuatro cómplices.

Aún con toda la organización para el robo del banco, muestran su nerviosismo, comienzan a discutir, presienten que algo puede salir mal. Llegan al banco central de Liberty City, los cuatro trajeados se ponen sus máscaras, toman sus AK-47 y se disponen con determinación a robar el banco. Antes del robo, uno de ellos hace la aclaración que no quiere que allá víctimas civiles. Dos amagan y amenazan a las personas, otro vigila a los del personal y el último pone los explosivos para abrir la caja fuerte.

Uno de los rehenes trata de evitar el robo, dispara y mata a uno de los ladrones, de inmediato es abatido por los demás, en ese momento explota la caja fuerte y van por el dinero del banco. En segundos que suena la alarma por los explosivos, el banco es rodeado por la policía y las fuerzas especiales. Sin deseos de rendirse, deciden abrirse paso entre los uniformados, las calles están cerradas y rodeadas manzanas a la redonda, helicópteros sobrevuelan la zona. Parece imposible que salgan librados de esto, sin embargo tienen un plan que no

esperaba nadie. Se abren paso entre decenas de policías, corren por los callejones más estrechos, derriban un helicóptero a tiros y cuando se ven rodeados en una esquina, se meten hacia el subterráneo pero no para transbordar el metro sino para abrirse paso por las vías del tren.

Los tres ladrones con el dinero del banco, corren por las vías del tren, cuando ya se alejaron lo suficiente encuentran una salida que da hacia las calles, salen del subterráneo y roban un auto de cuatro puertas. Todavía quedan policías en sus patrullas pero como ya están muy lejos de la escena del delito les es fácil eludir a los patrulleros. Una vez que los pierden se dirigen a la casa de Packie mientras tanto se lamentan por la muerte de su amigo Micheal.

Un dato curioso con esta misión es la similitud con la película *Heat* con Al Pacino y Robert de Niro, los ladrones van trajeados, con caras cubiertas, las maletas deportivas, las mismas armas, además de que su enfrentamiento con la policía es muy parecido. Además de que al igual que en la película, de los cuatro ladrones, fallece uno. (GTA Wikia, s/ah)

La misión siguiente Niko lleva Packie al velatorio del abatido, aunque como es costumbre no será un funeral cualquiera, tendrá que abrirse paso entre los enemigos que tenía el difunto, para que llegue al panteón.

Otra misión es el secuestro a la hija de un mafioso italiano, todo gira en torno a unos diamantes perdidos que son el deseo de muchos grupos criminales. Esto comienza con un trabajo para Ray Bocino, Niko tendrá que efectuar el cambio de droga y a cambio le darán los diamantes, es una misión poco común de la saga ya que tendrá que vestirse de recolector de basura para introducir en el camión los diamantes dentro de bolsas de basura. Sin embargo el plan no salió como esperaban, un cómplice los traiciona. Niko tiene que ir a la búsqueda del traidor y recuperar los diamantes en un parque, en los baños públicos, se los entrega a Ray Bocino y parece que las cosas terminarían. Después Ray le pide reunirse en un museo donde realizan un intercambio de los diamantes por dinero.

Cuatro grupos de criminales están un busca de los diamantes, en esta ocasión, un tal Luis López se quedara con las joyas. Por último, está la secuestrada, que curiosamente es amiga de los nuevos dueños de los diamantes.

La moneda de cambio será la chica por los diamantes. Al final terminarán en una lucha nuevamente por los diamantes cuando el desenlace esta vez es diferente, los diamantes terminan en un camión de basura. Nada para nadie, todos se van con las manos vacías. Algo curioso que se observa, es que en las noticias que aparecen en internet si se ingresa al navegador, se observa una nota de un hombre que se volvió rico al encontrar los diamantes en el basurero.

Ray Bocino llama a Niko y en agradecimiento por sus servicios le dice donde está uno de los hombres que busca para su venganza que busca desde hace años, el hombre es un tal Florian, sin embargo no era el hombre que esperaba, estaba muy cambiado y sin duda no era culpable de traición hacía Niko. Al final se vuelven amigos y hasta realizan algunas misiones para ayudarlo, ya que lo acosan por ser homosexual. Después de un par de misiones, terminará regalándole un auto de lujo.

U.L Paper, nombre de una organización internacional para atrapar a los terroristas que están en Liberty City, que se dirigirá hacia ti para que lo ayudes a cambio de que quede limpio tu historial delictivo. También están los Pavano y los Gravelli, familias mafiosas que luchan por el control de la ciudad. Al final Niko se encargará de los Pavano e incluso de su amigo Ray Bocino. Niko se da cuenta que no puede confiarse en nadie. (MeriStation, s/ab)

Se acerca el desenlace del juego, Roman le habla a Niko y le dice que se van a casar con su novia Mallorie, las cosas por fin mejorarán, también la vida personal de Niko está estable, sale con Kate la hermana de su gran amigo Packie.

Una reunión entre los últimos hombres poderosos que quedan, le ofrecen a Niko la posibilidad que trabaje en un último negocio multimillonario con Dimitri, el hombre que traicionó a Niko y lo quiere asesinarlo, sin embargo, le dicen que todo será diferente ahora. La decisión es la más difícil del juego, se tiene que decidir entre venganza o dinero, cada decisión tendrá sus consecuencias.

La antepenúltima misión de Grand Theft Auto IV y Niko tendrá que decidir si se venga o hace el negocio. Ante las dudas decide hablarle a Roman y a Kate para pedir su opinión. Sin que piense las cosas Roman le dice que acepte el trato, que serán ricos y no tendrán que preocuparse de nada más. Kate por su parte le

dice que no confíe en Dimitri y que debería ponerle fin a todos sus fantasmas que lo persiguen.

Si Niko trabaja con Dimitri será una misión muy complicada en un almacén, trabajará junto a Phil Bell y juntos acabarán con un batallón y después ir persiguiendo a quien huye con el dinero, al final la recompensa será de \$250,000.

Si Niko decide la venganza, tendrá que ir a donde todo empezó. La misión es en el barco en el que desembarco a Liberty City Niko Bellic. Se debe dirigir a la cabina central para abrir la zona de carga. Después de que acaban con todos terminará con la vida de Dimitri. Cualquiera de las dos misiones que tome Niko tendrá consecuencias graves. (GTA Wikia, s/ai)

En la penúltima misión de Grand Theft Auto IV es la boda de Roman con Mallorie, todos están contentos, toda la familia y amigos reunidos para la celebración, parece un final feliz, hasta que ocurre el desenlace trágico depende de la decisión tomada en la misión anterior. Si se elige el dinero, Dimitri traicionará nuevamente a Niko y matará a Roman. En el caso de la venganza, Kate, el amor perderá la vida. A pesar de que las dos opciones son difíciles, muchos prefieren a Roman, ya que después de esa misión, Kate se enojaría con Niko y no la volvería a ver, en cambio su primo siempre estará disponible y seguirán en contacto.

Cualquiera que sea la decisión, la última misión será un digno final de la saga Grand Theft Auto IV. Niko perseguirá en auto acompañado de Roman y su amigo Little Jacob a Pegorino o a Dimitri, llegarán a hasta la costa de Westdyke. Niko le dice a sus amigos que preparen algo para huir, mientras Niko acaba con todo, entra en lo que era un casino abandonado y comienza con la batalla. Después de librarse de los hombre persigue a su objetivo hasta la playa, al ver que escapa en lancha se sube a una motocicleta y lo persigue. Más adelante en una rampa se impulsa y se lanza donde Roman y compañía ya lo esperan en un helicóptero, llegan a la costa de la isla de la felicidad y se abre paso entre los rivales. Al final con su rival vencido lo mata y su primo le dice que todo a terminado al fin, se alejan y se enfoca al abatido y sube la toma, está debajo de la "Estatua de la Felicidad" (estatua de la libertad). Es lo último en cuanto a la historia principal del juego y comienzan los créditos. (GTA Wikia, s/aj)

4.5 Acerca del modo de juego de Grand Theft Auto IV

El universo de Grand Theft Auto IV, no se limita a la historia, existe una gran variedad de modalidades y recursos que hacen de la experiencia de juego algo novedoso, desde los amigos que Niko hará a lo largo de la historia como le ayudan en algunas misiones, la posibilidad de conducir autos, motos, camiones, helicópteros, lanchas, además de explorar la inmensa ciudad de Liberty City.

4.5.1 Amigos

Sus amigos de Niko serán importantes a lo largo de la historia, no sólo por que intervienen en algunas misiones o que pueda salir a divertirse con ellos, se pueden desbloquear habilidades especiales que te serán de ayuda muchas veces.

Entre las actividades que se realizan con sus amigos están ir a los bolos, ir a un club de striptease, jugar billar, jugar a los dardos, ir a diferentes restaurantes o ir a un espectáculo.

Roman primo de Niko, es su mejor amigo y estará disponible para cuando lo necesite y le gusta todos los lados donde lo lleves, si se cumple un mínimo de amistad con el, te llamará y te ofrecerá sus servicios de taxi gratuito.

Little Jacob es su amigo amante de la marihuana y la música *Reggae*, con el realizarás entregas de drogas, cuando te llame al cumplir con su amistad, le ofrecerá armas a mitad de precio, se acercará lo más posible a tu ubicación en un callejón y te venderá armas.

Brucie es una amistad muy peculiar que sueña con una vida llena de lujos donde tienen que sobresalir sobre los demás. Le gusta ir a lugares caros. Con él Niko podrá competir en carreras de autos, además puede salir en autos, barcos y helicópteros. Cuando te marque le ofrecerá ir por ti en helicóptero para trasladarte más rápido y huir.

Packie McReary será amigo de Niko pero comenzarán a salir después de la misión del robo al banco, su lugar favorito es a donde consumen alcohol. Cuando te marque le ofrecerá bombas para ponerlas en autos y explotarlos.

Dwayne le ofrecerá tu amistad si decides no matarlo y te llamará constantemente para comer, tal vez en relación con que estuvo mucho tiempo en

4.5.3 Banda Sonora

Desde que se implementó la banda sonora a la saga *Grand Theft Auto*, es un elemento que nunca falta. La música es extraordinaria, de diferentes géneros, épocas y rasgos culturales, son presentados mediante estaciones de radio, al momento que ingresa a un auto, se activa la estación de radio, y el jugador tiene la posibilidad de elegir la estación de radio de acuerdo a la música preferida.

Las emisoras de radio se personalizan para el juego *Grand Theft Auto IV*, son parte de la identidad de *Liberty City*, los locutores hablan de *Liberty City* y presentan las canciones de modo muy ingenioso. El juego con 18 estaciones de radio con estilos muy particulares. Una característica es que se acuerdo al personaje con el que viajes o la misión, la estación de radio se personalizará en automático de acuerdo a ese personaje o a esa misión.

4.6 Desarrollo del juego

El ambicioso proyecto de *Rockstar Games* ha roto todos los estándares de los videojuegos, con más de 1000 personas que trabajaron en el desarrollo de *Grand Theft Auto IV*. De manera oficial es el videojuego más caro en la industria de los videojuegos hasta agosto de 2013, con un presupuesto cerca de los 100 millones de dólares. Fue un proceso que duro cerca de 3 años y medio. Presupuesto que alcanzó para los mismos desarrolladores, con los que obtenían las licencias de las canciones para las estaciones de radio, también por los fotógrafos que recorrieron las calles de Nueva York para que se capturara hasta el más mínimo detalle. Sin embargo, ese no sería problema ya que las ganancias serían más que favorables, en lo que se convirtió en uno de los mejores juegos en la historia.

En el desarrollo de *Grand Theft Auto IV* no escatimaron en gastos, las licencias para las canciones, se valoran cerca de 10 mil dólares cada canción. Además de las horas que dedicaron para que se recreara a la perfección el modo de vida de las personas y del tráfico de las ciudad de nueva York, mejor conocida como *Liberty City*. (Villa, 2008)

En cuanto al modo de jugador, se asesoraron de un profesional de la UFC para que se reprodujera lo mejor posible sus movimientos durante los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, una característica principal del modo de juego

que tenían que perfeccionarse. También implementaron el sistema de taxi, permite no solo abordarlos y conocer la ciudad en ellos, además como taxista de la caótica Liberty City. (Eddy, 2008)

4.7 Ventas, éxito comercial

La inversión tan importante que hicieron las personas de *Rockstar Games* y el esfuerzo que pusieron para que se lograra un juego fuera de serie, tuvo sus recompensas, la gran expectativa que hubo respecto a la gran inversión que hicieron no los asusto ni un poco. 100 millones de dólares en total, es una cifra que la mayoría de los juegos no logra ni siquiera reúne en sus ventas totales. Sin embargo todos estas expectativas se convirtieron en éxito rotundo.

Fue tan grande el impacto que generó *Grand Theft Auto IV* que la industria del cine se preocupó de forma alarmante, ni más ni menos que por el estreno de *Iron Man*. Se alarmaron y pusieron tanta atención que contemplaron alargarse un poco la fecha de estreno de la película, para que no se vieran perjudicados ante el premeditado éxito comercial de *Grand Theft Auto IV*, que ya estaban con los discursos triunfales.

Ya existían antecedentes de esto, apenas un año antes con el estreno de *Halo 3*, esperaban ganancias de \$300 millones de dólares, al mismo tiempo se estrenaba la película de Ben Stiller *The HeartBreak Kid*, esperanzados en conseguir según predicciones \$60 millones en su primer semana de estreno y la sorpresa fue que sólo llegaron a la suma de \$14 millones de dólares.

Además de esto, se añade que *Halo 3* se estrenó solo para la consola *Xbox 360*, mientras que *Grand Theft Auto IV* también para *PlayStation 3*. También el antecedente de que el título anterior *Grand Theft auto: San Andreas* era el juego más vendido de los Estados Unidos con 8.5 millones de copias.

No es tan aventurado hacer una comparación de la industria de los videojuegos con la industria cinematográfica, Electronic Arts, la mayor empresa de videojuegos del mundo, trato de adquirir la franquicia de *Rockstar Games* y aun no tienen éxito, rechazaron ofertas de \$2,000 millones de dólares, pero argumentaron que es muy baja la oferta. (Canwest News Service, 2008a)

Grand Theft Auto IV hasta el mes de agosto de 2013 rompió todos los record de ventas, convirtiéndose en el videojuegos más vendido en las primeras 24 horas con 3.6 millones de copias, desbancando a *Halo 3*, también rompió el record de ventas en una semana con \$500 millones de dólares, sorprendió a los analistas que no esperaban resultados tan favorables en tan poco tiempo. (Ritchel,2008, Mayo)

La franquicia *Rockstar Games* logró con *Grand Theft Auto IV* dos récords Guinness, cosa que impresionó a las industrias del entretenimiento, primero por el videojuego más vendido con 3.6 millones de unidades y la segunda y más importante por ser el producto de entretenimiento con más ingresos en 24 horas, por encima de la película final *Spider-Man 3* con \$60 millones de dólares, el mismo videojuego *Halo 3* con 170 millones de dólares y el libro final de *Harry Potter y Las reliquias de la muerte*, con 220 millones de dólares. *Grand Theft Auto IV* logró la suma de 310 millones de dólares. (Isern, 2008)

A cinco años de su estreno, la franquicia de *Grand Theft Auto IV* ha logrado la increíble suma de 25 millones de copias vendidas, posicionándolo como uno de los videojuegos más vendidos de la historia. El director general de Take-Two Strauss Zelnick dio cifras oficiales, vendió en un mes 11 millones de copias. También habló de su próximo proyecto *Grand Theft Auto V*, que se estrena en septiembre de 2013, sin embargo no quiso dar pronósticos, aunque se nota entusiasta al decir que hoy en día hay tres veces más consolas a diferencia de 2008 cuando salió GTA IV, pero asegura que eso no garantiza nada. (Villanueva, 2013)

4.8 Crítica al juego, “una obra de arte”

Las críticas siempre están siempre presentes en el universo de Grand Theft Auto, los objetivos de ventas se cumplieron, sólo faltaba el voto del jurado. Las principales industrias expertas en videojuegos, analizaron el desarrollo del juego y nuevamente Grand Theft Auto IV es digno de aplausos.

El portal IGN califica 10/10 al juego de Grand Theft Auto IV. Lo que más sobresale para ellos es como reprodujeron a la perfección la ciudad de Nueva York, es como un universo ajeno a la historia y ajeno a Niko Bellic. Les parece

sorprendente como en el juego cambia el tráfico, eso depende de la hora, como si llueve la gente corre a atajarse o saca su paraguas. Las personas pueden ir en grupo o solos, ir a tomar café, hablando por teléfono, pueden ser asaltadas, atropelladas, en fin ocurre de todo en Liberty City, incluso pueden ocurrir persecuciones policiacas a pie o en patrulla ajenas a la historia. Para los analistas de IGN, lo que más sobresale es la ambientación del juego. (Goldstein, 2008)

Seth Schiesel publicó para *The New York Times* un artículo respecto al videojuego de *Grand Theft Auto IV*, hace una descripción de cómo es la vida dentro de *Liberty City*, donde puede pasar casi todo, desde conducir por la noche en medio de una tormenta, sintonizar las estaciones que dan la esencia de la vida en la ciudad, encontrarse con un amigo en una enorme ciudad, huir de la policía a toda velocidad, parecen algo cotidiano, una noche más en la ciudad de *Liberty City*.

Published by Rockstar Games, Grand Theft Auto IV is a violent, intelligent, profane, endearing, obnoxious, sly, richly textured and thoroughly compelling work of cultural satire disguised as fun. It calls to mind a rollicking R-rated version of Mad magazine featuring Dave Chappelle and Quentin Tarantino, and sets a new standard for what is possible in interactive arts. It is by far the best game of the series, which made its debut in 1997 and has since sold more than 70 million copies. (Schiesel, 2008)¹²

La revista oficial de *Xbox 360*, mencionó que es asombroso como se plasmó el juego a detalle, que es una ciudad con vida propia. También habla del héroe de este juego, que en realidad es villano, ya que comete delitos por todo *Liberty City*. Sin embargo destacan que uno siente simpatía con Niko Bellic, definiéndolo como el matón más amigable de todos los *Grand Theft Auto*.

So let's nail down the basics: this is the best open-world game yet created.

It really is that good. It's also a GTA game, so you already know the basics: lots of

¹² (trad. a.) Publicada por Rockstar Games, Grand Theft Auto es una violenta, inteligente, profana, simpática, detestable, astuta, rica textura y el trabajo bien convincente de la sátira cultural, disfrazado de diversión. Esto trae a la mente una alegre versión R-clasificada de la revista Mad con Dave Chappelle y Quentin Tarantino, y establece un nuevo estándar para lo que es posible en las artes interactivas. Es, como mucho, el mejor juego de la serie, que hizo su debut en 1997 y desde entonces ha vendido más de 70 millones de copias. (Schiesel, 2008)

space, lots of traffic, and lots of bad things that need to be done to bad people. The surprise, and the delight, is that everything - absolutely everything, from the dirt on the cars to the ringtones for your mobile right through to the character you play as - has been created to a ridiculously high level of detail. The result is a game that it's almost impossible to get bored of (Xbox 360, 2008a).¹³

En cuanto al modo de juego, la inteligencia policial es muy importante ya que hace más interesante y más emocionantes las misiones. Responden las autoridades más rápido ante algún delito, además pueden pedirse refuerzos que llegaran muy rápido, dificultándote una misión aparentemente fácil.

La revista cinematográfica *Empire* otorgó la máxima calificación 5/5, rescata el trabajo realizado por *Rockstar Games* al desarrollar lo que hasta ahora su mejor juego. Lo dicen claro, no se trata de reinventar la rueda, lo más importante que hicieron fue pulir toda la saga de *Grand Theft Auto*, todas las misiones, las sistemas de juego, armas, conducción de autos, lo mejoraron en un gran proyecto. (EMPIRE, 2008)

El portal de videojuegos *Meristation*, lo califica como una obra maestra, como un videojuego que marca el antes y el ahora, punta de lanza en los videojuegos de última generación, aprovechar la tecnología disponible. Tiene un excelente guión, un profundo carácter narrativo, Niko Bellic, es un nuevo héroe. Le otorgan la máxima calificación 10/10.

Si alguien duda que un título tan formidable como GTA IV no merece las máximas distinciones de la crítica, tiene un serio problema de juicio. Supone la consecución de un nuevo estándar dentro del género mejorando individualmente cada uno de sus elementos. Completo en sus visuales, artísticamente urbano, complejo técnicamente, con un guión cinematográfico y un protagonista carismático hasta lo rompedor, retratando sonoramente un mestizaje de razas, presentando desafíos a cada nueva misión y libertad para elegir, con interminables

¹³ (trad. a.) Así que vamos a concretar lo básico: este es el mejor juego de mundo abierto creado todavía. Realmente es así de bueno. También es un juego de GTA, por lo que ya saben lo básico: un montón de espacio, un montón de tráfico, y un montón de cosas malas que hay que hacer a la gente mala. La sorpresa y el deleite, es que todo - absolutamente todo, de la suciedad de los coches a los tonos para el móvil justo a través del personaje que interpretas como - ha sido creado para un ridículamente alto nivel de detalle. El resultado es un juego que es casi imposible aburrirse. (Xbox 360, 2008a)

horas de juego por delante, compatibilidad online, club social y una inmersión en una ciudad virtual nunca antes vista en un videojuego de este género. *Grand Theft Auto IV* es una obra maestra [...] estamos ante uno de los grandes videojuegos de toda la historia. Y Niko Bellic, un nuevo icono. (MeriStation, s/ad)

En los premios de *Spike Video Game Awards* celebrados a finales de 2008, *Grand Theft Auto IV* se llevó la mayor distinción al ser el ganador de mejor juego del año, también ganó a mejor juego de acción y aventura y el premio por mejor actuación masculina, Michael Hollick por su interpretación de Niko Bellic. (Haas, 2008)

4.9 Polémica de Grand Theft Auto IV

Si bien es cierto que *Grand Theft Auto* es un éxito a nivel mundial, se enfrenta a duras críticas, que lo ponen como un juego violento que incita a que las personas se vuelvan agresivas e incluso que cometan actos delictivos emulando al juego. Ha recibido comentarios de cadenas televisivas que mencionan que el juego corrompe a la juventud.

El fundador de *Rockstar Games* Dan Houser mencionó, antes del lanzamiento de *GTA IV* que le gustaría que las personas trataran a los videojuegos igual que a otros medios. Dice que los videojuegos son un enemigo conveniente de la gente. (Canwest News Service, 2008b)

Sin embargo existen actos violentos y criminales que giran en torno a *Grand Theft Auto IV*, culpándolo de ser responsable de dichos actos, por su fomento la violencia. A continuación se presentan algunos de los casos más sonados y que generan más polémica en la industria de los videojuegos.

En agosto de 2008, la capital de Inglaterra sufrió un hecho de violencia que no se había presentado en más de 25 años. Se reunieron grupos de jóvenes de entre 10 y 14 años y comenzaron a realizar destrozos, saqueos, incluso quemaron autos, al ser interrogados, varios niños dijeron que se inspiraron en el videojuego *Grand Theft Auto* para la realización de estos actos vandálicos.

Aunque los episodios de violencia en el mundo son un asunto lamentable que los políticos y la sociedad resuelvan, el hecho de señalar como culpable a los medios de entretenimiento no aporta demasiado a la solución del problema. Hace 60 años fue el rock, hace 30 fueron los comunistas y desde la última década del

siglo anterior parece que los videojuegos son el chivo expiatorio favorito de los males de la sociedad. (Raya, s/ab)

Un marino Ryan Donovan de 23 años, fue condenado a 25 años de prisión porque asesino al Teniente Comandante, a quien le disparó en la cabeza con un rifle SA80 además ab abrió fuego contra dos oficiales más. Este hecho ocurrió en el submarino durante una misión. Horas antes, le contó a unas amigas que realizarían una matanza al estilo *Grand Theft Auto*.

Durante el juicio, el fiscal Nigel Lickley dijo a la corte: "Él comenzó a hablar sobre el videojuego *Grand Theft Auto*, donde inicias con una masacre y haces puntos mientras más mates." Andrew Neil describió el comportamiento de Donovan como el de alguien que estuviera en un sueño e hiciera esto casi como si estuviera en un videojuego. (Raya, s/ab)

Otro caso se presentó en Estados Unidos en 2009, la empresa Take-Two compareció ante la corte, esta vez un chico abrió fuego matanza a tres personas, dos de ellas eran policías. Se alegaba que el niño tenía un alto grado de adicción por *Grand Theft Auto*. (Raya, s/ac)

En agosto de 2008 esta vez en Tailandia ocurrió un nuevo caso de violencia que involucró a *Grand Theft Auto IV*, resulta que un joven de 19 años mató a un taxista, con el fin de robarle y para jugar el juego de *Grand Theft Auto IV* en modo multijugador. Con anterioridad ya se habían presentado otros hechos violentos relacionados con los videojuegos por lo que ante lo ocurrido, en Tailandia se prohibió la venta y distribución del juego *Grand Theft Auto IV*.

Lo que en verdad preocupa a las autoridades en este caso, no es únicamente el hecho violento, ya que lamentablemente, estos hechos ocurren a diario, sino la relación de crímenes y violencia con los videojuegos. (Mejía, 2008)

En Nuevo México un adolescente, asesino a tres personas a sangre fría. Ahora *Take-Two Interactive*, *Sony Corporation of America* y *Rockstar Games*, fueron demandados por la suma de 600 millones de dólares, por causarle adicción al joven. El joven de 16 años estará bajo custodia hasta los 21 años.

En la demanda se expresa que el videojuego motivó al joven a que recurra en esos actos de violencia, ya que se pasó meses atrás jugando el juego *Grand Theft Auto: Vice City*, antes de asesinar a su padre, madrastra y a su hermana.

Los demandantes alegan también que el juego muestra claras evidencias de robos y asesinados, es un mal ejemplo para los niños y jóvenes. (20 Minutos, 2006)

Tres jóvenes de Estados Unidos de 15 y 16 años fueron acusados por 57 cargos por el incendio a algunos autos y daños a propiedades, ellos argumentan que el juego de Grand Theft Auto IV les ha servido de inspiración a sus delitos.

Los daños los hicieron con cócteles molotov, arma que es utilizada en el juego de GTA IV, además argumentan que los motivó el juego a fabricar estas bombas y otros artefactos explosivos. En otros países como en España, instituciones como la federación catalana de taxis, a planteado una iniciativa para que retiren del mercado el juego, esto por el hecho ocurrido en Tailandia. (20 Minutos, 2008)

En Puerto Rico, dos jóvenes de 19 años mataron a una mujer de 55 años, la asfixiaron, acuchillaron y quemaron. Los policías al interrogarlos se quedaron helados cuando confesaron que se sentían en el universo de Grand Theft Auto IV.

Los policías destacan ante este hecho, la frialdad con la que se expresan ante tales hechos. Ante estos hechos, se menciona que no existen ninguna misión en Grand Theft Auto IV, sin embargo esto alerta a las autoridades que buscan nuevas formas de violencia.

Le preguntamos si había sentido miedo al cometer esos hechos y dijo que no, que él pensaba que estaba jugando ese juego. Es posible que haya aprendido algo del juego. Es un juego bien violento en donde agreden policías, matan gente”, dijo el teniente. “Nos da una enseñanza de que algunos jóvenes utilizan estos juegos (para actos delictivos) y deben ser analizados por los padres”, agregó Pagán, quien en sus 21 años de carrera policial nunca había visto un caso similar. (Gratis Juegos, 2012)

En agosto de 2013, a 5 años de que se estrenó Grand Theft Auto IV, sigue con polémica, relacionándolo con un asesinato cometido por un niño de apenas 8 años, quien asesinó a una mujer.

En Washington, un niño de 8 años asesinó con un arma de fuego a una mujer de 87 años que lo cuidaba. En la investigación, dijeron que el niño había jugado Grand Theft Auto IV. la policía encargada del caso señaló que el juego tiene altos niveles de violencia, ya que la finalidad es matar personas en el juego.

La víctima Marie Smother, murió instantáneamente al recibir un disparo en la cabeza por parte del menor que aseguró, estaba jugando con el arma solamente. (Sin Embargo, 2013)

4.10 Grand Theft Auto IV Modo Multijugador

Ya se habló del mundo de *Grand Theft Auto IV* y los recursos tan variados que tiene así como lo complejo de la ciudad de *Liberty City*, sin embargo el modo multijugador permite una experiencia de juego prácticamente ilimitada.

Para que interactúen con el modo online se necesita una conexión a internet y contar con un perfil para jugar en línea. Además en el caso de *Xbox 360* se requiere de una suscripción de *Xbox Live Gold*. El modo multijugador ofrece 15 modos de juegos, los cuales son personalizables por el anfitrión de la partida.

En el modo de juego online, no hay clasificación de edades para jugar con otros jugadores o para cualquier tipo de género de un juego, también que se da la notificación antes de dar inicio a una partida online, que el modo de juego puede y la experiencia puede variar en línea, en el caso de *Grand Theft Auto IV*, los modos de juego en línea pueden ser individual o en equipos además del juego en modo libre.

Para jugar en línea basta se inicia una partida en *Grand Theft Auto IV*, debe usarse el teléfono celular y elegir la opción de partida multijugador. De inmediato te dará las opciones de partida, las cuales son las siguientes:

- a) Partida a muerte: consiste en enfrentarte en una parte de la ciudad, con un máximo de 16 jugadores, el objetivo es sobrevivir lo más posible y acabar con todos los rivales posibles, al matar a cada jugador se recibirán \$100.
- b) Encargos de la mafia: tu jefe te llamará y te dará objetivos a realizar en una partida.
- c) Carrera: diferentes circuitos por la ciudad, el objetivo es llegar primero. Las carreras pueden ser en helicóptero, barcos o todo tipo de autos.
- d) Carrera *Grand Theft Auto*: es prácticamente el mismo modo de carrera pero al estilo *GTA*, puede disparar, lanzar granadas o bombas a tus oponentes.

- e) Robo de vehículos: en un tiempo límite se desplaza a distintos puntos y roba los autos y llega a los objetivos marcados.
- f) Policías y ladrones: se forman dos equipos, los ladrones tienen que hacerse de armas y coches para defender a su jefe a toda costa. Los policías tienen que abatir a los ladrones.
- g) Partida a muerte por equipos: este modo es más estratégico, se forman equipos de 8 jugadores y el objetivo es hacerse de más dinero que el otro equipo en el tiempo establecido.
- h) Encargos de la mafia por equipos: el mismo sistema solo que los equipos luchan por conseguir primero los objetivos encargados por los jefes de la mafia.
- i) Robo de vehículos por equipos: hasta 16 jugadores, dos equipos de 8 jugadores, tienen que llegar primero a robar los vehículos encargados.
- j) Guerra de territorios: al más puro estilo de las guerras de bandas, hasta 16 jugadores divididos en 8 equipos defienden sus territorios y al mismo tiempo obtienen otros.
- k) Rompe tratos: hasta cuatro jugadores por partida, deben realizar diversos actos delictivos en equipo y regresar sanos y salvos a su casa para reclamar sus ganancias.
- l) Centro de seguridad nacional: hasta cuatro jugadores deben rescatar a un ruso que acaba de llegar al aeropuerto para ser llevado al penal de *Liberty City*, el objetivo es rescatarlo con vida y llevarlo a un lugar seguro.
- m) Bombardear la base 2: hasta cuatro jugadores en equipo tienen que robar un cargamento, para luego llevarlo al barco señalado en el muelle de *Broker*, para después explotarlo.
- n) Modo libre: el modo libre permite que todos los usuarios participen, tienen toda la ciudad de *Liberty City* a su disposición, el objetivo es sobrevivir a los demás jugadores. No hay límite de tiempo y la experiencia es ilimitada ya que se realiza todo tipo de actividades y pasearte por todas las islas.

- o) Modo grupo: consiste en el modo libre pero entre amigos y el objetivo es realizar distintos modos de juego pero se controla a los amigos que se quiera en la partida.

El premio por el juego en modo multijugador es un estatus de experiencia de juego que va del 1 hasta el 10 y se conmemora con una estrella dorada y con logros desbloqueados. De los 50 logros del juego, 10 son en modo multijugador. (GTA Wikia, s/al)

4.11 Estudio de Grand Theft Auto IV modo multijugador

El modo historia es muy diferente al modo multijugador, resulta complejo de analizarse el modo de juego online, aún cuando es en grupo o equipos. Es importante que se identifique el comportamiento de los jugadores durante una sesión multijugador en modo individual o grupal.

El estudio consistió en identificar las cualidades y destrezas de los jugadores en modo online, así como las distintas decisiones que pueden tomarse en el juego *Grand Theft Auto IV* multijugador. Hay que definir al modo de juego multijugador en línea como el sistema de juego en el que participan varios jugadores. Los jugadores podrían ser contrarios o formar equipos.

Por ello es interesante analizar este fenómeno a partir de la *Teoría de los juegos*, propuesta por John van Neumann. Aunque esta teoría se remonta cerca de 1944, tiene muchos alcances y hasta hoy 2013, se estudia esta teoría además de que se le han dado enfoques en economía, política, biología, física cuántica y otras más.

De acuerdo con Neumann en el juego se experimentan situaciones conflictivas donde los jugadores toman una serie de decisiones individuales o en equipo con el fin que se tenga un logro o recompensa. Es importante que aunque se hablen de juegos, se refiere a todos los campos en donde la Teoría de los juegos tienen aplicaciones, sin embargo en este caso sólo está centrado en el juego multijugador en línea. (Eye In The Sky, s/a)

La Teoría de Juegos Cuántica explica de forma más detallada el modo multijugador, explica que es mucho más completo el modo de juego cooperativo en línea que el mismo videojuego en sí.

De acuerdo con esta teoría, deben analizarse las interacciones entre los jugadores, ya que estos tomarán decisiones en tiempo real y de forma en ocasiones racional. Así como las estrategias y comportamientos que tienen de forma individual o en equipo. En cuanto a la toma de decisiones dependerá de las habilidades de cada jugador, además de que depende del tipo de metas que desea conseguir. (Web Academia, s/a)

Este estudio se realizó del 20 de junio de 2013 al 20 de julio de 2013. En la plataforma de Xbox 360 en Xbox Live Gold durante un mes, se jugó el videojuego *Grand Theft Auto IV* en modo multijugador, participe en dos sesiones de juego, *Partida a Muerte* (Individual) y *Centro de Seguridad Nacional* (en equipos de 4 jugadores). Durante 30 días en las sesiones durante dos horas diarias, una hora a las 8 de la mañana y una hora a las 8 de la noche.

Se interactuó con cerca de 100 jugadores, de diferentes regiones, países, con diferentes niveles de experiencia de juegos. A continuación presentó los diferentes tipos de perfil de jugador y sus comportamientos dentro del modo multijugador.

a) Partida a muerte: de 3 a 5 sesiones cada día durante todo el mes, cada sesión de juego participaron cerca de 10 a 16 jugadores. Los jugadores realizaban diferentes acciones durante el juego y se comportaban de forma variada. A continuación se mencionan los tipos de jugadores identificados en el videojuego de *Grand Theft Auto IV*:

- Jugadores con un nivel de experiencia muy alto. Toman el rol de líder, identifican a los jugadores más débiles para ejercer dominio.
- Jugadores con un nivel de experiencia muy alto. Toman el rol de líder, compiten con los mejores jugadores, en muchas ocasiones busca venganza cuando son abatidos por otro jugador con experiencia de juego.
- Jugadores con un nivel intermedio de juego. Se comportan de forma cautelosa. Cuando pierden, en ocasiones abandonan la sesión de juego.
- Jugadores con un nivel intermedio de experiencia. Buscan competir con los mejores jugadores, adquieren experiencia y estatus en el juego.

- Jugadores con un nivel intermedio de experiencia. Buscan formar grupos para competir contra jugadores con mayor experiencia.
 - Jugadores con un nivel de experiencia intermedio. Se comportan de forma más pasiva durante una sesión de juego.
 - Jugadores con un nivel de experiencia bajo. Se comportan de forma más informal y desinteresados por lograr objetivos.
 - Jugadores con un nivel de experiencia bajo. Se comportan muy pasivos y no compiten con jugadores con mayor experiencia de juego.
 - Jugadores con un nivel de experiencia bajo. Actúan de forma más activa, interactúan más y compiten directamente con todo tipo de jugadores de varios niveles de experiencia, aunque sin lograr competir al nivel de los mejores.
 - Jugadores con un nivel de experiencia bajo. No realizan las reglas de juego y buscan sabotear la sesión de multijugador.
 - Jugadores que crean sesiones personalizadas. Crean sesiones de por lo menos 15 minutos de duración, con todas las armas disponibles, y sin reacción de la policía.
 - Jugadores agresivos. Mantienen un comportamiento de burla y de constante agresión en contra de los demás jugadores. La mayoría de los jugadores tienen un nivel alto de experiencia de juego.
- b) Centro de Seguridad Nacional: este modo de juego es para 4 jugadores, inician en un punto de la ciudad, el objetivo es abrirse paso entre demasiados policías para rescatar a un mafioso ruso. El trabajo en equipo es fundamental para la realización de esta misión. Los tipos de jugadores de acuerdo a su experiencia de juego y a sus estrategias toman decisiones en busca de lograr sus objetivos.
- Jugador líder. Conducirá al equipo y tendrá la iniciativa hasta que llegue al objetivo.
 - Jugador cooperativo. Se adaptará a las situaciones y trabajará en equipo, sin necesidad de que conozca a los demás jugadores, se adecuara al modo de juego de los demás jugadores.

- Jugador individualista. Este tipo de jugador no seguirá al grupo y buscara llegar a los objetivos solo, por lo general fracasa.
- Jugador individualista líder. Este tipo de jugador tomara la iniciativa y no le importa el grupo, más que le cubran la espalda para que realice las objetivos. Su nivel de experiencia es muy alto.

Es muy complejo el modo multijugador, sin duda la experiencia es totalmente diferente, este estudio muestra cómo se comportan los jugadores en tiempo real, como actúan ante cada situación y de qué forma buscan y llegan a conseguir los objetivos, de forma individual o de forma cooperativa. Aunque los jugadores individualistas mostraban en ocasiones, aptitudes de líder y de mayor determinación.

Si bien la experiencia de juego permite interactuar con jugadores de varios países a la vez, hace difícil que se mida el comportamiento ya que cada jugador de cada región es muy diferente a los otros, sin embargo un punto a favor es la interacción y la forma de comunicarse de forma muy adecuada. Esto sucede porque comparten un mismo propósito, el triunfo en el juego.

En el caso de *Grand Theft Auto IV*, los jugadores se comportan de forma muy participativa y comparten un mismo lenguaje para poder lograr sus objetivos en la plataforma online. Sin embargo sería una fase inicial para analizar el comportamiento de los jugadores, durante o después de la sesión de juego.

Top diez de los juegos multijugador más jugados, consola Xbox 360, consultado el 9 de julio de 2013 en la plataforma de *Xbox Live*.

Videojuego	Editor	Género	Jugadores multijugador	Año
1. Battlefield 3	Electronic Arts	Disparos	2-24	2011
2. Call of Duty: Black ops	Activision	Disparos	2-18	2010
3. Call of Duty: MW3	Activision	Disparos	2-18	2011
4. Fifa 13	Electronic Arts Inc.	Deporte y recreativo	2-22	2013
5. Gears of war 3	Microsoft Studios	Disparos	1-10	2011
6. Gears of war Judgment	Microsoft Studios	Disparos	1-10	2013
7. Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	Acción y Aventura	2-16	2008
8. Halo 4	Microsoft Studios	Disparos	1-16	2012
9. Halo Reach	Microsoft Studios	Disparos	2-16	2010
10. Terraria	505 Editor Srl	Acción y aventura	2-4	2011

(Top diez de los juegos multijugador más jugados, consola Xbox 360, consultado el 9 de julio de 2013 en la plataforma de *Xbox Live*)

Esta tabla muestra los más populares juegos en multijugador para la plataforma de Xbox 360, sin importar el número de jugadores de cada sesión. Lo interesante es que *Grand Theft Auto IV* es el único juego que no es reciente, es de 2008 y mientras la mayoría de los son de género de disparos, GTA IV pertenece al género acción y aventura.

4.12 Universo Grand Theft Auto IV

Sin duda el universo de los juegos se ha rebasado, un juego ya no tiene los mismos alcances que hace décadas cuando inicio esta industria. De una o de otra forma *Rockstar Games* siempre ha hecho todo porque el mundo de los videojuegos llegue a niveles nunca pensados, y es precisamente con *Grand Theft Auto IV*, como hacen siempre su carta de presentación. Pero no todo se reduce al mundo de los videojuegos, en donde se explica cómo se generó la polémica de este juego, sino que el universo fuera de *Grand Theft Auto IV*, lo toma como referencia para diferentes aspectos y situaciones.

4.12.1 Fines educativos

Grand Theft Auto IV es sin duda uno de los juegos más jugados en la historia de los videojuegos, aún con su grado considerable de violencia, es de los juegos preferidos por los jugadores. Sin embargo es por el nivel de violencia que maneja por lo que se plantea su uso con fines educativos.

En varias escuelas de Reino Unido se plantean el uso del juego *GTA IV* con fines académicos. Es un proyecto educativo que contempla que los niños entre 9 y 11 años, mediante el juego se les muestre lo que es la violencia, con dos fines, primero que se desensibilicen, pero lo más importante es mostrarles mediante casos, lo que está bien y lo que está mal.

Los especialistas piensan que puede ser una herramienta importante, ya que muestra varias de las problemáticas actuales y que hoy en día es uno de los principales temas de salud, como lo son las adicciones. En *GTA IV*, en varias ocasiones te presentarás con problemas de adicciones a drogas, alcohol, a las apuestas, incluso de adictos al peligro. (Juegos dB, 2010)

4.12.2 Padres de familia

Sin dudad la principal preocupación en todo esto es de los padres de familia, ya que con fines educativos o no, para ellos el juego de *Grand Theft Auto IV* no les resulta en lo más mínimo educativo.

Para muchos este juego, significa un cambio muy marcado en la era de los videojuegos, desde la misma propaganda que le hicieron. Genera en todo el

mundo un sello propio, GTA IV, creando en sus seguidores un sentido de pertenencia.

Es un reto dominar el juego, se requieren cerca de 50 horas donde Niko realizará varios tipos de misiones, mientras escucha las cerca de 100 canciones de las estaciones de radio. Sin embargo lo peligroso del juego está en el mundo libre dentro del juego, el jugador puede navegar por internet, viciarse con juegos de video, emborracharse, comprar ropa o armas, citas amorosas por internet, incluso contratar prostitutas.

Todas estas afirmaciones provienen del análisis del sitio especializado Common Sense, y desde un punto de vista ético y educativo, no recomiendan que sea jugado Grand Theft Auto IV no sólo para menores de 18 años, sino para nadie.

Lenguaje y situaciones inmorales, violencia extrema, comportamientos antisociales y perversión sexual son constantes durante todo el juego. Entrenarse durante más de 50 horas en un ambiente de vulgaridad, violencia y sexo solo puede servir para descubrir el lado oscuro de los new media. (Rivera, 2008)

Aquí nuevamente surge la discusión acerca de cómo es considerado este tipo de juegos, así como la postura que los videojuegos y más de este genero son malos para los usuarios.

4.12.3 Liberty City, Google Maps

Google se suma al efecto de *Grand Theft Auto IV*, la complejidad de la ciudad de *Liberty City* se puede ver y apreciar gracias a *Google Maps*. Se distingue la ciudad tanto en GPS como la vista satelital, además se aprecian todos los detalles que a veces son difíciles de apreciar.



En el mapa se encontrara todo tipo de artilugios, las armerías, centros nocturnos, lugares secretos, los saltos, la localización de palomas e incluso objetos. (Castromil, 2008)

Para visualizar el mapa de Liberty City y encontrar la localización exacta de todos los elementos del juego se ingresa a una dirección web en específico, no se puede directamente de la página de *Google Maps*. (gta4, 2008)

4.12.4 Grand Theft Auto IV a la NASA

El 1 de octubre de 2012, a más de 4 años del estreno de *Grand Theft auto IV*, esta vez será utilizado por la NASA para investigaciones y para futuros estudios.

La Administración Nacional de Aeronáutica y del Espacio (NASA), ha propuesto utilizar el videojuego *Grand Theft Auto IV*, como una herramienta para la explicación de varios fenómenos, como el de nuestra propia existencia.

El mundo natural se comporta exactamente de la misma manera que el entorno de Grand Theft Auto IV. En el juego, se puede explorar Liberty City perfectamente con detalle fenomenal. Hice un cálculo de lo grande que la ciudad es, y resulta que es un millón de veces más grande que mi PlayStation 3. Usted ve exactamente lo que necesita para ver de Liberty City cuando necesitas verlo, abreviando todo el universo del juego en la consola. El universo se comporta de la misma manera. En la mecánica cuántica, las partículas no tienen un estado definido a menos que estén siendo observados. Muchos teóricos han pasado mucho tiempo tratando de averiguar cómo se explica esto. Una explicación es que estamos viviendo en una simulación, viendo lo que tenemos que ver en que tenemos que verlo. (Rockstar Games, 2012)

El científico de la NASA Rich Terrile, propone una teoría en la que según sus ideas, el mundo podría ser una simulación y por ello el comportamiento de la ciudad de Liberty City puede ser muy parecido. Esto ocurre de acuerdo al científico Rich Terrile, por que las computadoras tienen una rápida aceleración para el control de entornos y sistemas muy complejos.

Sin duda el videojuego *Grand Theft Auto IV* no es un videojuego que termina con los créditos finales, es un juego que sigue vigente, es uno de los videojuegos más representativos en la industria y con las futuras generaciones de consolas, la saga GTA podría tener alcances inimaginables.

Conclusiones

A través que cada capítulo se ha hecho un breve recorrido del paso que dejan los videojuegos en la industria cultural. Pero se hace comienza a partir de lo que es juego, y cómo existe prácticamente desde siempre. Para ello se utilizó como referencia a Johan Huizinga en el libro *Homo Ludens*, de sus planteamientos se define al juego como la actividad que se realiza de forma voluntaria en un tiempo y sitio determinado, donde experimenta sensaciones de alegría o tensión y tiene la finalidad es que se obtenga un logro, un objetivo o un bien que cause el deseo de jugar nuevamente. El juego es un elemento que conforma la cultura.

En cuanto a las generaciones de consolas, las empresas tuvieron altibajos importantes, sobre todo la crisis en 1983, de la cual casi termina con la industria debido a una fiebre del oro por los videojuegos, provocó una saturación de consolas junto con una serie de juegos lamentables que causó la desaparición de muchas empresas. AL final de la última generación sólo tres competidores lograron sobrevivir, *Nintendo*, *PlayStation* y *Xbox 360*.

A lo largo de las 7 generaciones de consolas, destacan dos cosas, primero el decaimiento de Nintendo porque cuando llegó la generación de consolas que utilizaban CD para reproducir los juegos, Nintendo tardó mucho tiempo en modernizarse ya que no creían que tuviera éxito la nueva tecnología. De esa misma forma se dio el segundo punto más importante de las generaciones de consolas, el nacimiento de *PlayStation*, solo que la empresa sí se modernizó desde el principio, además tuvieron un éxito rotundo que generó el cambio de dominio de empresas hacia Estados Unidos.

De estos avances tecnológicos es como surge un modo de juego que cambio totalmente la experiencia de jugar videojuegos, el modo de multijugador online. Hoy es uno de los modos de juegos preferidos ya que es prácticamente ilimitada la experiencia de juego, además que permite una interacción con jugadores de todo el mundo.

Por lo que respecta a las clasificaciones de juegos, existe el debate de si son adecuadas las restricciones de juegos de acuerdo a las edades de los niños, ya que a pesar de que a cada juego se le asigna una clasificación, los niños los

juegan aunque la restricción de edades exista. La clasificación de los juegos es también responsabilidad de los padres ya que son ellos al final de cuentas los que permiten que juegos puede o jugar su hijo, claro apoyados en los sistemas de clasificación PEGI o ESRB.

La empresa *Rockstar Games* y su juego más representativo hasta el mes de agosto de 2013, *Grand Theft Auto IV*. Por eso, entre otras razones, se describió en este trabajo a la empresa y sus juegos más emblemáticos, para el análisis del *Grand Theft Auto IV* en el último capítulo.

Grand Theft Auto IV es un videojuego emblemático para la industria de los videojuegos. El desarrollo de este juego le trajo a la empresa Rockstar Games ganancias y premios que ningún juego lo tiene hasta ahora. Por otra parte, para muchos expertos mencionados, no debe jugarse por niños o adolescentes por su alto nivel de violencia, por otra parte, expertos consideran que este tipo de juegos no son dañinos, incluso buscan darle usos a este y otros videojuegos.

A pesar de los niveles de violencia, muchos expertos tratan de darle un uso educativo, que los niños asimilen de forma positiva los niveles de violencia; en los hogares, se busca a partir de los videojuegos que tocan temas de drogas, una enseñanza en los jóvenes sobre el manejo de adicciones.

En cuanto al estudio de caso del videojuego *Grand Theft Auto IV* en modo multijugador online a partir de la *Teoría de los Juegos Cuántica* dio como resultado distintos perfiles de jugadores, donde sobresale la excelente comunicación en sesiones de juego en equipos, donde en la mayoría de los casos había cooperación para lograr los objetivos del juego. Los jugadores entendían un mismo lenguaje y se comunicaban no solo por las diademas de intercomunicación, sino al entender la finalidad del juego, realizaban acciones en conjunto bien sincronizadas. Los perfiles de los jugadores y su comportamiento durante el juego muestra competitividad y manejo de estrategias. La experiencia en línea muestra un nivel muy experimentado de juego. También se encontraron perfiles de jugadores en los que se notaba poca comunicación y un gusto por el caos al tratar de sabotear las sesiones de juego.

El impacto que tienen los videojuegos en la industria cultural tiene muchas vertientes, todo depende del uso que se le dé, claramente ya no es la finalidad solamente el entretenimiento. El alcance que ha tenido esta industria hoy en día está comparada con industrias como la cinematografía y la música, sin embargo, no se legitima aún su uso de igual forma. Por ejemplo la música, se usa como terapia, relajación, entretenimiento, se le atribuyen muchos usos, en contraparte, en la industria de los videojuegos, se evita o incluso se le atribuye un peso negativo y sólo de distracción.

Sin embargo, los estudios continúan, numerosos especialistas se adentran en el tema y cada día surgen investigaciones nuevas. La principal problemática que surge hasta ahora, es que los estudios son muy variados en cuanto a resultados, sin importar que los estudios se realicen con el fin de demostrar que son benéficos o perjudiciales, no hay aún datos que logren que se validen las diferentes posturas.

La industria de los videojuegos se encuentra en constante cambio, innovaciones tecnológicas y géneros nuevos de juegos, sobresalen dos factores, u las implementaciones en las consolas, incluyen aplicaciones como música, navegar por internet, ver películas en línea e incluso formar parte de redes sociales y clubes de juegos en donde se crea una necesidad nueva para los usuarios. Otro aspecto que es sobresale es como al igual que en el juego es fundamental en la formación de la cultura, hoy en día la industria de los videojuegos se encuentra en un proceso de consumo en el cual los videojuegos se encuentran presentes en la vida diaria de las personas, ya sea en la consola portátil, teléfono celular, Tablet, computadora, notebook, e incluso en las redes sociales. Los videojuegos se encuentran de muchas formas presentes en las vidas de todos.

En cuanto a la industria de los videojuegos, el alcance que tiene *Grand Theft Auto IV* y los logros obtenidos hasta el momento, no solo por ventas sino por el impacto que genera a nivel mundial, lo posiciona con otros iconos como *Mario Bros*, *Tetris* y *Zelda*. La saga *Grand Theft Auto* se encuentra posicionada en un lugar muy alto dentro de la industria cultural, los jugadores reconocen a GTA como

un videojuego único en su género y que sin duda ha marcado una forma de ver los videojuegos como solo una forma de entretenimiento, sino que trasciende en sus vidas diarias.

A partir de este trabajo de tesis surgen nuevos planteamientos para futuras investigaciones, por ejemplo el utilizar videojuegos de rol para la toma de decisiones, sería de ayuda en las aulas para mostrar de forma activa a los estudiantes acerca de la toma de decisiones así como sus posibles consecuencias.

También surge la idea de que no solo se debe analizar el comportamiento de los jugadores después de una sesión de juego, sino monitorear en tiempo real como se desenvuelven podría ayudar a entender mejor las actitudes, virtudes, destrezas y miedos de los jugadores.

Otra línea de investigación sería sobre las generaciones de consolas y analizar su nuevo uso, ya que las consolas de videojuegos no son únicamente para jugar, sino que se puede acceder a otros canales de comunicación como las redes sociales.

Una futura investigación y que resulta muy importante en el tema de la violencia de los videojuegos y el gran debate sobre si los videojuegos generan en los niños un comportamiento violento, es sobre las clasificaciones de los videojuegos y definir si la asignación de las clasificaciones es el adecuado. También se necesita investigar sobre si las restricciones en los videojuegos son adecuadas y si son las mismas que en otros medios como la televisión.

Por último, las próximas generaciones de consolas al dar acceso a redes sociales, video llamadas, páginas para ver películas online, brindar información del mundo en tiempo real y tener una plataforma para guardar música, ¿podrán ser el principal medio para proyectar a los videojuegos como un medio indispensable en la sociedad? Estas son algunas posibles líneas para futuras investigaciones sobre el desarrollo y el futuro de los videojuegos.

Referencias Generales

- 20 minutos. (2006). Demandan a los creadores del videojuegos GTA por incitar a un asesinato real. Revisado el 20 de agosto de 2013, <http://www.20minutos.es/noticia/156238/0/gta/demanda/asesinato/>
- (2008). Tres jóvenes delincuentes acusan a Grand Theft Auto IV de sus fechorías. Revisado el 20 de agosto de 2013, <http://www.20minutos.es/noticia/405210/0/jovenes/cocteles/gta/>
- 3D Juegos. (2009a). Foro Mundo del videojuego. Revisado el 15 de julio de 2013, <http://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/1611163/0/los-juegos-mas-polemicos-de-rockstar-games-grand-theft-auto/>
- (2009b). Los juegos más polémicos de Rockstar Games; Grand Theft Auto. Revisado el 15 de julio de 2013, <http://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/1611163/0/los-juegos-mas-polemicos-de-rockstar-games-grand-theft-auto/>
- (2010). La séptima generación de videojuegos. Revisado el 25 de abril de 2013, <http://www.3djuegos.com/foros/tema/1680783/0/la-septima-generacion-de-videojuegos-generacion-actual/>
- ABC Hoy Tecnología. (2010). Los videojuegos rivalizan con Hollywood con una caja de 57.600 millones de euros, Recuperado el 20 de diciembre de 2012, <http://www.hoytecnologia.com/noticias/videojuegos-rivalizan-Hollywood-caja/165569>
- Alan Wake. (2012). In Darkness, fight with Light. Revisado el 17 de marzo de 2013, <http://www.alanwake.com/info/>
- American Academy of Child And Adolescent Psychiatry. (s/a). Los niños y los juegos de video: jugando con la violencia. Revisado el 17 de junio de 2013, http://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_los_Juegos_de_Video_Jugando_con_la_Violencia_91.aspx
- Association For Psychological Science. (2013, marzo). For frustated bad boys, violent video games become more alluring. Revisado el 12 de junio

- de 2013,
<http://www.psychologicalscience.org/index.php/uncategorized/for-frustrated-bad-boys-violent-video-games-become-more-alluring.html>
- Atari Age. (s/a). Atari 2600 History. Revisado el 12 de enero de 2013,
<http://atariage.com/2600/>
- Atari. (2012). Atari commemorates pong's 40 years with launch of pong world™, available now on IOS. Recuperado el 14 de enero de 2013,
<http://www.atari.com/news/atari-commemorates-pong-s-40-years-launch-pong-world-available-now-ios>
- BBC News. (2004, agosto). Police reject game link to murder. Revisado el 24 de junio de 2013,
http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/leicestershire/3538066.stm
- Berruecos, Pablo. (2013, octubre). *Mercado de videojuegos en México*. Revista Gadgets. Revisado el 12 de septiembre de 2013,
<http://www.revistagadgets.com/www/2013/08/06/mercado-de-videojuegos-en-mexico/>
- Blizzard. (2008). Ten years of Star Craft. Revisado el 17 de marzo de 2013,
<http://web.archive.org/web/20080402134120/http://www.blizzard.com/us/press/10-years-starcraft.html>
- Brudvig, Erick. (2010, mayo). Red Dead Redemption Review. *IGN*. Revisado el 7 de julio de 2013, <http://www.ign.com/articles/2010/05/17/red-dead-redemption-review?page=2>
- Canwest News Service. (2008a). Grand Theft Auto could be Hollywood's biggest summer competition. *Canada*. Revisado el 10 de agosto de 2013,
<http://www.canada.com/topics/technology/games/story.html?id=00fb5015-0575-4889-817c-c79f4f4cf176&k=64752>
- (2008b). Grand Theft Auto IV Could be hollywood's biggest summer competition. *Canada*. Revisado el 19 de agosto de 2013,
<http://www.canada.com/topics/technology/games/story.html?id=00fb5015-0575-4889-817c-c79f4f4cf176&k=64752>

- CAPCOM. (2011). *Ultimate Marvel vs Capcom 3*. Revisado el 17 de marzo de 2013, <http://www.marvelscapcom3.com/es>
- Castromil, Juan. (2008). *Google Maps para GTA IV*. *Clipset*. Revisado el 26 de julio de 2013, <http://blogs.20minutos.es/clipset/google-maps-para-gta-iv/>
- Chuquillanqui, Fernando. (2012, junio). Lo bueno, lo malo y lo feo de Max Payne 3. *Más consolas*. Revisado el 5 de julio de 2013, <http://blog.rpp.com.pe/masconsolas/2012/06/12/lo-bueno-lo-malo-y-lo-feo-de-max-payne-3/>
- Clements, Ryan. (2009). *Bayonetta Review*. *IGN*. Revisado el 13 de junio de 2013, <http://www.ign.com/articles/2009/12/22/bayonetta-review>
- Cuevas, Daniel. (2012a, diciembre). Ley Federal de clasificación de videojuegos, propondrán en el Senado. *Excélsior*. Revisado el 2 de mayo de 2013, <http://www.excelsior.com.mx/2012/12/11/nacional/874298>
- . (2012b, diciembre). Ley Federal de clasificación de videojuegos, propondrán en el Senado. *Excélsior*. Revisado el 2 de mayo de 2013, <http://www.excelsior.com.mx/2012/12/11/nacional/874298>
- Del Carmen, Gerry. (2013). *Jumpin´ Jack: Sobre el género de plataformas*. *Atomix*. Revisado el 29 de agosto de 2013, <http://atomix.vg/2013/07/25/jumpin-jack-sobre-los-juegos-de-plataformas/>
- Desai, Rani, Krishnan-Sarin, Suchitra, Cavallo, Dana & Potenza, Marc. (2010b). Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. *Pediatrics*. Revisado el 8 de junio de 2013, <http://pediatrics.aappublications.org/content/early/2010/11/15/peds.2009-2706.abstract>
- Dunham, Jeremy. (2006). *Bully Collector´s Edition Review*. *IGN*. Revisado el 29 de junio de 2013, <http://www.ign.com/articles/2006/10/16/bully-collectors-edition-review>
- EA Sports. (2013). *Games*. Revisado el 23 de marzo de 2013, <http://www.easports.com/>

- EcuRed. (s/aa). Género: Aventura. Revisado el 6 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Aventura](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Aventura)
- (s/ab). Género: Disparos. Revisado el 6 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Disparos](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Disparos)
- (s/ac). Género: Educativos. Revisado el 7 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Educativos](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Educativos)
- (s/ad). Género: Estrategia. Revisado el 8 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Estrategia](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Estrategia)
- (s/ae). Género: Lucha. Revisado el 8 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Lucha](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Lucha)
- (s/af). Género: Survival Horror. Revisado el 8 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Survival_horror](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Survival_horror)
- (s/ag). Género: Plataformas. Revisado el 8 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Plataformas](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Plataformas)
- (s/ah). Género: Rol. Revisado el 9 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Rol](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Rol)
- (s/ai). Género: Musicales. Revisado el 9 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Musicales](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Musicales)
- (s/aj). Género: Deportivo. Revisado el 9 de mayo de 2013,
[http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Deportivo](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Deportivo)

- (s/ak). Género: Carreras. Revisado el 9 de mayo de 2013, [http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#Carreras](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#Carreras)
- (s/al). Género: No lineal. Revisado el 9 de mayo de 2013, [http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_\(G%C3%A9neros\)#No_lineal](http://www.ecured.cu/index.php/Anexo:Videojuego_(G%C3%A9neros)#No_lineal)
- (s/am). Historia de los videojuegos. Revisado el 26 de mayo de 2013, <http://www.ecured.cu/index.php/Videojuego#Videojuego>
- Eddy, Andy. (2008). Grand Theft Auto IV Hands-On Preview (Xbox 360). *Team Xbox*. Revisado el 3 de agosto de 2013, <http://previews.teamxbox.com/xbox-360/1887/Grand-Theft-Auto-IV/p3/>
- El Universal. (2011, enero). Adicción a videojuegos ocasiona problemas mentales. Revisado el 8 de junio de 2013, <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/62489.html>
- Emeran, Riyad. (2011). Sony PlayStation Review. *Trusted Review*. Revisado el 25 de abril de 2013, http://www.trustedreviews.com/Sony-PlayStation-3_Games_review
- EMPIRE. (2008). Grand Theft Auto IV. Revisado el 18 de agosto de 2013, <http://www.empireonline.com/reviews/reviewcomplete.asp?GID=522>
- Entertainment Software Rating Board. (s/aa). Clasificaciones de juegos de la ESRB. Revisado el 28 de abril de 2013, http://www.esrb.org/ratings/index_sp.jsp
- (s/ab). Guía de clasificaciones de la ESRB. Revisado el 28 de abril de 2013, http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp
- (s/ac). Guía de las clasificaciones de la ESRB. Revisado el 28 de abril de 2013, http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp#top
- Escenario Lúdico. (s/aa). Sistemas de clasificación para videojuegos. Revisado el 26 de abril de 2013, http://www.escuelasenaccion.org/Escenario_Ludico/sistemasdeclasificacionparavideojuegos.php

- . (s/ab). Sistemas de clasificación para videojuegos. Revisado el 29 de abril de 2013,
http://www.escuelasenaccion.org/Escenario_Ludico/sistemasdeclasificacionparavideojuegos.php
- Excélsior. (2012, enero). Videojuegos ocasionan trastornos de sueño. Revisado el 9 de junio de 2013,
<http://www.excelsior.com.mx/2012/01/05/dinero/799591>
- Eye in the Sky. (s/a). Teorías de los juegos: características generales de los juegos. Revisado el 23 de agosto de 2013,
<http://www.eyeintheskygroup.com/Azar-Ciencia/Teoria-de-Juegos/Teoria-de-los-Juegos-Elementos-Generales.htm>
- Game Politics. (2007). Manhunt 2 leak came from PlayStation Europe Employee. Revisado el 26 de junio de 2013,
<http://www.gamepolitics.com/2007/10/22/manhunt-2-leak-came-from-playstation-europe-employee>
- Gamespot. (s/a). Grand Theft Auto: San Andreas Related Games. Revisado el 15 de julio de 2013, <http://www.gamespot.com/grand-theft-auto-san-andreas/related/platform/pc/>
- García, Enrique. (2011). Red Dead Redemption alcanza los 11 millones de copias distribuidas. *MeriStation*. Revisado el 8 de julio de 2013,
<http://www.meristation.com/es/xbox-360/noticias/red-dead-redemption-alcanza-las-11-millones-de-copias-distribuidas/1528388/1670553>
- García, Fernando. (2005). Un análisis desde el punto de vista educativo. *Civertice*. Revisado el 13 de junio de 2013,
http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf
- . (2007a). ¿Cuántos niños juegan videojuegos?. *Creative12: Technology & innovation*. Revisado el 9 de junio de 2013,
<http://creative12.wordpress.com/2007/12/05/videojuegos-ninos-y-videojuegos-fernando-garcia-fernandez-colegio-irabia/>

- (2007b). ¿Cuántos niños usan videojuegos?. *Creative12: technology & innovation*. Revisado el 12 de junio de 2013, <http://creative12.wordpress.com/2007/12/05/videojuegos-ninos-y-videojuegos-fernando-garcia-fernandez-colegio-irabia/>
- García, Julio César. (s/a). Generaciones de consolas. *Reconoce MX*. Revisado el 26 de abril de 2013, <http://www.reconoce.mx/generaciones-de-consolas/>
- Gentile, Douglas, Choo, Kyekyung, Liao Albert, Sim Timothy, Li, Dongdong, Fung, Daniel & Khoo, Angeline. (2011a). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Years Longitudinal Study. *Pediatrics*. Revisado el 8 de junio de 2013, <http://pediatrics.aappublications.org/content/early/2011/01/17/peds.2010-1353.abstract?maxtoshow=&hits=10&RESULTFORMAT=&fulltext=Douglas+A.+Gentile%252C+Hyekyung+Choo%252C+Albert+Liao%252C+Timothy+Sim%252C+Dongdong+Li%252C+Daniel+Fung%252C+Angeline+Khoo&searchid=1&FIRSTINDEX=0&s>
- Goldstein, Hilary. (2008). Living the american dream. *IGN*. Revisado el 15 de agosto de 2013, <http://www.ign.com/articles/2008/04/29/grand-theft-auto-iv-special-edition-review>
- (2011, mayo). L.A. Noire Review. *IGN*. Revisado el 3 de julio de 2013, <http://www.ign.com/articles/2011/05/16/la-noire-review>
- Grand Theft Auto IV. (s/a). Bienvenido a Liberty City. Revisado el 16 de julio de 2013, <http://www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html>
- Gratis Juegos. (2012). Joven pensó que estaba jugando GTA IV cuando mata y quema a mujer de 55 años. Revisado el 21 de agosto de 2013, <http://www.gratisjuegos.org/descargar/joven-penso-que-estaba-jugando-el-gta-4-cuando-mata-y-quema-a-mujer-de-55-anos/>
- Gros, Begoña. (2009a). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Comunicación*. No.7. Recuperado el 15 de noviembre de 2012,

- http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf
 ----- (2009b). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Comunicación*. No.1. Revisado el 5 de junio de 2013, http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf
- GTA Wikia. (2011). Rockstar Games anuncia el 10º aniversario de Grand Theft Auto III. Revisado el 10 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/Noticias:Rockstar_Games_anuncia_el_10%C2%BA_Aniversario_de_Grand_Theft_Auto_III
 ----- (s/aa). Rockstar Games. Revisado el 21 de junio de 2013, http://gta.wikia.com/Rockstar_Games
 ----- (s/ab). Saga Grand Theft Auto. Revisado el 12 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/Saga_Grand_Theft_Auto
 ----- (s/ac). Grand Theft Auto. Revisado el 12 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/Grand_Theft_Auto
 ----- (s/ad). Grand Theft Auto 2. Revisado el 13 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/Grand_Theft_Auto_2
 ----- (s/ae). Grand Theft Auto III. Revisado el 13 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/Grand_Theft_Auto_III
 ----- (s/af). Polémica sobre Claude Speed. Revisado el 13 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/Pol%C3%A9mica_sobre_Claude_y_Claude_Speed
 ----- (s/ag). Three Leaf Clover. Revisado el 22 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/Three_Leaf_Clover
 ----- (s/ah). The Cousins Bellic. Revisado el 24 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/A_Dish_Served_Cold
 ----- (s/ai). Out Of commission. Revisado el 24 de julio de 2013, http://es.gta.wikia.com/wiki/Out_of_Commission

- (s/aj). Amigos del protagonista. Revisado el 25 de julio de 2013,
[http://es.gta.wikia.com/wiki/Amigos_del_protagonista_\(IV\)](http://es.gta.wikia.com/wiki/Amigos_del_protagonista_(IV))
- (s/ak). Grand Theft Auto IV: Online. Revisado el 23 de agosto de 2013,
http://es.gta.wikia.com/wiki/Grand_Theft_Auto_IV:_Online
- gta4. (2008). Liberty City Map. Revisado el 26 de julio de 2013,
<http://www.gta4.net/map/>
- (s/a). Music. Crusin' and groovin', with a lil'bit of unnecessary violence
for good measure. Revisado el 27 de julio de 2013,
<http://www.gta4.net/music/>
- Haas, Pete. (2008). Spike 2008 VGA Results. *Gaming Blend*. Revisado el 18 de
agosto de 2013, [http://www.cinemablend.com/games/Spike-2008-
VGA-Results-14035.html](http://www.cinemablend.com/games/Spike-2008-VGA-Results-14035.html)
- Hermida, Alberto, Lozano, Javier. (2009). *Introducción al proceso de producción y
comercialización del Massively Multiplayer Online Game (MMOG):
cuestiones relativas a su desarrollo y mantenimiento*. Revista de
Comunicación. Nº 7. Recuperado el 23 de mayo de 2012.
- Huizinga, Johan. (1988). *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid:
Alianza. p. 27
- (1998a). *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid:
Alianza. P. 27
- (1998b). *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid:
Alianza. P. 27
- IGN. (1996). The History of Mario. Revisado el 13 de marzo de 2013,
<http://www.ign.com/articles/1996/10/01/the-history-of-mario>
- (2000, junio). Although it was released before IGNPC existed, we love
the game so much we had to give it props. Revisado el 17 de marzo
de 2013, <http://www.ign.com/articles/2000/06/03/starcraft-2>
- (2007a). Top 100 games of all time. Revisado el 26 de febrero de
2013, http://top100.ign.com/2007/ign_top_game_2.html
- (2007b). Halo: Combat Evolved. Revisado el 15 de marzo de 2013,
<http://www.ign.com/games/halo-combat-evolved/xbox-360-14218698>

- (s/aa). List of Rockstar Games Games. Revisado el 23 de junio de 2013, <http://www.ign.com/companies/rockstar-games>
- (s/ab). GTA IV Neighborhoods. Revisado el 25 de julio de 2013, http://grandtheftauto.ign.com/wiki/GTA_IV_Neighborhoods
- Interactive Software Federation of Europe. (2011). About ISFE. Recuperado el 14 de enero de 2013, <http://www.isfe.eu/about-isfe>
- Isern, Joan. (2008). GTA ya ostenta oficialmente dos récords Guinness. *MeriStation*. Revisado el 13 de agosto de 2013, <http://www.meristation.com/playstation-3/noticias/gta-iv-ya-ostenta-oficialmente-dos-records-guinness/1517835/1648890>
- Johnson Bobbie. (2009). How Tetris conquered the world, block by block. *The Guardian*. Revisado el 6 de febrero de 2013, <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/jun/02/tetris-25anniversary-alexey-pajitnov>
- Jóvenes y videojuegos. (s/a). La investigación sobre videojuegos. Revisado el 5 de junio de 2013, <http://www.injuve.es/sites/default/files/videojuegosintroduccion1.5.pdf>
- Juegos dB. (2010). GTA IV utilizado como ejemplo de violencia en la escuela. Revisado el 25 de agosto de 2013, <http://www.juegosdb.com/gta-iv-utilizado-como-ejemplo-de-violencia-en-la-escuela/>
- Karam, Jorge Mario. (2006). Canis, Canem Edit. *Mundo Gamers*. Revisado el 28 de junio de 2013, <http://www.mundogamers.com/ps2/juego/516/canis-canem-edit.html>
- Kasavin, Greg (2003c, noviembre). Manhunt Review. *Gamespot*. Revisado el 25 de junio de 2013, <http://www.gamespot.com/manhunt/reviews/manhunt-review-6083971/>
- Keyes, Rob. (2010). 2010 Spike Video Game Awards Winners List. *Game Rant*. Revisado el 8 de julio de 2013, <http://gamerant.com/2010-spike-video-game-awards-winners-list-robk-56735/>
- Leigh, Alexander. (2010, febrero). Sega sees profits on declining sales, bayonetta sells 1.1 million units. *Gamasutra*. Revisado el 13 de junio de 2013,

- http://www.gamasutra.com/view/news/27123/Sega_Sees_Profits_On_Declining_Sales_Bayonetta_Sells_11_Million_Units.php
- Lescano, Haro. (2010a). Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la secundaria Abel Sánchez del Cantón Pillardo durante el año 2009/2010. *Universidad Técnica de Ambato*. Revisado el 12 de junio de 2013, <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/661/SE-13.pdf?sequence=1>
- (2010b). Los juegos electrónicos y su incidencia en el bajo rendimiento escolar de los niños de la secundaria Abel Sánchez del Cantón Pillardo durante el año 2009/2010. *Universidad Técnica de Ambato*. Revisado el 12 de junio de 2013, <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/661/SE-13.pdf?sequence=1>
- Lionhead Studios. (2013). Fable 3 Legends. Revisado el 20 de marzo de 2013, <http://lionhead.com/fable-3/>
- López, José Luis. (2012). La crisis del videojuego de 1983. *Educa*. Revisado el 6 de enero de 2013, <http://vamosaeducarlos.blogspot.mx/2012/10/la-crisis-del-videojuego-en-1983.html>
- Marín, Txema. (2007). Las ventas de PlayStation aumentan 178% en Reino Unido. *Vida Extra*. Revisado el 26 de abril de 2013, <http://www.vidaextra.com/ps3/las-ventas-de-playstation-3-aumentan-un-178-en-el-reino-unido>
- Martínez, Raquel. (2011). El juguete y la transmisión de valores. *Maestra infantil: recursos, atención y comprensión infantil*. Revisado el 18 de junio de 2013, <http://utopiainfantil.wordpress.com/2011/07/22/el-juguete-y-la-transmision-de-valores/>
- Mattelart Armand & Mattelart Michèle. (1997). Historia de las Teorías de la comunicación. México: Editorial Paidós. p. 53-54
- McNamara, Tom. (2003a, noviembre). Max Payne 2 Review. *IGN*. Revisado el 5 de julio de 2013, <http://www.ign.com/articles/2003/11/25/max-payne-2-review>

- (2003b, noviembre). Max Payne 2 Review. *IGN*. Revisado el 5 de julio de 2013, <http://www.ign.com/articles/2003/11/25/max-payne-2-review>
- Meinel, Carolyn (1983). Will Pac-Man consume our nation's youth?, *Technology Review*, no de mayo / junio, pp. 10, 11, 28.
- Mejia, Paola. (2008). GTA culpado de otro crimen sin sentido. *Ecetia*. Revisado el 20 de agosto de 2013, <http://ecetia.com/2008/08/gta-culpado-de-otro-crimen-sin-sentido>
- Mendoza, Azzull. (2007). Videojuegos, obsesionan, aíslan o estimulan. *Milenio*. Revisado el 10 de junio de 2013, <http://www.milenio.com/cdb/doc/impreso/7113311>
- MeriStation. (2011a). L.A. Noire Pre-Análisis. Revisado el 1 de julio de 2013, <http://www.meristation.com/es/playstation-3/reportaje/l-a--noire-pre-analisis/1603189/61?p=2>
- (2011b). L.A Noire Pre-Análisis. Revisado el 1 de julio de 2013, <http://www.meristation.com/es/xbox-360/l-a--noire/analisis-juego/1522161?p=1>
- (2011c). L.A. Noire Pre-Análisis. Revisado el 3 de julio de 2013, <http://www.meristation.com/xbox-360/l-a--noire/analisis-juego/1522161?p=5>
- (s/aa). Three Leaf Clover. Revisado el 20 de julio de 2013, <http://www.meristation.com/playstation-3/grand-theft-auto-iv/guia/1517835/1600953?p=50>
- (s/ab). Grand Theft Auto IV. Revisado el 22 de julio de 2013, <http://www.meristation.com/playstation-3/grand-theft-auto-iv/guia/1517835/1600953?p=3>
- (s/ac). Red Dead Redemption Pre-Análisis. Revisado el 7 de julio de 2013, <http://www.meristation.com/es/playstation-3/reportaje/red-dead-redemption-pre-analisis/1602944?p=5>
- (s/ad). Grand Theft Auto IV. Revisado el 18 de agosto de 2013, <http://www.meristation.com/playstation-3/grand-theft-auto-iv/analisis-juego/1517835?p=9>

- Moby Game. (s/aa). Max Payne. Revisado el 4 de julio de 2013,
<http://www.mobygames.com/game/max-payne>
- (s/ab). Max Payne. Revisado el 4 de julio de 2013,
<http://www.mobygames.com/game/max-payne>
- (s/ac). Grand Theft Auto: Vice City. Revisado el 14 de julio de 2013,
<http://www.mobygames.com/game/grand-theft-auto-vice-city>
- Morales, Brenda. (2004). Videojuegos: Beneficios y desventajas. *Esmas*. Revisado el 8 de junio de 2013, <http://www.esmas.com/salud/770476.html#>
- Murdock, Graham. (2006). *Bajo la playa, los adoquines: Mercancías, Consumismo. Contradicciones*. Cuadernos de Información y Comunicación. p.38
- Nathan, Meunier. (2013a). 10 años de Xbox Live. *Revista Xbox 360 La revista oficial de Xbox 360*. número 57, pp. 34-39
- (2013b). 10 años de Xbox Live. *Revista Xbox 360 La revista oficial de Xbox 360*. número 57, pp. 38-39
- Need For Speed. (2012, junio). Fairhaven: a city built to race, chase and explore. Revisado el 26 de marzo de 2013,
<http://www.needforspeed.com/news/fairhaven-city-built-race-chase-and-explore>
- Nintendo. (2013). Company History. Revisado el 10 de marzo de 2013,
<http://www.nintendo.com/corp/history.jsp>
- O'Connor, Alice. (2010). L.A Noire No Longer PS3 Exclusive, Hitting Xbox 360. *Shack News*. Revisado el 29 de junio de 2013,
<http://www.shacknews.com/article/62248/la-noire-no-longer-ps3>
- Ortiz, Nacho. (2006). Rebelión en las aulas. *MeriStation*. Revisado el 28 de junio de 2013, <http://www.meristation.com/es/playstation-2/canis-canem-edit/analisis-juego/1517715>
- Paulina. (2013a, febrero). 1983 La caída de los videojuegos. *Revista Game Master*, p. 48-51
- (2013b, febrero). 1983 La caída de los videojuegos. *Revista Game Master*, p. 48-51

- . (2013c, febrero). 1983 La caída de los videojuegos. *Revista Game Master*, p. 48-51
- . (2013d, febrero). 1983 La caída de los videojuegos. *Revista Game Master*, p. 48-51
- . (2013e, febrero). 1983 La caída de los videojuegos. *Revista Game Master*, p. 48-51
- . (2013f, febrero). 1983 La caída de los videojuegos. *Revista Game Master*, p. 48-51
- . (2013g, febrero). 1983 La caída de los videojuegos. *Revista Game Master*, p. 48-51
- Pedro. (2013). Origen e historia de los juegos de mesa. *Te interesa saber*. Revisado el 17 de marzo de 2013, <http://www.teinteresasaber.com/2013/04/origen-e-historia-de-los-juegos-de-mesa.html>
- Pérez, Joaquín, García de Diego, Antonio & Parra, David. (2009). Evolución Tecnológica e impacto laboral y socio-económico de los videojuegos. *Revista Comunicación, No.7*. Recuperado el 15 de noviembre de 2012, http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a11_Evolucion_tecnologica_e_impacto_laboral_y_socio_economico_de_los_videojuegos.pdf
- Psicología Social. (2008). Aprendizaje Social. Teorías de Albert Bandura. Revisado el 15 de junio de 2013, <http://socialpsychology43.lacoctelera.net/post/2008/07/21/aprendizaje-social-teorias-albert-bandura>
- Purchase, Robert. (2010). Wii and DS Thrash competition in US. *Euro Gamer*. Revisado el 26 de abril de 2013, <http://www.eurogamer.net/articles/wii-and-ds-thrash-competition-in-us>
- Raya, Javier. (s/aa). Culpan a Grand Theft Auto de inspirar disturbios en Londres. *Level UP*. Revisado el 19 de agosto de 2013, <http://www.levelup.com/noticias/14404/Culpan-a-Grand-Theft-Auto-de-inspirar-disturbios-en-Londres/>

----- (s/ab). Marino abre fuego, culpa a Grand Theft Auto. *Level UP*.
Revisado el 19 de agosto de 2013,
<http://www.levelup.com/noticias/15183/Marino-abre-fuego-culpa-a-Grand-Theft-Auto/>

----- (s/ac). Marino abre fuego, culpa a Grand Theft Auto. *Level UP*.
Revisado el 19 de agosto de 2013,
<http://www.levelup.com/noticias/15183/Marino-abre-fuego-culpa-a-Grand-Theft-Auto/>

Retro Maquinitas. (s/aa). Consolas: Primera Generación. Revisado 6 de abril de 2013,

<http://www.retromaquinitas.com/index.php/consolas/primera-generacion>

----- (s/ab). Consolas: Segunda Generación. Revisado 7 de abril de 2013,
<http://www.retromaquinitas.com/index.php/consolas/segunda-generacion>

----- (s/ac). Consolas: Tercera Generación. Revisado el 8 de abril de 2013,
<http://www.retromaquinitas.com/index.php/consolas/tercera-generacion>

----- (s/ad). Consolas: Cuarto Generación. Revisado el 13 de abril de 2013,
<http://www.retromaquinitas.com/index.php/consolas/cuarta-generacion>

----- (s/ae). Consolas: Quinta Generación. Revisado el 20 de abril de 2013,
<http://www.retromaquinitas.com/index.php/consolas/quinta-generacion>

----- (s/af). Consolas: Sexta Generación. Revisado el 23 de abril de 2013,
<http://www.retromaquinitas.com/index.php/consolas/sexta-generacion>

Ritchel, Matt. (2008, mayo). A \$500 Million Week for Grand Theft Auto. *New York Times*. Revisado el 12 de agosto de 2013,

<http://www.nytimes.com/2008/05/07/technology/07game.html>

Rivera, Gustavo. (2008). GTA IV al servicio de la vulgaridad. *Escuela de Familia*.
Revisado el 25 de julio de 2013,

<http://www.sontushijos.org/articulos.php?id=16&a=634>

Robinson, Martín. (2008). Grand Theft Auto IV UK Hands-on. *IGN*. Revisado el 20 de julio de 2013,

<http://www.ign.com/articles/2008/10/30/grand-theft-auto-iv-uk-hands-on>

- Roche, Iván. (2010a). Guía Red Dead Redemption. *MeriStation*. Revisado el 6 de julio de 2013, <http://www.meristation.com/es/xbox-360/red-dead-redemption/guia/1528388/1601069?p=0>
- (2010b). Guía Red Dead Redemption. *MeriStation*. Revisado el 6 de julio de 2013, <http://www.meristation.com/es/xbox-360/red-dead-redemption/guia/1528388/1601069?p=0>
- Rockstar Games. (2008): Grand Theft Auto IV
- Rockstar Games. (2009a). Rockstar Games. Revisado el 20 de junio de 2013, <http://www.rockstargames.com/#/?lb=corpinfo>
- (2009b). Rockstar Games. Revisado el 20 de junio de 2013, <http://www.rockstargames.com/#/?lb=corpinfo>
- (2012, octubre). NASA, Grand Theft Auto and the Dev Secrets of the Universe. Revisado el 27 de agosto de 2013, <http://www.rockstargames.com/newswire/article/45111/nasa-grand-theft-auto-and-the-dev-secrets-of-the-universe.html>
- (2013). Games. Revisado el 22 de junio de 2013, <http://www.rockstargames.com/games>
- (s/aa). Red Dead Redemption. Revisado el 14 de mayo, <http://www.rockstargames.com/reddeadredemption/>
- (s/ab). Manhunt 2. Revisado el 26 de junio de 2013, <http://www.rockstargames.com/manhunt2/information/>
- (s/ac). The Warriors. Revisado el 27 de junio de 2013, <http://www.rockstargames.com/thewarriors/warriors.html>
- (s/ad). The Warriors info. Revisado el 27 de junio de 2013, <http://www.rockstargames.com/thewarriors/info.html>
- (s/ae). Midnight Club: Los Angeles. Revisado el 29 de junio de 2013, <http://www.rockstargames.com/midnightclub/>
- (s/af). Los Ángeles 1947. Revisado el 1 de julio de 2013, <http://www.rockstargames.com/lanoire/information/>
- (s/ag). Los Ángeles 1947. Revisado el 1 de julio de 2013, <http://www.rockstargames.com/lanoire/information/>

- (s/ah). Original Short Fiction Series. Revisado el 1 de julio de 2013,
<http://www.rockstargames.com/lanoire/features/stories/>
- (s/ai). Max Payne: The Official site. Revisado el 4 de julio de 2013,
<http://www.rockstargames.com/maxpayne/index.html>
- (s/aj). Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Revisado el 4 de julio de
2013, <http://www.rockstargames.com/maxpayne2/>
- (s/ak). Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Revisado el 4 de julio de
2013, http://www.rockstargames.com/maxpayne2/mp2_home.html
- (s/al). Max Payne 3 Out Now. Revisado el 5 de julio de 2013,
<http://www.rockstargames.com/maxpayne3/info>
- (s/am). Features: Soundtrack. Revisado el 5 de julio de 2013,
<http://www.rockstargames.com/maxpayne3/features/soundtrack>
- (s/an). Rockstar's soon-to-be-a-classic. Revisado el 6 de julio de 2013
<http://www.rockstargames.com/reddeadredemption/>
- (s/añ). Red Dead Redemption Features: Score & Soundtrack.
Revisado el 7 de julio de 2013,
<http://www.rockstargames.com/reddeadredemption/features/soundtrack>
- (s/ao). Grand Theft Auto The Official Site. Revisado el 10 de julio de
2013, <http://www.rockstargames.com/grandtheftauto/>
- (s/ap). Grand Theft Auto III. Revisado el 13 de julio de 2013.
<http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/>
- (s/aq). Grand Theft Auto Vice City. Revisado el 14 de julio de 2013,
<http://www.rockstargames.com/vicecity/>
- (s/ar). Grand Theft Auto. Liberty City Stories. Revisado el 15 de julio de
2013, <http://www.rockstargames.com/libertycitystories/>
- (s/as). Grand Theft Auto IV And Episodes From Liberty City. Revisado
el 15 de julio de 2013, <http://www.rockstargames.com/IV/>
- (s/at). Grand Theft Auto IV The Lost and Damned. Revisado el 5 de
agosto de 2013, <http://www.rockstargames.com/thelostanddamned/>

- (s/au). Grand Theft Auto The Ballad of Gay Tony. Revisado el 5 de agosto de 2013, <http://www.rockstargames.com/thballadofgaytony/>
- Schiesel, Seth. (2008, abril). Grand Theft Auto Takes of New York. *The New York Times*. Revisado el 16 de agosto de 2013, <http://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html?ref=arts>
- (2010, mayo). Way Down Deep in the Wild West. *New York Times*. Revisado el 7 de julio de 2013, <http://www.nytimes.com/2010/05/17/arts/television/17dead.html?page-wanted=2>
- (2011, mayo). Mystery That Matters Now. *The New York Times*. Revisado el 3 de julio de 2013, http://www.nytimes.com/2011/05/17/arts/video-games/la-noire-by-rockstar-games-review.html?_r=1&
- Science Direct. (2013). Journal of Experimental Social Psychology. Revisado el 19 de junio de 2013, <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022103112002259>
- Segovia, Ana Isabel. (2001). *Estructura de los medios de Comunicación en Estados Unidos: Análisis crítico del proceso de concentración multimedia*. Madrid: Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid p.429
- Sharkey, Scott. (2007). Manhunt 2. *1up*. Revisado el 26 de junio de 2013, http://www.1up.com/reviews/manhunt-2_2
- Sin Embargo. (2013a, marzo). Videojuegos de estrategia mejoran las habilidades cognitivas y de percepción, asegura estudio en Singapur. Revidado el 8 de junio de 2013, <http://www.sinembargo.mx/20-03-2013/563380>
- (2013b, marzo). Videojuegos de estrategia mejoran las habilidades cognitivas y de percepción, asegura estudio en Singapur. Revidado el 8 de junio de 2013, <http://www.sinembargo.mx/20-03-2013/563380>
- (2013c, agosto). Niño de 8 años asesina a una mujer en EU y la policía vincula la causa con un videojuego. Revisado el 24 de agosto de 2013, <http://www.sinembargo.mx/24-08-2013/730486>

- Sinclair, Brendan. (2007d). Take-Two Shelves Manhunt 2. *Gamespot*. Revisado el 25 de junio de 2013,
http://www.gamespot.com/news/6172931.html?action=convert&om_clk=latestnews&tag=latestnews;title;0
- Tejeiro, Ricardo, Pelegrina, Manuel & Gómez, José Luis. (2009a). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 3 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- (2009b). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 6 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- (2009c). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 6 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- (2009d). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 8 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- (2009e). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 10 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- (2009f). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 12 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- (2009g). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 12 de junio de 2013,

http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
 ----- (2009h). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 12 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
 ----- (2009i). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 13 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
 ----- (2009j). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 16 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
 ----- (2009k). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. No.7. Revisado el 16 de junio de 2013,
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
 Todo Papás. (s/a). Videojuegos educativos. Una herramienta para aprender. Revisado el 16 de marzo de 2013,
<http://www.todopapas.com/ninos/educacion/videojuegos-educativos-una-herramienta-para-aprender-3859>
 Tom, Ivan. (2011a). Rockstar “deliberately avoiding” FPS genre. CVG. Revisado el 21 de junio de 2013,
<http://www.computerandvideogames.com/324054/rockstar-deliberately-avoiding-fps-genre/>
 ----- (2011b). Rockstar “deliberately avoiding” FPS genre. CVG. Revisado el 21 de junio de 2013,
<http://www.computerandvideogames.com/324054/rockstar-deliberately-avoiding-fps-genre/>

- Top diez de los juegos multijugador más jugados. (2013, julio). Consola *Xbox 360*.
Plataforma de *Xbox Live*.
- Tyrants Games. (2008). Al fin se pone divertido el colegió... Revisado el 27 de junio de 2013, <http://blogs.gamefilia.com/el-tyrant/19-03-2008/2677/bullycanis-canem-edit>
- Universidad de Alcalá. (2007a). Aprendiendo con los videojuegos. Revisado el 6 junio de 2013,
http://aprendeyjuegaconea.com/files/guia_UAH_2007.pdf
- (2007b). Aprendiendo con los videojuegos. Revisado el 6 de junio de 2013, http://aprendeyjuegaconea.com/files/guia_UAH_2007.pdf
- (2007c). Aprendiendo con los videojuegos. Revisado el 6 de junio de 2013, http://aprendeyjuegaconea.com/files/guia_UAH_2007.pdf
- VanOrd, Kevin. (2007). *Assassin's Creed* Review. Revisado el 7 de mayo de 2013, <http://www.gamespot.com/assassins-creed/reviews/assassins-creed-review-6182793/>
- VG Chartz. (2013). Platform Totals. Revisado el 26 de abril de 2013, http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/
- Villa, Aimé (2008, mayo). GTA se convierte en el videojuegos con más presupuesto de desarrollo de la historia. *3D Juegos*. Revisado el 1 de agosto de 2013, <http://www.3djuegos.com/noticias-ver/103309/gta-iv-se-convierte-en-el-juego-con-mas-presupuesto-de/>
- Villanueva, Rodrigo. (2012). Estudio demostraría vínculo entre violencia y videojuegos. *Level UP*. Revisado el 25 de enero de 2013, <http://www.levelup.com/noticias/23230/Estudio-demostraria-vinculo-entre-violencia-y-videojuegos/>
- (2013, julio). GTA IV ha vendido 25 millones de copias. *Level UP*. Revisado el 15 de agosto de 2013, <http://www.levelup.com/noticias/31797/GTA-IV-ha-vendido-25-millones-de-copias/>
- Vlacich, Annelise. (2013, abril). Gaming Review: Rockstar Games' *Bully*. *The Rainbow Hub*. Revisado el 28 de junio de 2013,

<http://www.therainbowhub.com/gaming-review-rockstar-games-bully/>

Watters, Chris. (2010). Dance Central Review. *Gamespot*. Revisado el 23 de marzo de 2013, <http://www.gamespot.com/dance-central/reviews/dance-central-review-6283598/>

Web Academia. (2013a). Juego en línea, Definición, Juegos de consola, Juegos de acción en primera persona, Juegos de estrategia en tiempo real, Juego multiplataforma en línea, Juegos de navegador, MUD, Los juegos masivos multijugador en línea, Gobierno Juego en línea, El comportamiento del jugador. Revisado el 13 de marzo de 2013, http://centrodeartigos.com/articulos-enciclopedicos/article_92500.html

----- (2013b). Juego en línea, Definición, Juegos de consola, Juegos de acción en primera persona, Juegos de estrategia en tiempo real, Juego multiplataforma en línea, Juegos de navegador, MUD, Los juegos masivos multijugador en línea, Gobierno Juego en línea, El comportamiento del jugador. Revisado el 13 de marzo de 2013, http://centrodeartigos.com/articulos-enciclopedicos/article_92500.html

----- (2013c). Juego en línea, Definición, Juegos de consola, Juegos de acción en primera persona, Juegos de estrategia en tiempo real, Juego multiplataforma en línea, Juegos de navegador, MUD, Los juegos masivos multijugador en línea, Gobierno Juego en línea, El comportamiento del jugador. Revisado el 25 de mayo de 2013, http://centrodeartigos.com/articulos-enciclopedicos/article_92500.html

----- (s/ad). La Teoría de los juegos. Revisado el 24 de agosto de 2013, http://centrodeartigos.com/articulos-utiles/article_114831.html

Wolf, Mark. J. (2012). Enciclopedia de los videojuegos: Cultura, Tecnología y arte de los videojuegos. E.U.A: ABC-CLIO. p. 46-48

Xbox 360, The oficial Xbox Magazine. (2008a, abril). Grand Theft Auto IV Review. Revisado el 17 de agosto de 2013, <http://www.oxm.co.uk/3993/reviews/grand-theft-auto-iv-review/>

----- (2008b, abril). Grand Theft Auto IV Review. Revisado el 17 de agosto de 2013, <http://www.oxm.co.uk/3993/reviews/grand-theft-auto-iv-review/>

Anexos

Anexo I

Lista de las consolas que salieron en las distintas generaciones

Primera generación	1972-1977	<ul style="list-style-type: none"> • Commodore PET • Odyssey • Máquinas de Pinball • Redemption
Segunda generación	1976-1983	<ul style="list-style-type: none"> • Adventurevision • APF-*1000/IM • Apple II • Arcadia 2001 • Astrocade • Atari 2600 • Atari 5200 • Atari 8-bit • BBC Micro • Cassette Vision • Channel F • Colecovision • Creati Vision • EACA Colour Genie 2000 • Intellivision • Interton VC4000 • Mattel Aquarius • Microvision • NEC PC88 • Odyssey 2 • RCA Studio II • SG-1000 • Sord M5 • Tandy Color Computer • TI-99/4^a • Vectrex • VIC-20
Tercera generación	1983-1990	<ul style="list-style-type: none"> • Amstrad CPC • Atari 7800 • Atari ST • BBS Door • Commodore 64 • Famicom Disk System • FM-7 • MSX

		<ul style="list-style-type: none"> • NEC PC98 • NES (Nintendo) • Oric 1/Atmos • Sega Master System • Sharp X1 • Sinclair ZX81/Spectrum • Súper Cassette Vision
Cuarta generación	1987-1995	<ul style="list-style-type: none"> • Acorn Archimedes • Amiga • CD-I • Game Boy • Game Gear • Genesis • Laser Active • Lynx • Neo-Geo CD • Neo Geo • OS/2 • Sega 32X • Sega CD • Sharp X68000 • SNES (Súper Nintendo) • Súper Vision • Turbo CD • TurboGrafx-16
Quinta generación	1993-2001	<ul style="list-style-type: none"> • 3DO • Amiga CD32 • Bandai Pippin • Casio Loopy • CPS Changer • FM Towns • Game Boy Color • Game.com • Jaguar • Jaguar CD • Nintendo 64 • Nintendo 64DD • Palm OS Classic • PC-FX • Playdia • PlayStation • Saturn • Virtual Boy • WonderSwan

Sexta generación	1998-2009	<ul style="list-style-type: none"> • Dreamcast • Game Boy Advance • Game Cube • Gizmondo • GP32 • N-Gage • Neo Geo Pocket Color • PlayStation 2 • Wonder Swan Color • Xbox • Zeebo • Zodiac
Séptima generación	2005-2013	<ul style="list-style-type: none"> • 3DS • Android • Arcade • Macintosh • Teléfonos Móviles • Navegadores de Internet • PC • PlayStation 3 • PlayStation Vita • PSP • Unix/Linux • Wii • Wii U • Windows Mobile • Xbox 360

García, Julio César. (s/a). Generaciones de consolas. Reconoce MX. Revisado el 26 de abril de 2013, <http://www.reconoce.mx/generaciones-de-consolas/>

Anexo II

Videjuegos y sus versiones de Rockstar Games

A continuación se presenta una lista con todos los juegos de la empresa Rockstar Games, las plataformas para los que salieron y el año en que se estrenaron de manera oficial.

Título	Juego publicado	Fecha de publicación
Agent	PS3	TBA 2013
Austin Powers	PS2	cancelado
Austin Powers: Mojo Rally	Corriente continua	cancelado
Beaterator	iPhone	07 de diciembre 2009
Beaterator	Web	2005
Beaterator	PSP	29 de septiembre 2009
Bully	PS3	18 de diciembre 2012
Bully	PS2	17 de octubre 2006
Bully	Xbox	cancelado
Edición de Coleccionista Bully	PS2	16 de octubre 2006
Bully 2	Wii	TBA
Bully 2	PS3	TBA
Bully 2	Xbox 360	TBA
Bully: Scholarship Edition	PC	20 de octubre 2008
Bully: Scholarship Edition	Wii	03 de marzo 2008
Bully: Scholarship Edition	Xbox 360	03 de marzo 2008
Duke Nukem D-Day	PS2	cancelado
Earthworm Jim 3D	N64	28 de octubre 1999
Evel Knievel	GBC	31 de noviembre 1999
Grand Theft Auto	GBA	25 de octubre 2004
Cut Grand Theft Auto del Director	PS	28 abril 1999
Edición Grand Theft Auto de colección	PS	6 de julio 2002
Grand Theft Auto 64	N64	cancelado
Grand Theft Auto Double Pack: Grand Theft Auto III y Grand Theft Auto: Vice City	Xbox	04 de noviembre 2003
Grand Theft Auto Double Pack: Grand Theft Auto III y Grand Theft Auto: Vice City	PS2	21 de octubre 2003
Grand Theft Auto Double Pack: Liberty City Stories y Vice City Stories	PS2	23 de junio 2009
Grand Theft Auto II	PS	22 de octubre 1999
Grand Theft Auto II	PC	27 de octubre 1999
Grand Theft Auto III	Mac	18 de agosto 2011

Grand Theft Auto III	PC	2002
Grand Theft Auto III	PS3	25 de septiembre 2012
Grand Theft Auto III	Xbox	Solo disponible
Grand Theft Auto III	PS2	22 de octubre 2001
Grand Theft Auto III	iPhone	15 de diciembre 2011
Grand Theft Auto III	Android	15 de diciembre 2011
Grand Theft Auto IV edición especial	Xbox 360	29 de abril 2008
Grand Theft Auto IV The Complete Edition	PS3	26 de octubre 2010
Grand Theft Auto IV	Xbox 360	29 de abril 2008
Grand Theft Auto IV edición especial	PS3	29 de abril 2008
Grand Theft Auto IV The Complete Edition	Xbox 360	26 de octubre 2010
Grand Theft Auto IV	PC	02 de diciembre 2008
Grand Theft Auto IV	PS3	29 de abril 2008
Grand Theft Auto IV: La balada de Tony Gay	Xbox 360	29 de octubre 2009
Grand Theft Auto IV: La balada de Tony Gay	PC	13 de abril 2010
Grand Theft Auto IV: La balada de Tony Gay	PS3	13 de abril 2010
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	PC	13 de abril 2010
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	Xbox 360	17 de febrero 2009
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	PS3	13 de abril 2010
Grand Theft Auto V	PC	17 de septiembre 2013
Grand Theft Auto V	PS3	17 de septiembre 2013
Grand Theft Auto V	Xbox 360	17 de septiembre 2013
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	NDS	17 de marzo 2009
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	iPad	09 de septiembre 2010
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	iPhone	17 de enero 2010
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	PS3	13 de abril 2010
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	PC	13 de abril 2010
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Xbox 360	29 de octubre 2009
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP	24 de octubre 2005

Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PS2	06 de junio 2006
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PS3	02 de abril 2013
Grand Theft Auto: London 1961	PC	1999
Grand Theft Auto: London 1969	PS	04 1999
Grand Theft Auto: London 1969	PC	mayo/junio de 1999
Grand Theft Auto: San Andreas Special Edition	PS2	17 de octubre 2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Mac	01 de septiembre 2011
Grand Theft Auto: San Andreas Second Edition	PC	13 de septiembre 2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Xbox	06 de junio 2005
Grand Theft Auto: San Andreas Second Edition	Xbox	13 de septiembre 2005
Grand Theft Auto: San Andreas	Xbox 360	20 de octubre 2008
Grand Theft Auto: San Andreas	PS3	11 de diciembre 2012
Grand Theft Auto: San Andreas	PC	06 de junio 2005
Grand Theft Auto: San Andreas Greatest Hits	PS2	20 de febrero 2006
Grand Theft Auto: San Andreas	PS2	25 de octubre 2004
Grand Theft Auto: The Classics Collection	PC	23 de noviembre 2004
Grand Theft Auto: The Trilogy	Mac	12 de noviembre 2010
Grand Theft Auto: The Trilogy	PS2	04 de diciembre 2006
Grand Theft Auto: The Trilogy	Xbox	17 de octubre 2005
Grand Theft Auto: The Trilogy	PC	30 de junio 2009
Grand Theft Auto: Vice City	PC	13 de mayo 2003
Grand Theft Auto: Vice City	iPhone	06 de diciembre 2012
Grand Theft Auto: Vice City	Android	13 de diciembre 2012
Grand Theft Auto: Vice City	Xbox	21 de diciembre de 2004
Grand Theft Auto: Vice City	Mac	12 de noviembre 2010
Grand Theft Auto: Vice City	PS2	29 de octubre 2002
Grand Theft Auto: Vice City	PS3	25 de enero 2013
Grand Theft Auto: Vice City Stories	PSP	30 de octubre 2006
Grand Theft Auto: Vice City Stories	PS3	2 de abril 2013
Grand Theft Auto: Vice City Stories	PS2	5 de marzo 2007
Halo: Combat Evolved	PS2	cancelado
Ikon	PS2	cancelado
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child	PS	cancelado

L.A. Noire	PS3	17 de mayo 2011
L.A. Noire	Xbox 360	17 de mayo 2011
L.A. Noire The Complete Edition	PC	15 de noviembre 2011
L.A. Noire: A Slip of the Tongue	PS3	2011
L.A. Noire: A Slip of the Tongue	Xbox 360	2011
L.A. Noire: Nicholson Electroplating	Xbox 360	21 de junio 2011
L.A. Noire: Nicholson Electroplating	PS3	21 de junio 2011
L.A. Noire: Reefer Madness	PS3	12 de julio 2011
L.A. Noire: Reefer Madness	Xbox 360	12 de julio 2011
L.A. Noire: The Naked City	PS3	2011
L.A. Noire: The Naked City	Xbox 360	2011
Manhunt	PC	20 de abril 2004
Manhunt	PS2	19 de noviembre 2003
Manhunt	Xbox	20 de abril 2004
Manhunt	PS3	14 de mayo 2013
Manhunt 2	PC	TBA
Manhunt 2	Wii	29 de octubre 2007
Manhunt 2	PSP	29 de octubre 2007
Manhunt 2	PS2	29 de octubre 2007
Max Payne	Android	14 de junio 2012
Max Payne	PSP	01 de mayo 2012
Max Payne	DC	cancelado
Max Payne	PS2	11 de diciembre 2001
Max Payne	iPhone	12 de abril 2012
Max Payne	GBA	16 de diciembre 2003
Max Payne	PS3	01 de mayo 2012
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PC	15 de octubre 2003
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PS2	03 de diciembre 2003
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Xbox 360	27 de abril 2009
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Xbox	25 de noviembre 2003
Max Payne 3 Special Edition	Xbox 360	15 de mayo 2012
Max Payne 3	PC	01 de junio 2012
Max Payne 3	Xbox 360	15 de mayo 2012
Max Payne 3	PS3	15 de mayo 2012
Max Payne 3 Special Edition	PC	1 de junio 2012
Max Payne 3 Special Edition	PS3	15 de mayo 2012
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	26 de junio 2005
Midnight Club 3: DUB Edition	Xbox	12 de abril 2005
Midnight Club 3: DUB Edition	PS2	12 de abril 2005

Midnight Club 3: DUB Edition Remix	PS3	18 de diciembre 2012
Midnight Club 3: DUB Edition Remix	Xbox	14 de marzo 2006
Midnight Club 3: DUB Edition Remix	PS2	13 de marzo 2006
Midnight Club II	Xbox	03 de junio 2003
Midnight Club II	PC	01 de julio 2003
Midnight Club II	PS2	08 de abril 2003
Midnight Club: LA Remix	PSP	20 de octubre 2008
Midnight Club: Los Angeles	Xbox 360	20 de octubre 2008
Midnight Club: Los Angeles	PS3	20 de octubre 2008
Midnight Club: Los Angeles - edición completa Greatest Hits	PS3	28 de septiembre 2009
Midnight Club: Los Angeles - Platinum edición completa impactos	Xbox 360	28 de septiembre 2009
Midnight Club: Los Angeles - South Central	PS3	19 de marzo 2009
Midnight Club: Los Angeles - South Central	Xbox 360	19 de marzo 2009
Midnight Club: Street Racing	PS2	16 de octubre 2000
Monster Truck Madness 64	N64	30 de julio 1999
Oni	PS2	29 de enero 2001
Red Dead Redemption	Xbox 360	18 de mayo 2010
Red Dead Redemption Juego de la edición del año	PS3	10 de octubre 2011
Red Dead Redemption	PS3	18 de mayo 2010
Red Dead Redemption Juego de la edición del año	Xbox 360	10 de octubre 2011
Red Dead Redemption - Undead Nightmare	Xbox 360	27 de octubre 2010
Red Dead Redemption - Undead Nightmare	PS3	26 de octubre 2010
Red Dead Redemption - Undead Nightmare Collection	PS3	23 de noviembre 2010
Red Dead Redemption - Undead Nightmare Collection	Xbox 360	23 de noviembre 2010
Red Dead Redemption: Leyendas y Asesinos	PS3	10 de agosto 2010
Red Dead Redemption: Leyendas y Asesinos	Xbox 360	11 de agosto 2010
Red Dead Redemption: Mentirosos y Tramposos	Xbox 360	21 de septiembre 2010
Red Dead Redemption: Mentirosos y Tramposos	PS3	21 de septiembre 2010

Red Dead Redemption: Forajidos hasta el final	Xbox 360	22 de junio 2010
Red Dead Redemption: Forajidos hasta el final	PS3	22 de junio 2010
Red Dead Revolver	PS2	04 de mayo 2004
Red Dead Revolver	Xbox	03 de mayo 2004
Red Dead Revolver	PS3	18 de diciembre 2012
Rockstar Games Collection: Edición 1	PS3	06 de noviembre 2012
Rockstar Games Collection: Edición 1	Xbox 360	01 de noviembre 2012
Rockstar Games presenta Table Tennis	Xbox 360	23 de mayo 2006
Rockstar Games presenta Table Tennis	Wii	15 de octubre 2007
Rockstar San Diego proyecto [título]	TBA	TBA
Rockstar Xbox 360 Proyecto # [sin título]	Xbox 360	TBA
Rockstar Xbox 360 Proyecto # 2 [sin título]	Xbox 360	TBA
La fuga de Smuggler	PS2	16 de octubre 2000
La fuga de Smuggler 2: Territorio Hostil	PS2	29 de octubre 2001
La fuga de Smuggler: Warzones	GCN	06 de agosto 2002
Estado de emergencia	PS2	12 de febrero 2002
Estado de emergencia	Xbox	5 de marzo 2003
Surfing H3O	PS2	6 de octubre 2000
The Italian Job	PS	29 de abril 2002
Los Warriors	PS2	17 de octubre 2005
Los Warriors	PSP	15 de febrero 2007
Los Warriors	Xbox	17 de octubre 2005
Los Warriors	PS3	28 de mayo 2013
Thrasher: Skate and Destroy	PSP	6 de diciembre 1999
Wild Metal	Corriente continua	01 de febrero 2000

IGN. (s/a). List of Rockstar Games Games. Revisado el 23 de junio de 2013, <http://www.ign.com/companies/rockstar-games>

Hay juegos que se repiten en muchos casos, sin embargo con el simple hecho de estrenarse para diferentes consolas requiere modificaciones que los identifica, como *LA Noire*, la versión para *PlayStation 3* salió con un formato en BluRay, tienen buenas gráficas y para la versión de *Xbox 360*, este juego salió con

tres discos de doble capa, presenta una variación en las misiones para acomodar en los tres discos la capacidad de almacenamiento del juego.



En esta lista se encuentran todos los proyectos de *Rockstar Games*, se incluyen los proyectos que no se concretaron, así como ediciones especiales y contenidos descargables.




Anexo III



Estaciones de música del juego Grand Theft Auto IV

Logo de estación	Características	Pistas
	<p>Tipo de baile contemporáneo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "No Signal" - Padded Cell • "El diablo en EE.UU. (Dub)" - Negro Devil Disco Club • "No Pressure (Deadmau5 Remix)" - Uno + Uno • "Brain Sanguijuela (Bugged Mind Remix)" - Alex Gopher • "BTTTTRY (Bag Raiders Remix)" - KIM • "Tits & Acid" - Simian Mobile Disco • "Let Your Body Learn" - Nitzer Ebb • "Testarossa (Sebastian Remix)" - Kavinsky • "I Thought Inside Out (Original Mix)" - Chris Lake vs Deadmau5 • "& Down" - Boys Noize • "Aguas de Nazaret" - Justicia • "Turn To Red" - Broma Matanza • "Make It Happen" - Playgroup • "Optimo" - Liquid Liquid
	<p>Música Disco</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "The Edge" - David McCallum • "Funk In The Hole" - Roy Ayers • "Tune pesado" - Gong • "Jueves Santo" - David Axelrod • "Knucklehead" - Grover Washington, Jr. • "Pokusa" - Aleksander Maliszewski • "Pasas" - Ryo Kawasaki • "Stomp" - Marc Moulin • "Stratus" - Billy Cobham • "Sneakin 'In The Back" - Tom Scott & The LA expreso
	<p>Funk, música Africana e internacional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "Una oportunidad para la paz" - Lonnie Liston Smith • "Galaxy" - Guerra • "Dar a la gente lo que quiere" - The O'Jays • "Home Is Where The Hatred Is" - Gil Scott-Heron • "Just Kissed My Baby" - The Meters • "Livin 'It Up" - Mandrill

		<ul style="list-style-type: none"> • "New Bell" - Manu Dibango • "El dolor, lágrimas y sangre" - Fela Kuti • "Truth Don Die" - Femi Kuti • "¿Quién es Él y lo que Él es para ti" - Fuente Creativa • "No se puede ocultar Love" - Hummingbird • "Zombie" - Fela Kuti
	Música Jazz	<ul style="list-style-type: none"> • "April In Paris" - Count Basie • "Giant Steps" - John Coltrane • "Vamos a Get Lost" - Chet Baker • "Moanin" - Art Blakey y los Jazz Messengers • "Move" - Miles Davis • "Night And Day" - Charlie Parker • "Snap Crackle" - Roy Haynes • "St. Thomas" - Sonny Rollins • "Take The 'A' Train" - Duke Ellington • "Whisper Not (Big Band)" - Dizzy Gillespie
	Disco Clásica	<ul style="list-style-type: none"> • "El amor Desglose Burning" - Peter Brown • "No puedo vivir sin tu amor" - Tamiko Jones • "Dancer" - Gino Soccio • "Get On Up y hacerlo de nuevo" - Suzy Q • "On A Journey" - Elektrik Funk • "Standing In The Rain" - Don Ray • "Supernature" - Cerrone • "Hasta que te rindes" - Rainbow Brown • "Underwater" - Harry Thumann • "Walk the Night" - Skatt Brothers
	Clásicos del Punk y Hardcore	<ul style="list-style-type: none"> • "Un día en la vida" - la ley de Murphy • "All Your Boyz" - Pena máxima • "Espalda con espalda" - Underdog • "Enforcer" - Leeway • "Sistema de injusticia" - Sick Of It All • "Es el límite" - Cro-Mags • "Simplemente no puedo odiar Enough" - Sheer Terror • "Brigada de la derecha" - Bad Brains • "Tell Tale" - Killing Time • "Victim In Pain" - Agnostic Front

	<p>Rock Clásico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "1979" - The Smashing Pumpkins • "Cocaine" - Depuradores de Steve Marriott • "Cry" - Godley & Creme • "Dominio / Mother Russia" - Las Hermanas de la Misericordia • "Edge Of Seventeen" - Stevie Nicks • "Evil Woman" - ELO • "Fascination" - David Bowie • "Goodbye Horses" - Q Lazzarus • "Heaven And Hell" - Negro Sabbath • "Her Strut" - Bob Seger & The Silver Bullet Band • "I Wanna Be Your Dog" - Iggy Pop • "Jailbreak" - Thin Lizzy • "Mama" - Genesis • "New York Groove" - Hola • "One Vision" - Queen • "Remedy" - The Black Crowes • "Rocky Mountain Way" - Joe Walsh • "The Seeker" - The Who • "Niños de la Calle" - Elton John • "Straight On" - Heart • "Thug" - ZZ Top • "Turn You Inside Out" - REM
	<p>Dance Music</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "Badder Den Dem" - Burro Banton • "Set It Off" - Choppa Chop • "Real McCoy" - Mavado • "Raise It Up" - Jabba • "Brrrt" - Bunji Garlin • "Los jóvenes So Cold" - Richie Spice • "All About Da Weed" - Chuck Fenda • "Call Pon Dem" - Chezidek • "Last Night" - Mavado • "Da Order" - Spragga Benz • "Bullet Proof Skin" - Bounty Killer • "Church Heathen" - Shaggy • "No Fraid A" - Munga • "Driver" - Buju Banton

	<p>Rock Alternativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "Agarrados del brazo (Shy Child Mix)" - Los Boggs • "Cocaine" - Cheeseburger • "Disneyland, Pt. 1" - Get Shakes • "Cómo inocuo" - LCD Soundsystem • "Homicide" - El Cartel Prairie • "Inside The Cage (David Gilmour Girls Remix)" - Juliette & The Licks • "Mayday" - Unkle Featuring The Duke Spirit • "No Sex Por Ben" - The Rapture • "Una carrera de caballos" - Tom Vek • "Pony" - Adolescente • "Raging En La Edad Plague" - Les Savy Fav • "Riot In The City" - Blanco Light Parade • "El sueño es imposible" - Deluka • "Strange Times" - The Black Keys • "Take It With A Kiss" - Las Pistolas • "El Maestro" - Ralph Myerz • "Vagabond" - Greenskeepers • "Wrap It Up" - Whitey • "Yadnus (todavía va a la mezcla Roadhouse)" - ! (Chk Chk Chk)
	<p>Música Latina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "Atrevete-Te-Te" - Calle 13 • "Impacto" - Daddy Yankee • "Maldades" - Hector El Father • "Ponmela" - Voltio Con Jowell & Randy • "Salio El Sol" - Don Omar • "Sexy Movimiento" - Wisin & Yandel • "Siente El Boom (Remix)" - Tito El Bambino • "Ven Bailalo" - Angel Y Khriz
	<p>Música Selecta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "¿Cuál es el problema" - Styles P • "Cualquiera puede conseguirlo" - Uncle Murda • "Alias" - Qadir • "¿Dónde está mi dinero" - Busta Rhymes • "Controlador Getaway" - Maino • "Stick'm" - Red Cafe • "Em Up Wet" - Life Tru • "Precio a tu cabeza" - Johnny Polygon • "Top Down" - Swizz Beatz

		<ul style="list-style-type: none"> • "La guerra es necesaria" - Nas • "Flashing Lights" - Kanye West ofrece Dwele • "Hip Hop (Remix)" - Joell Ortiz con Jadakiss y Saigón • "Crackhouse" - Fat Joe con Lil Wayne • "Dirty New Yorker" - Mobb Deep estrago con Prodigy y de la Parte 2 HNIC Sesiones • "Celebremos" - Ghostface Killah con Kid Capri • "Blow Your Mind (Remix)" - Styles P con Sheek Louch y Jadakiss • "Stylin'" - Papoose
	Hip Hop Clásico	<ul style="list-style-type: none"> • "Supa Star" - Group Home • "All For One" - Brand Nubian • "I Got It Made" - Ed. Especial • "D. Original" - Jeru the Damaja • "Droppin' Science" - Marley Marl Con Craig G • "Cha Cha Cha" - MC Lyte • "Top Billin'" - Audio 2 • "Ir Stetsa" - Stetsasonic • "Es suyo" - T. La Rock & Jazzy Jay • "¿Quién va a llevar el peso" - Gang Starr • "Live At The barbaoca" - Fuente principal
	Música Ambiental	<ul style="list-style-type: none"> • "08:07" - Comunicación Global • "A Rainbow in Curved Air" - Terry Riley • "Arrival" - Steve Roach • "Comunicado" Enfoque Spiral'" - Michael Shrieve • "Oxygene, Pt. 4" - Jean Michel Jarre • "Pruit Igoe" - Philip Glass • "Visión Remota" - Tangerine Dream • "Selected Ambient Works Vol. II CD2 TRK5." - Aphex Twin • "El Oh of Pleasure" - Ray Lynch

		<ul style="list-style-type: none"> • "Because of You" - Ne-Yo • "Bump N 'Grind" - R. Kelly • "COD (voy a entregar)" - Mtume • "Critique" - Alexander O'Neal • "Daylight" - Rampa • "Footsteps in the Dark" - Isley Brothers • "Freek'n You" - Jodeci • "Get It Shawty" - Lloyd • "Oro" - Jill Scott, • "Hangin 'On A String" - Loose Ends • "¿Has amado a alguien" - Freddie Jackson • "In My Bed (So So Def Remix)" - Dru Hill • "Blues Inner City (Make Me Wanna Holler)" - Marvin Gaye • "Inside My Love" - Minnie Riperton • "Ha Only Love haciendo lo suyo" - Barry White • "I Want You" - CJ • "Just Be Good To Me" - SOS Band • "Pony" - Ginuwine • "You" - Raheem DeVaughn
	<p>Reggae</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "Caza Dem" - Stephen Marley • "Concrete Jungle (The Unreleased Version jamaicano original)" - Bob Marley & The Wailers • "Paraíso de Pimper" - Bob Marley & The Wailers • "Rat Race" - Bob Marley & The Wailers • "Rebel Music (3:00 Barricada)" - Bob Marley & The Wailers • "Satisfy My Soul" - Bob Marley & The Wailers • "So Much Trouble In The World" - Bob Marley & The Wailers • "Stand Up Jamrock" - Bob Marley & The Wailers y Damian Marley • "Despierte y viva (Parts 1 & 2)" - Bob Marley & The Wailers

	<p>Música Popular de Rusia, Bielorusia y Ucrania</p>	<ul style="list-style-type: none"> • "Gruppa krovi" - Gruppa Kino • "Jdat" - Marrakesh • "Kvartira" - Zvery • "El rey Ring" - Seryoga • "Liberty City: The Invasion" - Seryoga • "Liniya zhizni" - Splin • "Mama" - Basta • "Nikogo ne zhalko" - Leningrado • "O tebe" - Ranetki • "RAP" - Dolphin • "Schweine" - Glukoza • "Wild Dances (ucraniano Version FM)" - Ruslana • "Zelenoglazoe Taxi (Club Remix)" - Oleg Kvasha
	<p>Noticias patrióticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Justo o injusto - Se ha hecho justicia a través de drama judicial radio. • Richard Bastion Mostrar - Lucha contra el terrorismo y el amor América, o lárgate. • Fizz! - Mesa redonda sobre todas las cosas correctas.
	<p>Atención a la gente</p>	<p>Llamadas a la estación de Radio</p>

gta4. (s/a). Music. Crusin' and groovin', with a lil' bit of unnecessary violence for good measure. Revisado el 27 de julio de 2013, <http://www.gta4.net/music/>