



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

VIDEOJUEGOS: UNA FORMA DE COMUNICACIÓN EN
MASA; PASADO, PRESENTE Y FUTURO

TESIS

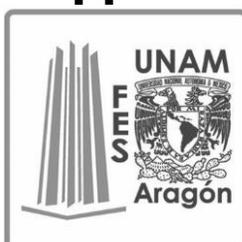
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN
Y PERIODISMO.

PRESENTA:

TANIA ELIZABETH LEÓN ESPINOSA.

ASESOR: CARLOS DOMÍNGUEZ PINEDA

Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México, a 25 de julio de 2022.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



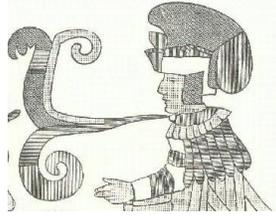
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos



Este trabajo merece el reconocimiento de muchas personas que de alguna forma me motivaron día con día para llegar a su culminación.

Después de una serie de eventos, que retrasaron este proyecto, nunca me di por vencida, sabía que muchas cosas tendrían que cambiar, que me costaría trabajo, pero al fin terminé, y con esto inicié toda una vida llena de éxito.

En este largo camino, agradezco primeramente al pilar de mis triunfos, a la persona que estuvo conmigo en mis fracasos y que nunca dejó de creer en mí, de la que me encuentro plenamente agradecida de tenerla en mi vida, madre, te doy gracias por todo tu apoyo y por todos los empujones que me diste para triunfar cada día.

De igual forma agradezco a mi padre, que, aunque poco tiempo hemos convivido y aprendido uno del otro, me ha enseñado a que soy la única que puede decidir qué hacer o dejar de hacer en mi camino.

A mi hermana y sobrinos, de los cuales me siento bendecida, porque siempre me han demostrado que no existe ningún amor tan fuerte como el de un hermano y otro tan puro e inocente como el de mis dos sobrinos Emily y Alejandro.

Mi prima Monse, sus hijos Alexander y Santiago, y al resto de mi familia quienes me han apoyado en todo momento, con una sonrisa, un abrazo o tal vez un consejo, parte esencial para todo humano y que saben que les corresponderé siempre de la misma forma.

También agradezco a mis amigos, que valoro mucho por su apoyo y grandes deseos para superarme y seguir adelante, por aquellas aventuras, risas y tristezas compartidas.

A las personas, que desde lo académico me compartieron de sus conocimientos para darle forma a este proyecto y culminar este escrito, que, sin duda, proyecta una nueva idea de lo que actualmente la sociedad se encuentra viviendo.

Porque todo se torna en la comunicación, en establecer lazos y crear vínculos, llenos de conocimiento y sabiduría, pero que nunca perderán su rumbo, aquellas palabras recibidas que con el tiempo se vuelven tatuajes en la vida, fruto que se cosecha y que nunca se olvida. Gracias a todos y a cada uno.

Epígrafe

*“LOS VIDEOJUEGOS SON MUCHO MÁS QUE UNA TECNOLOGÍA. **SON UN MEDIO DE COMUNICACIÓN, DE INTERACCIÓN Y DE ORGANIZACIÓN SOCIAL**”*

Contenido.

Introducción	1
Proyecto de tesis	4
Capítulo I: Los videojuegos como medios de comunicación.	
1.1.- Inicios de una nueva generación.....	13
1.2.- Nuevas tecnologías TIC`s.....	22
1.3.- Comunicación en los videojuegos.....	26
1.4.- Masificación de los videojuegos.....	30
1.4.1.-Videojuego Multijugador Masivo (Masive Multiplayer Online).....	33
1.4.2.- Aplicaciones móviles.....	37
1.5.- Inmersión de la vida real a la vida virtual.....	38
Capítulo II: Desmintiendo mitos.	
2.1.- Todos pertenecemos a un grupo social.....	42
2.1.1.- Videojugador (Gamers).....	46
2.2.- Videojuegos como creadores antisociales y de violencia.....	48
2.2.1.- Videojuegos en la ciencia y medicina (serious game).....	55
2.2.2.- Videojuegos en la educación (edu game).....	57
2.2.3.- Arte en los videojuegos “Art Game”.....	60
2.3.- Pros y contras de los juegos online	63
2.4.- Deporte virtual, ¿sano y seguro?.....	66

2.5.- Clasificación de los videojuegos.....	70
2.5.1.- Juegos de Árcade.....	73
2.5.2.- Juegos de simulación.....	74
2.5.3.- Juegos de estrategia.....	74
2.5.4.- Juegos de mesa digitales.....	75
2.5.5.- Juegos en línea.....	75
Capítulo III: Convivencia social y cultural entorno a los videjuegos.	
3.1.- La tecnología en los primeros lugares de la globalización.....	77
3.2.- Videojuegos dentro del mercado empresarial.....	80
3.2.1.- Publicidad y Propaganda en juegos (Advertising & Advergamin)..	86
3.2.1.1.- Patrocinio y videojuegos.....	91
3.3.- Los mejores videojuegos según los gamers.....	93
3.3.1.- Masificación y colectividad social.....	98
Conclusiones.....	101
Glosario.....	105
Referencias.....	113

INTRODUCCIÓN

En la actualidad una existe gran cantidad de nuevas tecnologías, y cualquier área de conocimiento, como los medios de comunicación, la arquitectura, ciencia, gastronomía, entre otras, hacen uso de ellas. De esta forma y con el paso del tiempo el ser humano se ha ido adaptando a este proceso evolutivo mejorando su calidad de vida y logrando satisfacer sus necesidades básicas hasta facilitar la de otros.

Dentro de ellas, destacan diversas herramientas de entretenimiento digital como las redes sociales y los videojuegos, los cuales forman una parte muy importante en la vida actual de los jóvenes, quienes al parecer tienen un mejor entendimiento de todo lo concerniente con el mundo tecnológico, provocado que estas se vuelvan prácticamente una necesidad esencial en su vida.

En este pequeño grupo social, es indispensable comunicarse a través de los medios tecnológicos y el internet a través de las redes sociales, e-mail, apps, videojuegos hasta las aplicaciones transformándose, así como su propio medio de entretenimiento, de tal forma que la vida de los jóvenes se ha vuelto producto de la inmediatez ya que en cualquier lugar donde suceda algo significativo puede generar una noticia susceptible de ser difundida y comentada sin importar el lugar donde se encuentre.

Todo lo que se genere por los medios es noticia, información y conocimiento que fluye a través de estos dispositivos hasta convirtiese en un producto de primera necesidad para la sociedad; sin embargo, también existen espacios o momentos de esparcimiento que el individuo necesita ya sea para equilibrar sus emociones, ideas y pensamientos o simplemente para tomar un escape de la propia realidad; es aquí donde la publicidad, la mercadotecnia y la imagen de grandes empresas como Microsoft, Sony y Nintendo, entran en acción para empoderar la idea del juego y diversión a fin de satisfacer algunas necesidades de los individuos.

Pero, ¿Porque es tan importante hablar de los videojuegos o la tecnología en la actualidad? bueno, tal parece que a pesar de encontrarnos en pleno apogeo del siglo XXI¹, aún existen mitos sobre cómo afecta la tecnología y el uso de videojuegos en la conducta de los individuos; sin tomar en cuenta que para muchos estos forman parte de su vida cotidiana, ya que desde muy temprana edad como se ha visto en la actualidad adquieren habilidades para el manejo de ellos, familiarizándose tanto, que debido a sus grandes capacidades y con el paso del tiempo, muchos han logrado sacar provecho de su ingenio y destrezas.

Expertos en análisis de videojuegos como SergioSrRubio, Scanliner y Dross Rotzank, youtubers con años de experiencia en el análisis de videojuegos o psicólogos y especialistas como Ricardo Tejeiro, Garza Gutiérrez, entre otros, han abordado la problemática de que la adicción a los videojuegos son la causa principal de aislamiento social en el individuo, alejándolo de un mundo real ocasionando conductas agresivas que pueden llegar a afectar a compañeros y familiares, impidiendo incluso interactuar con otras personas, por lo que encuentran de esta forma una ruta de escape a las presiones externas (McClure y Mears, 1986). Sin embargo, otros afirman que, gracias a la complejidad de algunos juegos, los usuarios llegan a desarrollar habilidades psicomotrices y de lógica que permiten hacer uso de los videojuegos en la educación (Provenzo, 1991)².

Por lo anterior, durante esta investigación se darán a conocer algunos avances y distintas percepciones sobre los efectos causados por los videojuegos en áreas como la educación, medicina, socialización, etc., también veremos los aportes que han tenido y su camino a la inclusión como medios de comunicación durante las últimas décadas en los distintos campos de investigación.

A través de un sondeo realizado a 300 alumnos de *la Facultad de Estudios Superiores de Aragón*, aparentemente más del 50% de estos tiene una interacción pasiva con los videojuegos en diferentes medios y plataformas como videoconsolas,

¹Época caracterizada por el avance de la digitalización a nivel mundial iniciado a partir de la década de 1970 como consecuencia de la tercera revolución industrial.

² Provenzo E. Video Kids. Making sense of Nintendo. Harvard University Press. Cambridge, UK. 1992. 198 pp.

celulares, tablets, juegos portátiles, computadoras, internet, redes sociales, entre otros; utilizándolos en su mayoría como una ruta de esparcimiento un gusto y en otras ocasiones para relacionarse con personas de distintos lugares y/o países que comparten los mismos intereses.

La totalidad de los alumnos entrevistados para este proyecto, indicaron que no han presentado algún problema de comunicación o psicológico, por el uso de videojuegos; el simple hecho de decir que una persona es agresiva, no significa que todos lo sean sin razón alguna, ya que también puede influir otro tipo de problemas psicopatológicos que inician desde un núcleo familiar disfuncional o en muchos de los casos por el tipo de socialización externa.

Cabe señalar que la comunicación a lo largo del tiempo ha cambiado debido a los múltiples procesos de interacción social, como se mencionó con anterioridad distintas ramas de estudio conciben la comunicación desde diferentes vertientes de acuerdo a los resultados que obtengan; es decir, la comunicación puede adaptarse al proceso evolutivo de cada una de las ramas de investigación y a su vez, pueden obtenerse diversos resultados, sin perder la objetividad de su propósito que es el “comunicar”.

En este sentido, basándonos en la teoría de la comunicación masiva del Abraham Moles³, así como se hace alusión a diversas teorías sobre los procesos comunicativos entre los individuos y las maquinas como Marshall McLuhan, Johan Huizinga, entre otros, se dará a conocer otro punto de vista actualizado, concreto y revolucionario, distinto a las ideologías, mitos o tabúes que se tienen sobre los beneficios, desventajas y consecuencias que se obtienen con el uso de los videojuegos.

³ Moles A. *Sociodinámica de la cultura*. Paidós. Buenos Aires. 1978. 334 pp.

Enunciado del problema.

Comunicación masiva en los videojuegos, nuevas formas de comunicación virtual en el mundo.

Delimitación

El estudio se realizó en **la Facultad de Estudios Superiores Aragón**; para ello se seleccionó a un grupo de 300 jóvenes (hombre y mujeres) entre edades de 20 y 23 años, aleatoriamente de todas las carreras, con el propósito de obtener un punto de vista respecto a que si los videojuegos crean individuos incapaces de socializar o establecer algún tipo de contacto comunicativo con otras personas, por lo siguiendo el proceso comunicativo de Abraham Moles, se realizó un análisis comparativo desde la socio-dinámica de la cultura como un medio principal de difusión e interacción cultural.

Justificación

La comunicación es un medio por el cual el ser humano obtiene información de manera inmediata a través de distintos medios; sin embargo existen objetos mediadores entre uno y el otro para procesar dicha información desde los más simples a los más complejos. Bajo esta idea, se estudió el comportamiento e innovación de los videojuegos como medios de comunicación, ya que requieren de ciertas habilidades para hacer uso de ellos como los avances tecnológicos del Internet y los accesorios secundarios que se necesitan.

Por su parte, la publicidad juega un rol indispensable para el consumo de estos juegos, utilizando estrategias persuasivas. La contraparte de esto son aquellas campañas que motivan al aficionado a vivir más en un mundo real que es donde se encuentra la verdadera esencia de la vida.

Existen muchos estereotipos en contra de los videojuegos como creadores de individuos antisociales y como una de las principales causas de obesidad en los jóvenes, creando tabúes sobre las personas que hacen uso de ellos como ser diferentes a otros o pensar de otra forma, pero la verdad es que cada persona tiene

cualidades y habilidades diferentes lo que nos hace ser gente única, pero sería muy extenso hablar sobre cada una de las cualidades de cada individuo.

Por eso, nuestro campo de estudio en la **FES Aragón** resulta adecuado para analizar cómo se forman estos grupos; cómo se relacionan con la sociedad que los rodea y que cambios presentan después de ser usados los videojuegos como herramienta de comunicación ya que es un campo muy importante tanto en la teoría como en práctica y la conjunción de éstas se ve reflejada en nuestra cultura.

Esta investigación aportará ideas más actualizadas para disminuir este rechazo social ante los videogamers, siendo que a la par de la innovación tecnológica las compañías de videojuegos trabajan continuamente con diversas instituciones dedicadas a la investigación y recolección de datos sobre cuál es la relación entre los videojuegos y los humanos a fin de obtener una interacción social más rápida.

Objetivo general

- Dar a conocer una percepción actual de los videojuegos como un instrumento de comunicación entre videogamers.

Objetivos particulares

- Distinguir las posibles conductas adquiridas en los individuos con el uso de los videojuegos, así como aquellas provocadas por factores externos.
- Determinar si los medios tecnológicos y el uso del internet son esenciales para una comunicación entre individuo y maquina haciendo posible una **tecnoculturalización**.
- Enfocar nuevas rutas de investigación sobre los videojuegos y sus distintos campos de estudio.

Hipótesis.

El uso de videojuegos bajo un control y tiempo estimado desarrollan nuevas formas de interacción y comunicación, por lo tanto, no todos los individuos son incapaces de relacionarse con la sociedad ya que el crecimiento de la industria de los videojuegos se ha vuelto un comercio más extenso y multifacético, por lo que México se ha vuelto un país con alto consumo en tecnologías de entretenimiento.

Marco teórico.

Para poder desarrollar el concepto de comunicación masiva, nos basaremos en algunos teóricos cuyas ideas se relacionan con este proyecto, entre ellos se encuentra Abraham Moles, Osgood- Schramm, Jonh McLuhan, J. L. González, J. Antonio Paoli, Harold Lasswell y Roman Jakobson, así como otras investigaciones relacionadas con los videojuegos. Sin embargo, nuestro punto clave en este proyecto será el modelo de comunicación de **Abraham Moles** sociólogo francés quien propone que la información se basa en dos diferentes canales siendo uno corto y otro largo.

El corto comunica los acontecimientos a través de los medios masivos a la sociedad mientras que el ciclo largo parte de un marco sociocultural desde donde un creador hace su realización o expresión, pasa al micro medio, de allí a los medios masivos y de estos a la sociedad”

Así tomaremos tres conceptos muy importantes en su teoría:

- **Medios masivos:** quienes se encargan de difundir el mensaje
- **Mensaje:** que parte de los creadores: los videojuegos en línea
- **Sociedad:** dividida en micro-medios y macro- medios, gente consumidora

Sin embargo, en algunas circunstancias se ha dogmatizado la comunicación colectiva y dicen que es complicado que en esta exista una retroalimentación, pero analizando cómo ha cambiado el proceso de comunicación en la actualidad debemos tomar en cuenta que los videojuego también forman parte de un grupo social que tiene la necesidad comunicarse entre sus homólogos y que gracias a estos medios de comunicación extienden el mensaje (gusto en común) a otros lugares pudiéndose encontrar a grandes distancias uno del otro.

Al respecto, Osgood nos dice que en este esquema se considera a los dos polos como emisor-receptor al mismo tiempo, lo cual nos dice a simple vista que la comunicación no podría en su totalidad ser más globalizada y que el mensaje no puede salir más allá de los receptores comunes.

La visión de este proyecto refleja el ideal de poder desmentir estas diferencias, un tema por muy ambiguo que parezca, pero que en realidad se entrelaza con los medios socioculturales en diferentes puntos de un ecosistema. No obstante, los videojuegos también han mejorado para el entendimiento y recreación del ser humano, no solo están estancados en un público común y esto advierte un cambio constante con la industria mercantil.

En México, los medios de comunicación avanzan progresivamente, lo cual nos hace ver que en menos de cuatro décadas ya tenemos un fácil acceso a los medios electrónicos; somos altos consumidores de tecnología, cada año tenemos frente a nuestras manos los más innovadores conceptos en comunicación, diversión, industria, investigaciones y demás campos; Marshall McLuhan, acuñó el término de aldea global para describir esta interconexión humana masiva generada por los medios electrónicos de comunicación haciendo que sus ideas contribuyan para el desarrollo de este proyecto.

La particularidad de este caso hace indispensable analizar el comportamiento de la sociedad ante una comunicación masiva, ya que, en el transcurso de la investigación, se aclararán algunas dudas sobre lo bueno o malo que pueden ser los videojuegos.

Jóvenes, niños y adultos; hombres y mujeres, necesitamos canales distintos para comunicarnos, estos canales se encuentran diseñados de acuerdo a los intereses comunes de un grupo social, el cual está constituido por más de dos o tres personas, y a su vez, este grupo puede repetirse de igual manera en otro lugar cerca o lejos del mismo. Antonio Paoli nos habla de la comunicación como mensaje bien entendido siempre y cuando los intereses en común sean fructuosos y reales sin importar el contexto social.

Nuestro contexto social nos enseña formas de usar las cosas y las relaciones; en este sentido podemos decir que nuestros significados comunes están informados o que nuestra comunicación está informada, aunque en muchas ocasiones no sepamos exactamente por qué o para qué.

Comunicación e información son dos aspectos importantes de una sociedad. La sociedad no puede transformarse sin la información. Ambos conceptos no pueden separarse del estudio de la sociedad global. Si se concibieran como elementos separados perderían su razón de ser, sus raíces, y el fundamento de su sentido. Por ello, Abraham Moles, nos describe cómo puede existir una relación entre, individuo y sociedad, a través de la creación de un mensaje y posteriormente un medio o sociedad que difunda su contexto a grandes escalas.

Metodología

El presente trabajo es una investigación **exploratoria- propositiva**, donde se analizarán los puntos en contra de los videojuegos, para poder desmentirlos a través de una exploración de los principales tipos de juegos que el usuario, en este caso el jugador con más frecuencia utiliza, así como el tipo de comportamiento que adquieren después de tener algún tiempo de hacer uso de ellos.

El análisis y comprensión de estas masas consumidoras tendrá que resolver algunas preguntas básicas para saber el impacto que generan en la sociedad. Nuestros resultados pretenden ser tanto cualitativos y cuantitativos.

Para comprender el porqué de esta metodología, se inició por explicar parte de la historia de los videojuegos, por qué son mal vistos por la sociedad, principalmente porque se cree son los causantes de generar violencia en niños y jóvenes; finalmente se señala como los videojuegos han formado parte de la comunicación en masas, empleado una metodología que esté orientada hacia un enfoque deductivo. La investigación se verá fuertemente apoyada por la aplicación de ciertas técnicas como: observación, la interacción con los participantes y obtención de información por medio de un sondeo.

CAPÍTULO I

LOS VIDEOJUEGOS COMO MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

Inicios de una nueva generación.

Existen muchas teorías de cómo y cuándo iniciaron con exactitud los videojuegos, pero si nos ponemos a analizar, las respuestas dependerán desde el punto de vista y objetivo al que quiera llegar la investigación; es decir, puede ser desde lo tecnológico, económico, psicológico, social, comunicacional, entre otros; sin embargo, de lo que podemos estar seguros, es que durante más de seis décadas hemos sido testigos de la evolución de los mismos y como el ser humano se ha ido adaptando a ellos.

Hombre y máquina han trabajado por mucho tiempo juntos, a fin de encontrar soluciones prontas a diversos problemas, incluso llegar a crear una forma de entretener al humano, con fines totalmente académicos y lograr entender cómo puede existir una interacción entre máquina y hombre

Ahora bien, haremos un recuento en la historia partiendo desde los estragos de la Segunda Guerra Mundial donde muchos matemáticos trabajaron para lograr descifrar el código enigma, hecho importante en la historia de la informática que revolucionó la creación de los primeros supercomputadores electrónicos. Años más tarde en Inglaterra en 1952, Alexander Sandy Douglas, estudiante de la Universidad de Cambridge en su intento por demostrar en su tesis doctoral, la capacidad de interacción máquina-humano, desarrollando un juego al que llamó "OXO"⁴ - creado para el EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), conocido como el primer calculador electrónico en el mundo.

Aprovechando estos grandes logros, Alexander S. Douglas, trabajó en este proyecto por lo que creyó pertinente elaborar un juego que permitiera un vínculo entre humanos y las máquinas mediante valores codificados, surgiendo un juego de baja complejidad que solamente requería de un dial telefónico y una pantalla de osciloscopio, fue considerada una gran aportación en la Inteligencia Artificial.

⁴ Donovan, Tristan. *Replay the History of Video Games*. Yellow Art. España 2010. 516 pp.

En 1972 Nolan Bushnell y Ted Dabney, dos universitarios comunes que compartían un interés por el negocio del entretenimiento construyeron el primer prototipo de videoconsola resultando demasiado lento y complejo para otras personas, así que el proyecto tuvo que ser abandonado por un tiempo.

Sin embargo, la determinación que poseía Nolan le hizo continuar, tomando en cuenta que tenía un público en común, “los universitarios” ya que la tecnología que usarían no sería tan fácil de manejarse; fue así que el primer Computer Space (videojuego) se instaló como prueba en el Bar “Dutch Goose” (cerca del campus de la Universidad de Stanford), obteniendo un éxito inmediato entre los estudiantes.

Nolan ya tenía el equipo, pero no los juegos suficientes lo cual empezaba a ser aburrido para los clientes. Más tarde ese mismo año, durante una demostración de la máquina Magnavox Odyssey, se presentó otro proyecto de videoconsola inventado por Ralph Baer llamado “Pong”, interesado en este proyecto, Nolan contrató a Alan Alcorn, un ingeniero a quien puso a trabajar en una versión arcade⁵ del mismo recibiendo lo que ahora es su nombre oficial de “Pong”.



Nolan y Ted en una muestra de "Pong".

El juego se convirtió en el primer título de la recién creada empresa de videojuegos Atari⁶, no contenía grandes innovaciones respecto al título original de Baer, pero si contaba con mejoras de rutina, movimientos, puntuación en pantalla, efectos de sonido, entre otras innovaciones.

Fue así que sus primeras once unidades se vendieron con facilidad, lo que supuso una entrada de capital en la empresa y que luego utilizó para ampliar sus instalaciones, con este ingenio Estados Unidos se encontraba inundado de máquinas “Pong” y a finales de 1974 había cerca de 100 mil máquinas arcade, así la industria de los videojuegos había nacido definitivamente.

⁵ Arcade: Término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos.

⁶ Atari: Compañía multi-plataforma mundial de entretenimiento interactivo y concesión de licencias.



Inicios de Magnabox Odysse

Más tarde, mientras que las empresas competidoras no hacían más que lanzar nuevas copias de “Pong”, Atari comercializó nuevos éxitos como Space Race, Gotcha, Quadrapong, Touch me, entre otros. En 1975 salió al mercado el Telegames Pong, la primera consola doméstica de Atari distribuida por Sears, este nuevo producto permitió jugar Pong en casa, y como era de esperar, también obtuvo un éxito inmediato, vendiendo cerca de 150 mil unidades y generando una enorme cantidad de ingresos para la compañía, atrayendo la atención de numerosos competidores.

El auge de estas magnificas máquinas de entretenimiento iniciaba cuando Steve Jobs⁷ cofundador de Apple Computer, se encargó de mejorar el diseño de las consolas disminuyendo su mecánica para generar menores recursos y mayor optimización, esta idea fue presentada a su amigo Steve Wozniak, quien logró reducir el número de chips necesarios. El juego, terminado en abril de 1976 fue un éxito y hasta ahora esas modificaciones se han agregado prácticamente a todos los sistemas de videojuegos actuales generando infinidad de imitaciones por parte de la competencia.

Sin embargo, como era de esperar, comenzaron a surgir especulaciones sobre el contenido de los videojuegos ya que algunos eran agresivos para los niños y jóvenes, y aunque no existe una lista que defina durante todo este tiempo cuales son, podemos mencionar algunos de los cuales recibieron muchas críticas por su contenido: Death Race (1976), Mortal Kombat (1992) y Doom (1993) o las sagas de The Grand Theft Auto, de hecho los fabricantes se llegaron a cuestionar ¿hasta qué punto, sus videojuegos podría afectar negativamente a los usuarios?

Bajo esta concepción, ya existe una clasificación universal para control en el contenido de los videojuegos, la cual permite que los usuarios y padres de familia

⁷ Steve Paul Jobs, 1955-2011, empresario y magnate del sector informático y del entretenimiento, mejor reconocido por ser cofundador y presidente ejecutivo de Apple.

consulten el público al que va dirigido cada uno de los videojuegos, entre ellos el sistema ESRB y PEGI (europa). México diversas asociaciones y comités de padres de familia⁸, han expuesto su preocupación por los parámetros establecidos y el consumo excesivo de los mismos, y es que, a decir verdad, esto también depende del impacto social que genera.

En el 2020, El Gobierno Mexicano a través de la Secretaría de Gobernación (SEGOB), Secretaría de Educación (SEP) y la Dirección de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), buscaron implementar una guía de prevención parental para el mercado mexicano de videojuegos la cual entró en vigor a partir del 27 de mayo del 2021; en una entrevista realizada para BitMe⁹, Rodolfo González Valderrama, Director de RTC, indicó que esta guía busca que los padres de familia estén mejor informados sobre lo que adquieren sus hijos, utilizando los mismo indicadores que se usan en la actualidad para el cine y televisión.

Por otra parte, el éxito de los videojuegos dentro de los salones recreativos conocidos como maquinitas, estimuló la aparición de los primeros programadores caseros, y mientras estos iban haciendo su aparición en el mercado, la compañía Apple había decidido construir un ordenador personal más potente, una máquina que dispondría de gráficos en color, sonido y conectores para los controladores de juegos y para los receptores de televisión, hasta este punto estaba llegando un nuevo mercado para los empresarios.

Cuando Steve Jobs presentó su idea a Nolan Bushnell, éste rechazó la propuesta inicial ya que se encontraba en la cima del mercado, sin embargo, ahora reconoce a su creador como uno de los millonarios más jóvenes en aquella época, Nolan aceptó su error, pues años más tarde, Apple se convirtió en la compañía con más capital a nivel mundial.

Al otro lado del continente, Japón no podía permitir que Estados Unidos siguiera adelante surgiendo así lo que se conoce como un milagro japonés, el joven

⁸En México la Asociación de padres de familia "Instituto Asunción de México Águilas", se encuentra constantemente participando en comités sobre el contenido que impera en los videojuegos, preocupados por el consumo de menores sobre los mismos.

⁹Canal de televisión de paga de habla hispana en América Latina, especializado en videojuegos, tecnología, e-sports, anime, k-pop y cultura geek, registrado bajo la marca de la empresa Televisa.

diseñador Tomohiro Nishikado adoptó estas Nuevas Tecnologías de microprocesador para después crear Space Invaders con la placa de la compañía Taito¹⁰ el cual consistía en disparar contra tanques y aeroplanos.

La fiebre por los videojuegos aumentó considerablemente para el verano de 1982, ya había transcurrido una década desde que los genios en sistemas habían modificado sus máquinas para poder dar un mejor entretenimiento a su público, esto parecía no tener fin y las máquinas recreativas se encontraban por doquier, desde los bares y restaurantes hasta los hoteles y supermercados, logrando acaparan gran parte sector industrial, así los videojuegos llegaron para quedarse para siempre.

Encontrándose ya en la cúspide, las más importantes compañías dedicadas al negocio del entretenimiento habían creado concesiones para los juegos, como sucedía con Lucas film, Walt Disney, Quaker Oats, Parker Brothers, Pixar y 20th Century Fox. Incluso McDonald's se había asociado con Atari, mientras tanto, el gobierno estadounidense otra vez favorecía el crecimiento de una naciente industria.

En ese entonces Toru Iwatani se había propuesto crear un videojuego bajo el género "maze" centrado en un personaje simple y masculino; llamándolo "Pacman", juego que no solo reventó las cifras de recaudación de otros videojuegos, sino que atrajo masivamente al público femenino, volviéndolo el juego más popular de todos los tiempos.

¹⁰ Taito: Empresa japonesa dedicada al desarrollo, distribución y comercialización de videojuegos. La compañía fue creada en 1973.



Toru Iwatani inventor de Pacman, primer videojuego más vendido en el mundo.

En 1983 la compañía británica Ultimate, de los hermanos Cris y Tim Stamper publicó Knight Lore, el primer videojuego en perspectiva isométrica 3D, las críticas fueron entusiastas y el juego resultó un tremendo éxito, considerándolo como uno de los mejores y más importantes juegos desarrollados en el mercado, al colocar a las compañías británicas a la cabeza de la industria siendo el precursor para los juegos de tipo rol o RPG.

La guerra tecnológica por los videojuegos llegó y con ello las mentes más privilegiadas e ingeniosas del mundo, pero Rusia no pretendía quedarse lejos o fuera del mercado, así que inventó "Tetris" en 1984, cuya tremenda influencia e impacto popular sigue patente aun entre las nuevas generaciones de jugadores y desarrolladores de videojuegos.

Ese mismo año, Hiroshi Yamauchi se encontraba entre los emprendedores que pensaban que el futuro, estaba en la industria de los videojuegos y el 15 de julio de 1983, "Famicom" salió a la luz, catapultando a Nintendo al éxito, de tal manera que la compañía no pudo abastecer la enorme demanda de videojuegos que existía para la nueva máquina.

Después de un falló en el hardware el cual que fue solucionado cambiando la placa base de la consola, Famicom logró posicionarse nuevamente como la videoconsola de más alta demanda dentro del mercado Japonés, sin embargo, Nintendo decidió ampliar su negocio llevando su producto a Estados Unidos, para después convertirse en la NES (1984).

El éxito de la idea fue rotundo y el catálogo de juegos de la máquina creció exponencialmente, incluyendo títulos tan emblemáticos como Donkey Kong, juego que impulsó la trayectoria de reconocido juego de Súper Mario Bros.; Tennis, Dragon Quest, The Legend of Zelda y Final Fantasy.

La década de 1990 se caracterizó por la llegada de una nueva generación de computadoras, las cuales demostraron que también podían ejecutar los mismos juegos que las videoconsolas de casa o portátiles, ya que poseían tecnología 3D, contaban con procesadores Intel, Pentium y AMD, en ese entonces fueron los más potentes y veloces. Durante esa misma época hubo una transición muy importante cuando cambiaron las formas de almacenamiento (diskettes por CD-Rom) lo que permitía una incrementar la capacidad y transferencia de datos.

Pero durante la primera mitad de la década y con la llegada masiva del PC surgieron los videojuegos en su modo RPG, Doom fue uno de los más reconocidos por su modo de disparo en primera persona, la forma en como fue programado, la calidad de gráficos que contenía y que además daban al jugador la habilidad de crear todo un universo dentro del propio juego, al principio se podían distinguir tres grandes categorías de videojuegos: juegos de acción, juegos de simulación y los de estrategia, que daban al jugador la habilidad de crear todo un universo dentro del propio juego.

Este tipo de juegos provocó que el número de títulos editados para las videoconsolas disminuyera progresivamente y que las ventas bajaran un 71% en 1994 y 19% en 1995, sin olvidar que aún seguían las protestas y especulaciones de los recientes escándalos generados por el desagrado de los videojuegos con un alto contenido de violencia, entre ellos se destaca el polémico Mortal Kombat, precursor por el cual las empresas de videojuegos optaron por una clasificación de videojuegos (ESRB); por otra parte se encuentra la saga de juegos Street Fighter, caracterizado por su sistema de pelea uno a uno y pionero en usar una combinación de botones para ejecutar movimientos y golpes especiales, ambos títulos iniciaron su fama dentro de las consolas arcade en los centros de entretenimiento y han sido retomados por las diversas versiones de consolas en la actualidad.

Las ventas siguieron bajas por algún tiempo hasta que, asumiendo todos los posibles riesgos Sony introdujo al mercado la Play Station causando una fuerte impresión en el público, en el 2001 ya había una consola en casi el 30% de los hogares estadounidenses, el éxito de Sony era total; ésta se volvió una gran oportunidad para las empresas y los videojuegos empezaban a ganar terreno

nuevamente, por lo que un año después, y gracias a este grande triunfo, se lanzó la anticipada Play Station 2, pero en el 2013 Microsoft hizo su entrada en la industria del entretenimiento con la Xbox.

El mercado de las PC seguía dominando a los internautas ya que triunfaban los videojuegos de estrategia en tiempo real como: Warcraft, Age of Empires y Halo CE; así como los juegos de acción en línea con: Call of Duty y Battlefield.

Actualmente Microsoft y Sony son los líderes en el mercado mundial de videojuegos revolucionando cada año sus consolas con nuevos gráficos e innovadores, así como accesorios que permitan obtener una mejor experiencia en jugabilidad y manejo en sus controles.

Por otra parte, Nintendo no tuvo un lugar sino hasta abril del 2006 cuando presentó la consola Wii, una máquina que por su innovador sistema de control por movimiento y sus sencillos juegos puso de nuevo a su compañía en el lugar que le correspondía dentro de la historia, dejando atrás del mercado a Microsoft y Sony.

Para el 2009 la industria de los videojuegos ya era uno de los sectores de actividad más importantes en la economía estadounidense dirigiéndose hacia un nuevo campo competitivo, los juegos online o juegos cooperativos que se centraban en la socialización simultanea de varios usuarios, posicionando a la internet en el lugar número uno de la industria comercializadora de videojuegos.

Sin duda alguna, durante muchas décadas llenas de altibajos y buenos augurios, la industria del entretenimiento no se daba por vencida, y es que las empresas peleaban constantemente por acaparar un amplio sector económico a nivel mundial, ejemplo de ello fue Microsoft con su Xbox, quien además de poseer un amplio repertorio de videojuegos, tuvo gran influencia para desarrollarlos en sistema online.

Cabe señalar que durante estas cinco décadas los descubrimientos y mejoras para la tecnología en videojuegos no han sido en vano pues gracias a ellas, evolucionaron por necesidad propia, pero también se crearon dependencias humanas que permitieron una nueva forma de interacción social y comunicación a larga distancia.

Un ejemplo de su insistencia y como ejemplo de demostración de que ninguna empresa es infalible, es el fracaso de Nintendo, quien por su alta fama en el mercado de videojuegos cometió el error que muchas empresas cometen “confiarse”, y es que Gunpei Yokoi encargado del proyecto VR System, lanzó al público el 21 de julio de 1995 la primera consola de realidad virtual conocida como Virtual Boy, pero al ser una propuesta anhelosa los problemas de mercadotecnia, jugabilidad y trasportación, fueron defectos que provocaron que la esperanzada consola de Nintendo afectara la situación financiera de la más grande empresa de videojuegos.

Nuevas tecnologías TIC's.

Las nuevas tecnologías de la comunicación y la información cada vez abarcan un sector de la sociedad más amplio, y es que los dispositivos electrónicos como el celular, la tablet, la televisión y el internet, solo por mencionar algunos, se han incrustado como un producto esencial en la vida cotidiana de las personas.

Las mismas exigencias de la sociedad, han requerido que el desarrollo de estas tecnologías avance con prontitud, trasformando así la forma en como nos comunicamos, trabajamos, jugamos y socializamos (Carla Estrella Heredia, 2011).

Para poder atestiguar como estas nuevas tecnologías han influido también de manera directa e indirecta en la industria de los videojuegos; en la siguiente tabla, se muestra una cronología sobre la relación entre los avances tecnológicos más trascendentales de la informática con los videojuegos durante las últimas décadas, las cuales sirvieron como modelo para el desarrollo, creación y diseños de las consolas, las cuales han sido utilizadas como medios de entretenimiento y socialización.

Década	Informática	Videoconsolas
60's	El remplazo de tubos al vacío por transistores en las computadoras permitió crearlas de menor tamaño y con esto que consumieran menos electricidad.	Salen al mercado las primeras consolas de videojuegos para uso en el hogar.
70's	Comienzan a salir las primeras computadoras domésticas, con sistemas operativos de alto nivel que permitían realizar tareas básicas para el usuario como la redacción de textos.	Los videojuegos se volvieron tan populares que algunos fueron llevados a la pantalla grande.
80's	Después de la crisis de los 80's, salen los videojuegos de 16 Bits, los microordenadores fueron lentamente sustituidos por las computadoras personales basados en IBM.	Se implementan programas basados en el diseño de videoconsolas para impartir clases.
90's	Comenzaron a salir los CD-ROM, también mediante la conexión a internet se introdujeron los juegos multijugador.	Comienzan a desarrollarse videoconsolas con dispositivos inalámbricos que facilita su propio uso.
2000	La Pc sobresale por sus diversas características como plataforma más flexible al permitir añadir componentes que pueden mejorar constantemente.	La conexión a internet permite una mayor interacción y uso de videojuegos en su modo multijugador.
2010	Con el surgimiento del WIFI y desarrollo de aplicaciones en dispositivos móviles, el acceso a la información se acrecienta.	Llegan al mercado la novena generación de videoconsolas (PlayStation 5, Xbox Series X/S), están se caracterizan por tener un alto rendimiento y soporte gráfico, resolución 4K con soporte 8K.
2020	Empresas comienzan a desarrollar nuevas plataformas de interacción social, laboral y educativa a fin de establecer una comunicación en masa con mayor alcance, las nuevas tecnologías revolucionaron la interacción social.	

Relación sistemática entre los avances tecnológicos y los videojuegos. Elaboración propia.

Es importante recordar que el surgimiento del Internet trajo consigo beneficios en las comunicaciones móviles, la educación y la estructura social han producido cambios significativos en el diseño y adecuación de las videoconsolas y su comportamiento con las relaciones humanas. Ahora, las tecnologías cada vez abarcan grandes sistemas comunicacionales en las que los seres humanos son capaces de adquirir a un bajo costo y tener un acceso completo a los mismos.

Las tecnologías de la comunicación y la información se basan en dos vertientes, la primera en las ciencias sociales donde tales tecnologías afectan la forma de vivir de las sociedades. La segunda se encarga en el desarrollo, almacenamiento y distribución de la información mediante la utilización de hardware y software como recursos de los sistemas informáticos.

Los avances actuales hacen posible capturar y utilizar la información en el momento que se genera, es decir, tener procesos en línea. Este hecho no sólo ha cambiado la forma de hacer el trabajo y el lugar de trabajo, sino que también ha tenido un gran impacto en la forma en la que las empresas compiten (Alter, 1999)

Utilizar las tecnologías de información y comunicación requiere de procedimientos acertados para adaptarlas a las necesidades de cada persona, es decir que nosotros como individuos en proceso de adaptación, requerimos de cierto entendimiento, preparación y determinación para hacer uso de ellas ya que tienden a modificarse y actualizarse con regularidad.

Estas tecnologías de la información y comunicación están influyendo en los procesos de socialización siendo la vía de la verdad en la generación de información, y tienen su impacto dependiendo del estatus social, nivel educativo y costumbres de los individuos.

A medida que entraron en competitividad con grandes empresas comerciales, los juegos produjeron una explosión de ventas en el mundo de las videoconsolas, pero no fue sino hasta el 2009, que Nintendo y su consola Wii causó un gran éxito, pues basaba un enfoque innovador del concepto de los juegos que hacen que el jugador se involucre físicamente con los movimientos de los juegos en que participa¹¹, llevando como consecuencia de ellos que exista un mayor número de consumidores para esta consola.

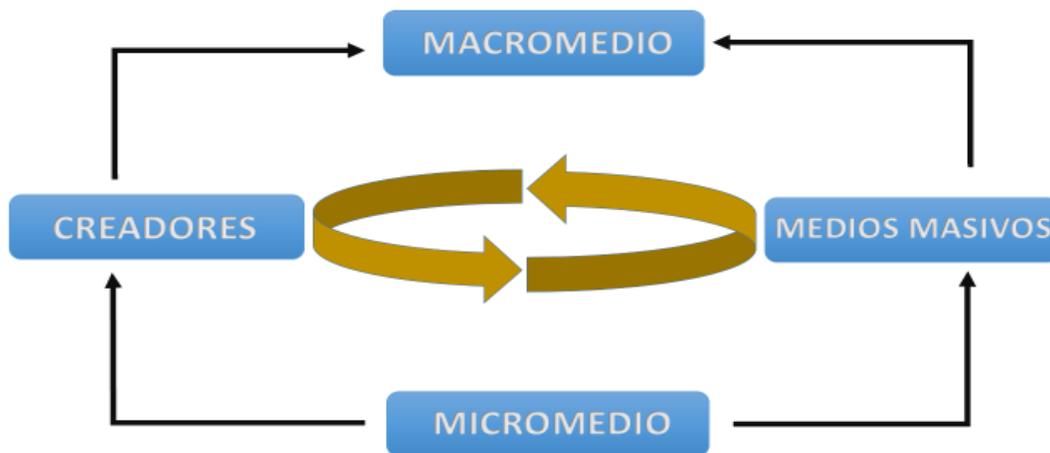
Lo anterior se debe a que además de poseer características innovadoras para su consumo, es necesaria la difusión del mensaje o la divulgación de producto en una cultura, a fin de alcanzar grandes grupos sociales por medio de la comunicación de masas en las que se concentran diferentes corrientes de opinión a través de personajes mediáticos.

De acuerdo con la tesis doctoral “Análisis del proceso inmersivo en los entornos virtuales interactivos” (David Cuenca Orozco, 2018), plantea una inmersión de los entornos virtuales de los videojuegos de realidad aumentada, es decir, la acción por la que una persona puede introducirse en un ambiente determinado, haciendo uso de ciertas tecnologías que puedan crear una realidad aumentada hasta tener la sensación de estar y vivir dentro de un universo virtual.

Bajo este procedimiento inmersivo, los individuos y la realidad virtual se han complementado de tal forma que el proceso comunicativo entre uno y otro ha logrado expandirse de manera masiva, por lo que durante esta investigación se hizo uso del marco teórico de Abraham Moles¹², quien propone en su teoría de comunicación masiva, que para que una sociedad avance es necesario de hacer uso de cuatro factores socioculturales indispensables:

¹¹ Fue la sexta videoconsola producida por Nintendo lanzada al mercado en el 2006, perteneciente a la séptima generación de consolas, su mando a distancia permitía detectar movimientos en un plano tridimensional. Canal game. 15 Sep. 2006

¹² Moles A. Sociodinámica de la cultura. Paidós. Buenos Aires. 1978. 334 pp.. “...la comunicación es la acción que permite a un individuo o un organismo, participar de las experiencias-estímulos del medio ambiente de otro individuo o de otro sistema, situados en otra época o en otro lugar, utilizando los elementos o conocimientos que tiene en común con ellos...”.



Factores del ciclo sociocultural mediante el cual avanza la cultura según Abraham Moles.

Estos cuatro factores se dividen de la siguiente forma:

- Sociedad (**macromedio**) a través de la cual se difunde la información.
- Los creadores quienes diseñan las innovaciones a consumir.
- El grupo (**micromedio**) quien promueve y difunde las innovaciones.
- Medios masivos hacen circular las innovaciones (mercadotecnia, publicidad y propaganda).

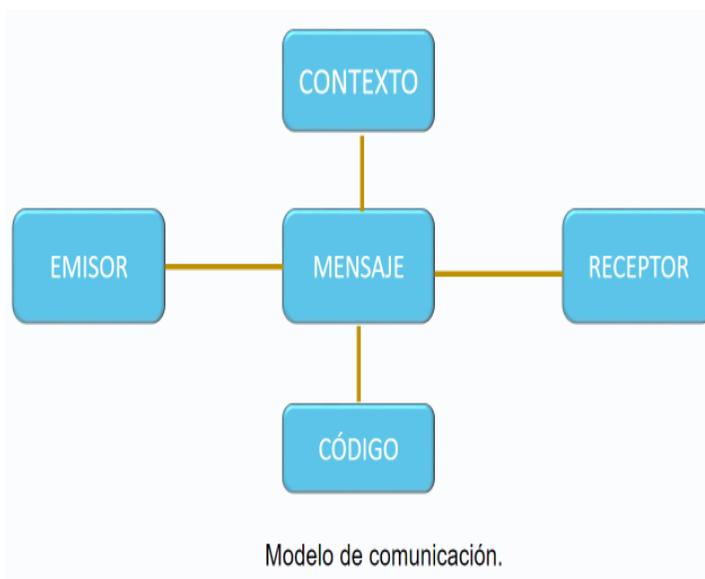
Tomando como base los conceptos anteriores, en la actualidad las nuevas tecnologías se han sumergido en la forma de interacción en la sociedad y en el manejo de las mismas ya que la información no solo tiene el propósito de difundirse, también tiende a regresar para ser procesada, analizada y criticada para cambiarse en el momento que así se requiera.

Los videojuegos han tenido un considerable avance y cada vez abarcan más áreas dentro del ámbito social, además se ha incluido en dispositivos móviles para facilitar la comunicación entre un usuario y otro haciendo uso de las Tic's con entretenimiento y un ambiente innovador en las relaciones humanas.

Comunicación en los videojuegos.

Continuando con el proceso de Abraham Moles, nos preguntaremos cómo es que existe la comunicación en videojuegos, si todo lo que vemos en su contenido son historias irreales, personajes ficticios, peleas, carreras de autos e incluso disparos, ¿cómo es posible que eso pueda comunicar?, y sobre todo que alude a que los jóvenes a interactúen con ellos.

Es importante saber de qué manera es que los videojuegos logran comunicar algo, pero antes tenemos que aclarar que es la comunicación masiva y de que elementos depende, para llevar a cabo el modelo comunicativo.



Por consiguiente, cuando se envía un mensaje que permita relacionar a un ser humano con otros individuos, se necesita básicamente de la comunicación y ésta puede presentarse en distintas formas. Los elementos básicos que conforman este proceso son: emisor, receptor, mensaje, código y contexto.

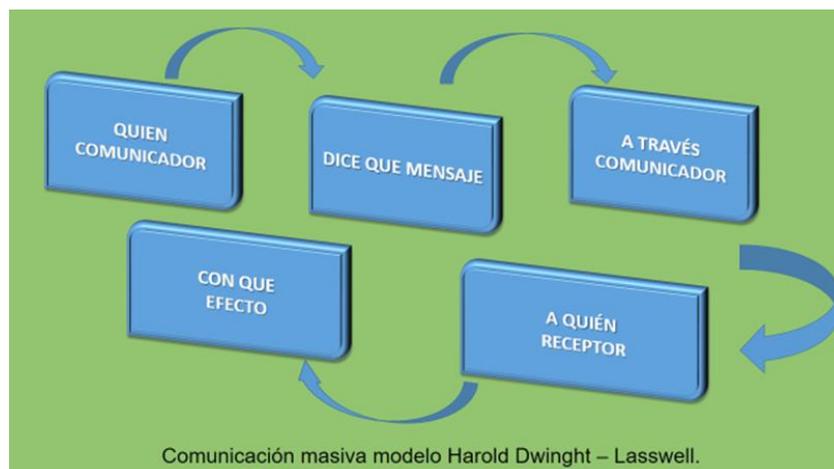
Según Abraham Moles y su teoría de la comunicación masiva refiere que la cultura avanza a través de cuatro factores importantes; el primero como la sociedad misma que difunde la información; en segundo podemos encontrar a los creadores los cuales realizan las innovaciones culturales, es decir los genios que hacen que algo nuevo aparezca y se quede; el tercer lugar queda a cargo de un grupo algo cercano a la sociedad que principalmente se encarga de promover y difundir la información; finalmente encontramos los medios masivos en las cuales la información circula.

Entre el modelo de comunicación de Abraham, Lasswell o Pasquali podemos darnos cuenta que la comunicación siempre seguirá la misma intención sin importar que elementos vayan antes o después y que no precisamente pueden llevar un orden jerárquico o secuencial pues todo depende de la información y los enlaces de comunicación que surjan, pues de esta forma va cambiando la sociedad, la comunicación y la forma en cómo evoluciona la tecnología.

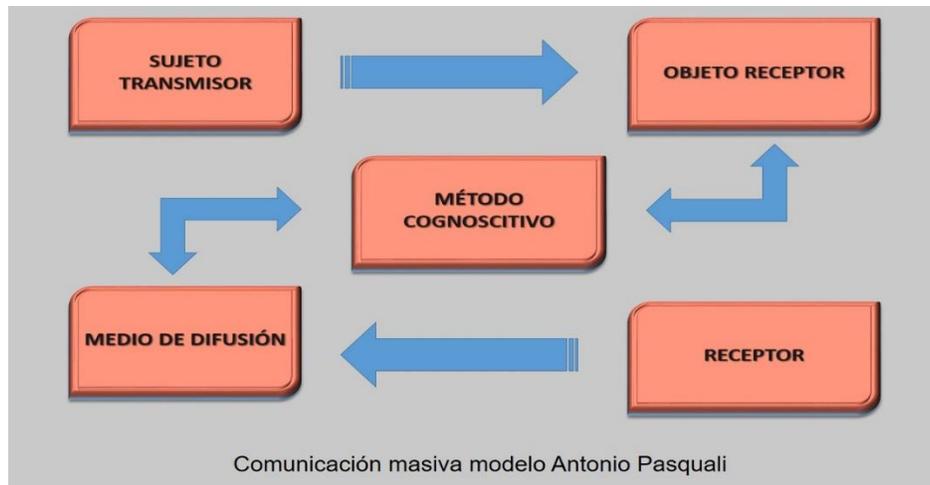
La comunicación presenta un panorama muy general, ya que cada persona concibe un mensaje de manera diferente. No obstante, todas ellas se relacionan entre sí de distintas formas utilizando diversos medios, por lo que la mayor parte del tiempo se encuentran comunicados.

Los siguientes cuadros demuestran un claro ejemplo de cómo son percibidos los procesos comunicativos y sus términos dentro de otros modelos.

Según Harold este sistema de comunicación mantiene los elementos principales en cuestión; sin embargo, no existe una retroalimentación para ser manejado en un área sociológica.



Sin embargo, para el modelo de Pasquali, la teoría pasa de ser unilateral a una comunicación con retroalimentación.



Estos dos ejemplos nos hacen pensar un poco sobre los procesos de comunicación, término que proviene del vocablo “comunicare” que quiere decir la acción de poner en común un pensamiento o una acción. Así que la comunicación en el ser humano es fundamentalmente interacción social ya que se comparten símbolos, hábitos, código y rituales.

Por lo anterior, de acuerdo a los principios básicos de la comunicación, esta es *omnipresente* debido a que los humanos se comunican siempre sin importar el lugar en el que se encuentren o las personas con las que estén rodeadas, es *continuo* e *inevitable* ya que no se puede no comunicarse. Todo comportamiento humano tiene significado. Finalmente es *irreversible* en tanto que si se inicia no puede parar.

Después de la Revolución Industrial y a la par de la Segunda Guerra Mundial, los medios de comunicación se fueron intensificando; ya que en ese entonces era totalmente indispensable contar con medios de comunicación rápidos y seguros para cubrir grandes distancias ya que la sociedad se volvía cada vez más compleja.

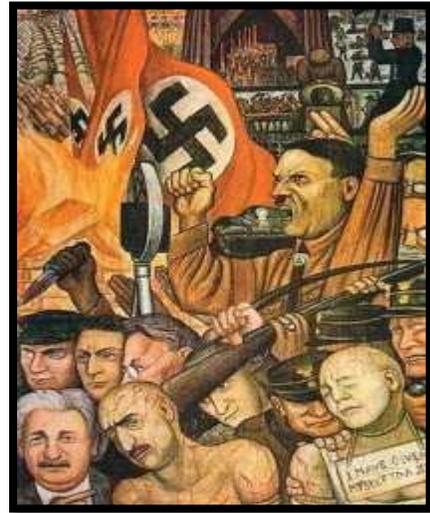
En este sentido, la comunicación masiva fue de gran relevancia durante el mandato del Führer, pues se corrían grandes cantidades de información la cual hacía que un simple acto comunicativo ejerciera influencia en las masas. La teoría de comunicación de masas es substancial porque nos permite crear nuevas ideas para poder entender a la sociedad de forma más adecuada y ver hacia donde se dirigía.

De esta manera la historia en general y los medios de comunicación están muy ligados al desarrollo de la tecnología y economía de los últimos cien años.

Las necesidades por estar en contacto con otros ha evolucionado de tal manera que genera comodidad y entretenimiento, adecuándose a las prioridades de cada individuo; por ello, los medios de comunicación buscan su finalidad por: formar, informar y entretener al público que tiene acceso a ellos al igual que sucede con los videojuegos, pues quienes adquieren un producto que permita tener todas estas características, buscan una forma que les permita comunicarse entre si, ya sea por simple gusto, para ampliar su visión en esta forma de entretenimiento o bien para conocer de la diversidad en todo el mundo.

No debemos olvidar que también el público está compuesto por personas que tienen intereses comunes, orientaciones políticas e ideológicas semejantes y que pueden estar relacionados entre sí como se mencionaba con anterioridad. En este aspecto los juegos y el mensaje que generen o la información que difundan pueden ser útiles para cualquier individuo ya que está orientado para todos los géneros y tipos de personas, sin importar la cultura o ideología política.

De esta forma podemos darnos una breve idea de cómo los videojuegos se han ido incorporando a los medios de comunicación. Sin embargo, puede existir un pequeño grupo de fanáticos que utilice este lenguaje, de hecho, la forma en que llegó la información a los usuarios, fue a través de la comunicación masiva que se genera entre uno o varios emisores, los cuales utilizan un medio de comunicación (radio,



Publicidad utilizada durante el mandato de Adolf Hitler

televisión, prensa e internet) para hacer llegar el mensaje a otro grupo de receptores.

La gran influencia en la opinión y hábitos de la gente, ha ayudado al proceso de globalización de los medios ayudando de manera decisiva, ya que permiten que las personas puedan acceder a la información desde cualquier lugar y momento, y cada vez con mayor rapidez, colaborando en la expansión de los intereses culturales de la población mundial, tal y como lo refiere Pierre Bourdieu¹³, éstos intereses son definidos como un “capital cultural”, pues poseen una forma de conocimiento y habilidades en las personas, obteniendo con esto un estatus dentro de la sociedad, pues sus integrantes adquieren características semejantes bajo la forma de bienes culturales.

Masificación de los videojuegos.

Al comprender parte de la historia de los videojuegos y los diversos procesos de comunicación masiva, ahora podemos averiguar cómo los videojuegos se introdujeron en la industria comercializadora y a través de qué medios; por ejemplo en América Latina se llevan a cabo cientos de convenciones anuales donde asisten miles de fanáticos de videojuegos y en los que asisten algunos de los creadores de videojuegos para dar a conocer sus más recientes proyectos.

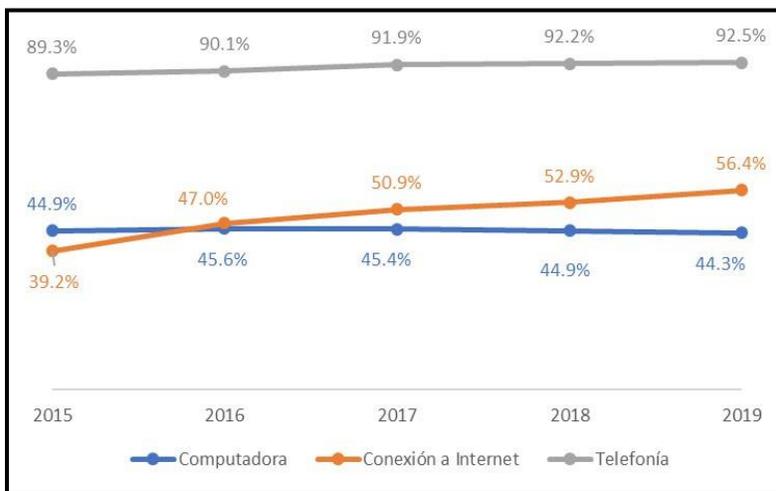
Electronic Game Show (EGS) es uno de los centros de convenciones más grandes en la Ciudad de México, en ocasiones reúnen a más de 300 medios de comunicación extranjeros y de todo el país para cubrir el evento. Es por eso que los videojuegos siguen siendo un tema de investigación, pues por un lado desarrollan habilidades de destreza e interacción social y al mismo tiempo forman parte de una gran industria que permite divulgarse en el mundo a través de los medios de comunicación creando nuevos vínculos socio-culturales.

Por otro parte, también se encuentra el Global Game Jam (GGJ), fundada en 2008, fue un proyecto de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos del 2009-2012, a partir del 2013 el evento es administrado por Global Game Jam, Inc,

¹³ Bourdieu, Pierre. Poder, derecho y clases sociales. Desclée de Brouwer. España. 2000. 244 pp.

con sede en San Luis Obispo, California, es un evento de creación de juegos más grande a nivel mundial.

En este tipo de eventos y exposiciones, los creadores de videojuegos demuestran como han hecho uso de las nuevas tecnologías para mejorar sus videoconsolas; tratando de incorporarlas en algunos dispositivos para volverlos más prácticos y útiles como tablets, smartphone, entre otros. En este contexto los medios de comunicación han sido elemento importante para la presentación e innovación de distintas consolas, más aún con una población sumamente grande de la cual se han hecho varias entrevistas y sondeos por instituciones gubernamentales para obtener una mejor medición de lo que representan y que visión tienen de estos en el país.

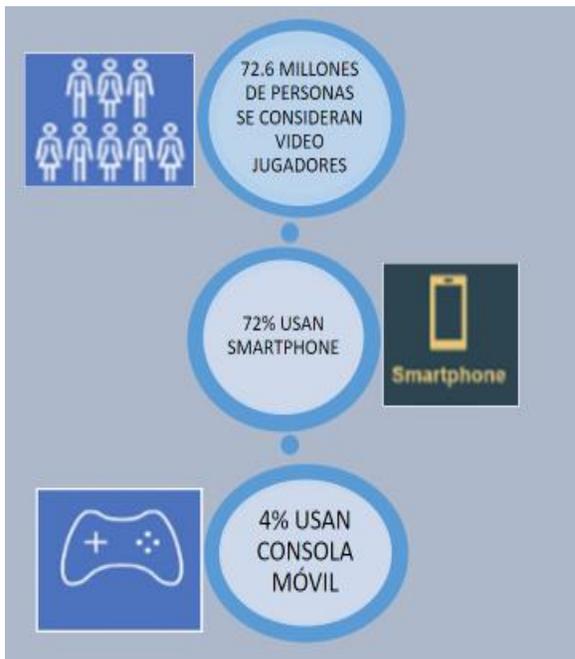


Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH).

Analizando los datos obtenidos en la última encuesta (2019), sobre la Percepción Pública de la Ciencia y la Tecnología en los hogares del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), se puede observar que entre 2015 y 2019 el

número de hogares con conexión a internet aumento un 56.4%, mientras que el uso de telefonía móvil (Smartphone) incrementó a un 92.5%, lo cual nos permite demostrar que el uso de las tecnologías se ha vuelto indispensable con objeto de acelerar las comunicaciones entre los individuos. Independientemente del uso que se les brinde en cada uno de los hogares.

Cabe mencionar que, durante ese mismo año el mercado de la tecnología y los videojuegos en México generó una industria con valor de \$32,262 millones de pesos, 19.3% más con respecto al año anterior, según datos de *The Competitive*



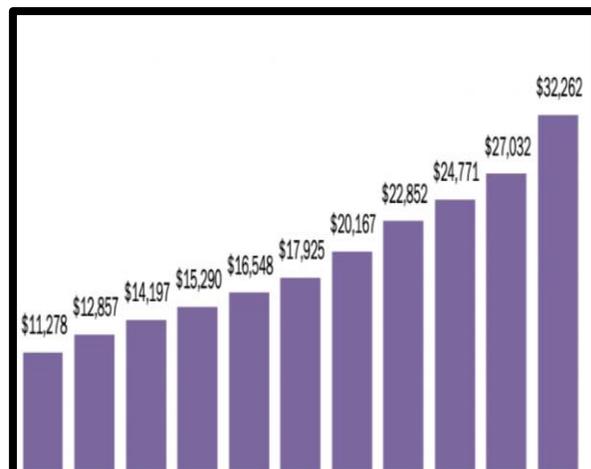
Millones de personas que se consideran videojugadores en México. Fuente: CIU

*Intelligence Unit (The CIU)*¹⁴, teniendo como principal fuente de ingresos a personas con un rango de edades entre 16 y 20 años, consumidores predilectos de dispositivos smartphones y servicios de *streaming* de videojuegos.

Según CIU, en el 2019, 72.6 millones de personas se consideran videojugadores en México, utilizando consolas, computadoras, smartphones, tabletas, entre otros. Esta cantidad fue considerada un 5.2% superior en su comparativo anual y equivalente a una

razón de 57% de la población total del país.

Derivado de las nuevas tecnologías y los requerimientos necesarios en los dispositivos electrónicos (celulares), el número de videojugadores se disparó tanto en el segundo trimestre de 2020, alcanzando un conteo de 119 millones de dispositivos en uso; el efecto comercial provocó la necesidad adquirir este tipo de entretenimiento ya sea juegos casuales a precios accesibles.



Ingresos en el mercado de videojuegos Fuente: The Competitive Intelligence Unit 2019.

Como se mencionaba anteriormente, los videojuegos a pesar de enfocarse en un sector específico, cada día se han incrustado en un público distinto en su estatus social y cultural. Los jóvenes de hace más de dos décadas que ahora son padres trabajadores y que crecieron junto con la revolución de videojuegos, siguen manteniendo estos gustos y como es de

¹⁴ Consultoría estratégica e investigación de mercados con alcance global en América Latina, específicamente en el mercado de comunicaciones e infraestructura y tecnología.

esperar su gusto tuvo frutos en las nuevas generaciones que se encuentran más familiarizados con ellas.

Videojuego Multijugador Masivo (Masive Multiplayer Online).

La historia del internet se remonta a la época de los años 60's, surgiendo como un preámbulo para la introducción del World Wide Web (www), infraestructura del internet que permitió a los videojuegos mantener una interacción más dinámica entre los usuarios. Este tipo de interacciones sociales fueron descritas en los ensayos de Joseph Carl Robnett. Licklider en 1972, informático estadounidense considerado figura importante en la ciencia de la computación y que discute el concepto de la red Galáctica.



Adaptador de cable Link para Game Boy en sus diferentes versiones

El internet comienza a hacerse parte indispensable de los videojuegos, refiriéndose con más frecuencia al concepto de “Multijugador Masivo en línea” por sus siglas en inglés (MMO), un tipo de videojuego capaz de soportar varios jugadores simultáneamente, por lo que no se tenía que jugar en los ordenadores personales.

Todos los inconvenientes económico y mercantiles que sufrió la industria de los videojuegos, nunca permitieron que Nintendo aceptara una derrota, buscando con ello nuevos recursos para alcanzar otros sectores que le dejaran volver a tomar el camino del triunfo; por lo que durante la década de los 90's desarrolló la consola “Game Boy”, en sus distintas versiones, buscando una mejor interacción y forma de entretenimiento, una de sus particularidades era el tipo de conectividad con la que contaba.

En 1998 en Japón surge la Super Game Boy 2, consola avanzada cuya mejora fue adicionar como accesorio el *Cable Link*, que permite a los jugadores conectar la Game Boy de cualquier modelo para poder interactuar en modo multijugador, este procedimiento fue novedoso entre usuarios multijugadores.

Actualmente, las consolas cuentan con acceso a Internet (Nintendo Switch, PSP Vita, Play Station 5, Xbox Series, Nintendo DS y Wii) por lo que es más fácil de ejecutar y que los jugadores compitan entre sí a una escala muy grande (online), permitiendo interactuar de manera significativa con personas de distintas partes del mundo.

La principal característica de los juegos en su modo multijugador es que pueden enlazar desde dos hasta varias docenas de usuarios simultáneamente en una partida; estos incluso pueden dar capacidad a miles de jugadores en el mismo mundo de juego interactuando unos con otros.



Equipo ganador en WOW 2019 (España)

Algunos de los juegos multiplayer más vendidos durante el 2020¹⁵ son: Tom Clancy's Rainbow Six Siege, Monster Hunter World, GTA V, Doom Eternal, Cyberpunk 2077, Playerunknown's Battlegrounds, Among Us, Fall Guys DoTA, Red Dead Redemption II, Counter-Strike: Global Offensive y Destiny 2.

Aunque la mayoría son títulos actuales, también existen clásicos que no pasan de moda gracias a la versatilidad de su contenido como World of Craft, uno de los preferidos por los gamers especialistas en el modo multiplayer, pero que también ofrece gran cantidad de contenido para los jugadores que prefieren jugar en solitario.

¹⁵ Juan Antonio Pascual Estapé. *Steam desvela los juegos de PC más vendidos y más jugados de 2020*. Computerhoy.com, 2020. Internet.

Para que se pueda compartir un mundo virtual con otros jugadores, se necesita estar conectado a internet, gran parte del contenido avanzado del juego está dirigido hacia grupos de jugadores que trabajan en equipo mediante ordenadores.

También existen videojuegos que tienen un alto consumo entre jugadores de 7-15 años de edad como Minecraft, juego lanzado al público en 2011 y desarrollado por la empresa Mojang Studios; Free Fire con fecha de lanzamiento en el 2017 y desarrollado por la empresa 111 Dots Studio, ambos juegos comparten el modo multijugador, contienen una gran variedad de juegos destacando el modo aventura lo cual los hace más atractivo al público.

Otros juegos que no quedan fuera pero que acarrean gran cantidad de aficionados son: World War II Online, Dark Age of Camelot, Anarchy Online y Star Craft 2. Cabe mencionar que este tipo de videojuegos no solo se basan en el rol de jugadores, existen otro tipo de juegos como Second Life el cual después de su lanzamiento en el 2003, el ambiente virtual fue explorado por artistas independientes, universidades y empresas tecnológicas ya que el público era más selectivo pues la idea principal es crear una vida en un mundo virtual a través de interacción con otros jugadores estableciendo vínculos socio-culturales.

Second life es una plataforma de juego diferente a otros, ya que con ella se establece una comunicación virtual entre los usuarios y se encuentra formada por miles y miles de mundos virtuales que puede convertir en realidad todo aquello que siempre hemos querido hacer en un mundo de



Free Fire uno de los juegos en multiplataforma online.

fantasía, sin embargo, esto no quiere decir que los videojuegos sean un refugio para realizar actos indebidos, más bien podría definirse como una vida real ante lo intangible que como persona común no se puede obtener sin esfuerzo alguno.

Al respecto, (McLuhan, M.: 1985)¹⁶, refiere la inmersión del individuo en las nuevas tecnologías, señalando que “...*La nueva interdependencia electrónica vuelve a crear el mundo a imagen de una aldea global...*”, un mundo visto como una comunidad que se caracteriza por la reducción de la distancia y aislamiento a causa de los medios tecnológicos.

Asimismo, (McLuhan, M. 1995)¹⁷, menciona que las nuevas tecnologías no generaban confianza pues decía que se trataban de un mundo totalmente irracional, instantáneo e inmediato en el que la gente sabe demasiado de los demás, dejando de existir la privacidad o la propia identidad del individuo, con esto se construyó el *Yo virtual* bajo una serie de características propias que lo definen frente a otros individuos y a través de la internacionalización de valores culturales (especie, territorio y lenguaje)

Sin embargo, al analizar diversos factores que también podrían ser indispensables para entender el funcionamiento de los videojuegos, podemos encontrar que dentro de su mismo entornos es necesarios del uso de símbolos y un lenguaje peculiar que permite la comunicación entre estos individuos “gamers”, lo cual determina una serie de conductas humanas, “la interacción es un proceso impregnado de significados originados a través de la vivencias comunicativas del sujeto en un espacio” (Blumer, 1982)

Este conjunto de elementos aunados el uso de los MMO por la complejidad y la no existente limitación de jugadores, mantienen al usuario en completa interacción con otros jugadores dentro de este gran círculo comunicacional en el que podemos encontrar las GUILDS, conformadas por un grupo de jugadores que comparten un gusto en común y que juegan un papel fundamental dentro de las comunidades en línea, bajo un método mentor-aprendiz, donde uno o varios jugadores que conocen del juego enseñan a los nuevos las reglas de los sistemas que les permitirán relacionarse.

¹⁶ McLuhan, Marshall. *La Galaxia Gutenberg. Génesis del "Homo Typographicus"*. Planeta de Agostini S.A. Barcelona, España. 2015. 1380 pp.

¹⁷ McLuhan, Marshall. *La Aldea Global*. Gedisa. Barcelona. 1995. 208 pp.

Para usar un juego MMO es indispensable aprender, desde cómo jugar el juego propiamente, cómo comportarse con las comunidades virtuales hasta como reclutar y guiar a los nuevos, con esto se desarrollan habilidades sociales tales como experiencias de liderazgo a largo y corto plazo puesto que debe existir algún individuo que comande el grupo.

En muchas ocasiones se ha llegado a la conclusión de que el avatar que diseñan dentro del juego, es un reflejo o una extensión de lo que el jugador quiere ser, incluso puede ser el reflejo de las características físicas del mismo; sin embargo, para muchos, puede usarse como el anonimato en estos mundos lo que permite que los jugadores se comporten de una forma muy diferente al mundo real.

Aplicaciones móviles.

A medida que avanza la sofisticación y diseño de dispositivos móviles, así como su capacidad de almacenamiento se puede ver la impresionante comparación entre las primeras computadoras y celulares que contienen aplicaciones móviles o *apps*, las cuales son muy diferente a un videojuego pues son diseñadas únicamente para ser ejecutadas en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles, por lo que, las consolas de videojuegos no hacen uso de estas ya que manejan un sistema operativo diferente utilizando una gran cantidad de recursos visuales.

Media década atrás, algunos usuarios confundían todavía la utilización de una aplicación móvil con el software de un juego portable, pues no existían aplicaciones que pudieran emular videojuegos debido a la gran cantidad de requerimientos gráficos que se necesitaban para que corrieran en un celular, lo que actualmente ya es posible gracias a las actualizaciones de software y hardwares en los nuevos Smartphones, así como las adecuaciones en sus sistemas operativos (Android, iOS, BlackBerry OS, Windows, entre otros), por lo que ahora es posible descargar y jugar videojuegos en todas sus categorías desde una aplicación a un emulador de juegos para diferentes plataformas.

Otras de las aplicaciones sociales más utilizadas son Facebook, Whatsapp, Twitter, Instagram, Skype móvil, Youtube y Outlook mail, las cuales permiten también un intercambio de información con otros dispositivos de mismas características.

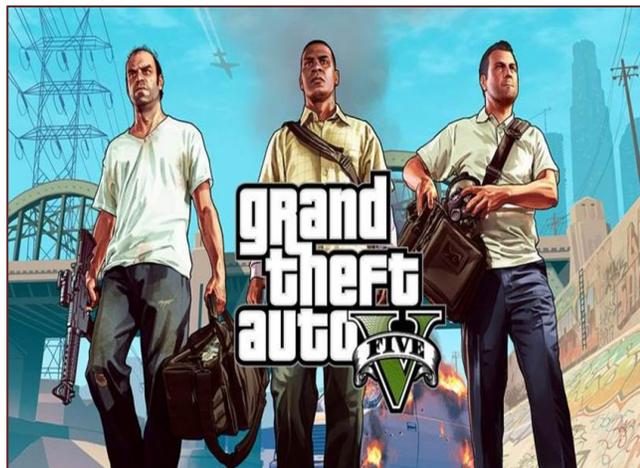
Además de generar costos, ocupan espacio de almacenamiento, siendo importante contar con dispositivos que tengan las condiciones necesarias para que sean ejecutadas o de ser necesario adquirir productos externos para adaptarlos y regular las necesidades.

El uso de estas aplicaciones y/o videojuegos parece compleja, pero si se cuenta con el tiempo necesario y la determinación para su utilización se vuelven sencillas y más aún cuando en la actualidad todo lo que nos rodea necesita de estas tecnologías, mismas con las que obtenemos información, almacenamos datos y nos divertimos en grupo.

Inmersión de la vida real a la vida virtual.

Algunas personas se han preguntado que se sentirá tener poderes, infinidad de dinero, manejar un auto último modelo, ser el mejor jugador de futbol o tenis. Pero estas grandes expectativas además de poderse encontrar en la vida real, también se puede realizar como parte de una vida ficticia en una realidad virtual donde todos estos sueños se vuelven realidad.

En los últimos años han aparecido un conjunto de servicios que permiten la creación de comunidades virtuales como una de las bondades y paradojas que brindan las nuevas de información, ya que podemos relacionarnos rápidamente y acercarnos como seres humanos, sin que existan barreras sobre la apariencia física,



Portada del juego Grand Theft Auto V

educación, cultural, ingresos económicos, ideologías políticas e incluso modas.

El mundo virtual y principalmente su círculo social, posee grandes mecanismos de aceptación en los jugadores en línea y tiempo real, es multifacético pues se encuentra en los juegos portátiles, para videoconsolas y online, pueden ser jugados individualmente y en cooperación, la variedad de juegos es infinita y se dirige hacia distintos sectores de la sociedad pero que integra en un solo grupo en común.

Su llamamiento a tal interés es tan peculiar que los usuarios que antes de que salga a la venta algún producto, ya cuentan con información fundamental e incluso acuden a sus preventas para adquirir los productos más novedosos del momento.

En el 2013, surgió el lanzamiento del Grand Theft Auto V por Rockstars Game, unos de los juegos más esperados por los fanáticos de esta saga, con mejoras en sus gráficos, funcionalidad y sobre todo por la historia que marca un oscuro sentido del humor en Grand Theft Auto sobre la cultura moderna. Además, cuenta con la modalidad de multijugador de mundo abierto teniendo un enfoque nuevo y más ambicioso.

Por su parte, **God of War: Ascensión** es un juego en modo historia donde el personaje principal “Kratos” que asemeja una figura mitológica griega, atraviesa una odisea llena de combates y guerras con los dioses más significativos. Juegos de combate estratégico de esta magnitud o similares también se ven reflejados en **Age of Empires Online: The egyptian**, una trama que surge con base a la historia del antiguo Egipto con personajes reales de esos tiempos.



Captura de pantalla Age of empires: egyptian

Los videojuegos con temática histórica, surgen de la representación de diversos eventos históricos al igual que podrían plasmarse en películas de cine o series de televisión dependiendo de la demanda que genere el usuario. Cada vez los videojuegos son más reales

de lo que parecieran, provocando infinidad de reacciones, comentarios e incluso

creando fanatismos entre los gamers. Los gráficos de los actuales videojuegos tienen una mejor definición, asemejándose a la existencia de inteligencia artificial.

El intento de las empresas por simular nuestra realidad en ambientes virtuales ha recobrado su fuerza, los gráficos visuales han mejorado y la gama de colores permite una mejor definición, trabajo que no nace por sí sólo, sino que se suma a la gran labor de quienes los desarrollan como programadores, diseñadores y realizadores de los videojuegos aportando una gran expectativa en el consumo de juegos de realidad virtual y aumentada.

En el entorno de los videojuegos existen dos términos “realidad virtual” y “realidad aumentada” y son cada vez más frecuentes de escuchar, pero para saber en qué se diferencian hay que considerar lo siguiente:

- **Realidad Virtual:** El espacio dominante es virtual, con integración de objetos virtuales y reales.
- **Realidad Aumentada:** El espacio dominante es real, con integración de objetos virtuales.

Para ambos conceptos, sus características permiten que el usuario se introduzca en un mundo paralelo bajo un contenido de inmersión donde el gamer olvida que se encuentra en un mundo artificial, viviendo tal experiencia en sus cinco sentidos, y provocando una integración total con el mundo virtual.

¿Pero para que nos sirve vivir en un mundo de realidad virtual?, al tratarse de procesos totalmente nuevos, es normal que surjan casos de estudio en los diferentes campos de investigación; de momento podríamos decir que el jugar dentro de una vida virtual nos proporciona distracción, entretenimiento e incrementar los vínculos comunicacionales entre hombre y máquina; por eso, cada vez es más frecuente ver como la industria tecnológica a través de los diversos canales de comunicación hace énfasis sobre como el ser humano comienza a sumergirse en un mundo totalmente virtual, transformándose en un medio de comunicación como en un medio de entretenimiento que se acerca cada vez más a un mundo real.

Durante el 2016 The Pokémon Company, lanzó su videojuego “Pokemón GO”, basado en una plataforma para dispositivos móviles iOS y Android, el cual utiliza en todo momento la realidad aumentada; este ejemplo nos permite ver como se introduce la realidad virtual a nuestras vidas a través de los dispositivos móviles o consolas de RV como MetaQuest 2, lentes de realidad virtual que sumergen al usuario a vivir los juegos desde otra perspectiva, poco a poco se están diseñando otras plataformas con estas características que permitirán darle visión a la manera de comunicarse entre dos o más personas.

Recientemente en Octubre de 2021, Mark Zuckerberg anunció ante los medios la creación de su nueva empresa “Meta”, la cual consiste en un metaverso¹⁸ donde las personas podrán reunirse, interactuar, ir de compras e incluso trabajar desde un conjunto de espacios virtuales con la ayuda de Oculus, aun siendo que no se encuentren dentro de un mismo espacio físico.

Mark señala que con este invento “Va a haber nuevas formas de interactuar con los dispositivos que van a ser mucho más naturales que pulsar un teclado o un botón”, esto logrará tener un nuevo control de interacción social a través de medios digitales, es un gran avance en la evolución de las nuevas tecnologías y medios de entretenimiento, para dejar atrás las redes sociales como Facebook e Instagram.

¹⁸ Metaverso: entorno cuya función es la interacción social y económica a través de un soporte lógico mediante la utilización de avatares que actúan dentro de un mundo irreal.

CAPÍTULO II
DESMINTIENDO MITOS.

Todos pertenecemos a un grupo social.

En México habitan 126, 014,024¹⁹ personas en diferentes tipos de sociedades y/o capitales, mismas que están integradas por grupos de mujeres y hombres que comparten gustos e intereses similares, en su teoría humanista, (Carl Rogers, 1972) ²⁰ define la personalidad del individuo como una tendencia a la autorrealización de la cual deriva su entendimiento acerca de cómo operan los procesos perceptivos en el ser humano y en como idealiza la vida a su alrededor.

En este sentido, los gamers se definen como individuos que adquieren un tipo de personalidad y características dentro de sociedad en la que se sienten identificados, como una sociedad capitalista, invadida por tecnología y medios publicitarios, pero que a diferencia de otras no imponen reglas, actitudes y no hace diferencia entre las culturas, religiones o ideologías, el único requisito con el que se debe contar es el gusto por los videojuegos sin importar la frecuencia o motivo de uso.

La trascendencia de la adaptación humana dentro de una sociedad parte de un estado conjunto encargado del desarrollo, difusión y distribución de bienes y servicios para su consumo (Horkheimer y Adorno, 1988)²¹, contempla aspectos que son parte integral de una sociedad como: el lenguaje, símbolos, jerarquías e identidades y cada grupo social como la de los gamer incluye cada una de ellas. Éste grupo de personas con un interés en común (videojuegos), comprende además de un lenguaje diverso específicamente por contener términos informáticos.

Por otra parte, la simbología utilizada en la cultura de los videojuegos depende de su entendimiento; por ejemplo, en un entorno gamer, los símbolos están relacionados con accesorios que se utilizan para jugar o en una equis, un cuadrado, un triángulo y un círculo que representan un control de Play Station, así como un soldado con traje de astronauta del famoso videojuego Halo, lo mismo para su lenguaje escrito, donde lo que para un jugador online, las letras AFK (away from keyboard), significan que por el momento no puede jugar.

¹⁹ Censo de población y vivienda de Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) 2020.

²⁰ Rogers, C. Psicoterapia centrada en el cliente. Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1981. 464 pp.

²¹ Horkheimer, May y Adorno, Theodor. Dialéctica de la ilustración. AKAL. España. 1988. 317 pp.

Es una forma de capital “...en tanto que es representada, es decir, aprehendida simbólicamente, en una relación de conocimiento o, más precisamente, de desconocimiento y reconocimiento...” “...O mediante determinados bienes y servicios culturales a los que el capital económico da acceso inmediato...”. (Pierre Bourdieu, 1983).²²



Imagen cómica del juego Bomberman

De esta forma, los videojugadores mejor conocidos como gamers, también forman parte de una cultura, misma que puede encontrarse en cualquier parte del mundo; en México, el interés por los videojuegos se ha extendido inevitablemente en los últimos años gracias a la gran variedad de dispositivos en los cuales se juega. Hace algunas

décadas atrás, los videojuegos y los gamers no eran tan conocidos como en la actualidad; y al paso del tiempo, éstos no tardaron en ser objeto de críticas tanto positivas como negativas.

Los videojuegos han tenido en ocasiones mala imagen siendo acusados principalmente de fomentar actitudes violentas, sexistas y antisociales, principalmente hacia el público femenino. En su proyecto “Género, Gamers y Videojuegos” (2020), Nira Santana Rodríguez, analiza la situación actual de las jugadoras en el sector de entretenimiento sobre todo desde la perspectiva sexual, donde los personajes de apariencia femenina en su mayoría son hiper-sexualizados más que los personajes masculinos.

Sin embargo, y como lo refiere, pese a estas anomalías las empresas no pretenden buscar problemas legales que perjudiquen la imagen de su compañía, prefieren discontinuar un videojuego a que las críticas le ocasionen una disminución en sus ventas, con el tiempo las distintas posturas se han visto apoyadas de más

²² Bourdieu, Pierre. Poder, derecho y clases sociales. Desclée de Brouwer. España. 2000. 244 pp.

investigaciones en el campo con el fin de esclarecer los supuestos efectos que causan en los usuarios.

Al respecto, el Dr. Ricardo Trujillo, Consejero Técnico de la Facultad de Psicología de la UNAM, explica que “las personas que están en contra de los videojuegos es porque nunca los han jugado o no han tenido algún tipo de experiencia con los mismos, además de que no se han mostrado pruebas fehacientes de que exista una relación entre los videojuegos y las actitudes de los usuarios”.

Desde los primeros lanzamientos de videojuegos, surgieron algunos grupos detractores o contrarios a esta forma de entretenimiento pudiendo ser medios de comunicación, o grupos de especialistas en áreas como la sociología y/o psicología, idealizando los tabúes y etiquetas generadas por la sociedad siendo acusados principalmente de fomentar actitudes violentas, sexistas y antisociales. Sin embargo, con el tiempo la opinión general ha ido mejorando cada vez más ya que nuevas áreas desarrollan investigaciones con el fin de esclarecer los supuestos efectos que causan en los usuarios y desmentir estos procesos o actitudes negativas adquiridas en los usuarios.

Unos afirman que este tipo de entretenimiento lleva al usuario a un mundo aislado, lleno de adicción y violencia en los jóvenes y niños, mientras que otros opinan que esto depende del control que se tenga en su consumo tal como si fuera una sustancia adictiva similar al alcohol o cigarro; pero al contrario de estas sustancias que pueden ser adictivas, los videojuegos aumentan la capacidad cognitiva o emocional del individuo para interactuar virtualmente sin afectar su vida cotidiana.

Tejeiro (2001)²³ explica que la palabra adicción se debe interpretar correctamente, ya que en muchas ocasiones logra confundirse con la definición de abuso o afición dos palabras que connotan un significado muy distinto, por ejemplo un gamer no puede considerarse desde primera instancia como adicto ya que la investigación tendría que ser más profunda, a decir verdad, comprobar si los juegos causan

²³ Tejeiro, Ricardo. La psicología de los videojuegos. Aljibe, S.L. España. 180 pp.

alguna alteración o disminuyen ciertas capacidades biológicas directamente en el individuo y que a su vez repercutan en su salud.

Pese a las críticas, los juegos de video no tardaron en integrarse a la sociedad; mediante los diversos medios de comunicación convirtiéndolo en un agente socializador y como medio de entretenimiento.

Es importante aclarar que los videojuegos se van adaptando a los cambios de la sociedad, en sus inicios eran violentos a comparación de los de ahora, es decir un juego como Pacman o Dead Race generaban muchas controversias por su contenido, cosa que actualmente uno lo vería como gracioso o no violento. Obviamente



Publicidad y slogan por la compañía Play Station.

aquellas personas que vivieron durante la época de los 70's pensarían que los juegos de ahora son grotescos, sangrientos e insensibles, pero lamentablemente estos terribles actos se asemejan a lo que vivimos hoy en día y que observamos en los medios impresos o televisivos a comparación de aquella época cuando la violencia no era vista bajo un panorama de controversia social como ahora.

Nolan Bushnell y Ted Dabney habían creado un prototipo de videoconsola para un público "universitario" pues la tecnología que utiliza no era tan fácil de manejar; no obstante sus creadores nunca pensaron que su proyecto se extendería a niveles masivos y que no sólo acogería el interés de los jóvenes universitarios, pero este invento se expandió tan pronto en niños y adultos que logró hacerlos consumidores de este mundo digital, ¿su propósito?, entretener, socializar, divertir y unir personas, por esta sencilla razón los videojuegos tienen una inmensa extensión aunado de los sistemas computacionales y tecnológicos, que gracias a este novedoso sistema de comunicación en gamers, más individuos comparten su gusto en común sin importar la distancia que los separe.

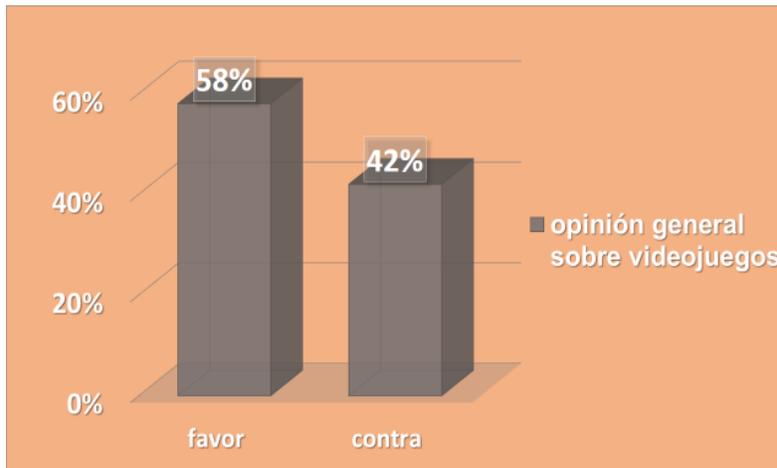
Investigaciones orientadas a los videojuegos se enfocan en el estudio de niños y jóvenes entre 10 a 15 años, por lo que los resultados presentan algunas equivocaciones ya que ésta etapa es crucial para los adolescentes, pues se presentan muchos cambios tanto físicos, psicológicos y emocionales, además de que algunos estudios no cuentan con una exploración más profunda o concreta.

Para poder obtener otra perspectiva diferente sobre el uso de los videojuegos, orientada en el quehacer de los estudiantes universitarios, se hizo un sondeo a 300 alumnos de la **Fes Aragón**, para determinar su punto de vista sobre los videojuegos y las habilidades y/o defectos que se pueden presentar por su uso; sin embargo, al no haber investigaciones definitivas en otros estudios sobre el tema, la mayoría del trabajo experimental tanto cualitativo y cuantitativo, indica que los juegos de video favorecen al desarrollo de determinadas destrezas motrices y de inteligencia tal y como lo menciona Adolfo Gracia, experto de la UNAM, quien hace alusión en sus escritos sobre la cultura audiovisual e interactiva de los videojuegos como los serious games (también llamados juegos formativos).

Algunas de las opiniones recabadas en esta la investigación revelan que los videojuegos no causan estragos por su uso ya que muchos afirman que su consumo como un distractor se usa para entretener o divertir, mientras que otros como medios lúdicos, que ayudan a mejorar la coordinación y capacidad de razonamiento, ya sea para fines médicos o estudios de caso.

Para ser parciales con los resultados, se eligió un rango de 50 a 50 por ciento entre hombres y mujeres; sin embargo, algunas de las mujeres afirmaban no conocer del todo sobre el tema arrojando los siguientes resultados; en cuanto a su uso el 75% de los hombres afirman hacer uso de ellos, mientras que el 25% restante son mujeres, el 46% opina tener interés en dispositivos móviles, seguido de las consolas caseras con 38%, mientras que el 16% jugaba en línea, un porcentaje realmente bajo ya que la dificultad para manejarlos requiere de ciertas capacidades y habilidades.

En comparación, las consolas de última generación permiten reproducir videos, música, entrar a internet, acceder a plataformas multimedia ver películas y platicar a través de las redes sociales algo que resulta muy útil para muchas personas ya que cubren otras formas de esparcimiento en un solo lugar. Como era de esperar, los resultados obtenidos en la opinión que tuvieron los entrevistados sobre la utilización de juegos en línea, señalan que estos promueven una mayor relación



social al cambiar a una comunicación humano-máquina y competir con personas de otros países, lo que permite facilitar el aprendizaje de culturas e idiomas.

Este proceso de adaptación y su impacto

en la cultura, consiste en encontrar un significado simbólico de lo que hace el humano para comprender el sentido de las cosas (Clifford Geertz, 1987)²⁴

Durante esta investigación los tópicos tratados en las encuestas realizadas a los alumnos de la Fes Aragón fueron: la violencia, inadaptación social y adquisición de otras capacidades intelectuales o psicomotrices, obteniéndose resultados similares, pues a pesar de ser altos consumidores de tecnología, muchas personas prefieren evitar enajenaciones mal adquiridas; un 58% de los encuestados refiere que los videojuegos no forman personas violentas y que depende del tiempo o interés que se le dé a esta forma de entretenimiento; mientras tanto el 42% restante dice que, en algunos casos, principalmente en menores de edad pueden llegar a crear la imitación de los personajes alejando al usuario de una realidad.

²⁴ Clifford Geertz. La Interpretación de las culturas. Gedisa. España. 2009. 392 pp.

Bajo este precepto, la investigación fue orientada a una búsqueda más concreta, cuestionando sobre el tiempo dedicado a esta forma de entretenimiento en horas y días, así como cuál es el costo por inversión mensual, los que en su mayoría optaron por un total de 200 pesos ya que gracias a la conexión de internet o datos, los precios pueden variar desde una aplicación para celular con precio de 50 pesos, a obtener la descarga de un juego nuevo que salió al mercado de manera gratuita gracias al internet.

En la siguiente gráfica, podemos observar cómo el 65% de los encuestados hombres y mujeres juega menos de tres horas diarias, seguido de un 35% de quienes invierten más de tres horas, así como el tiempo en lapsos, donde el 75% juega de dos a tres días por semana y el 25% restante lo hace diariamente.



Analizando los resultados obtenidos de los encuestados, se percibe que el interés de las mujeres por el uso de los videojuegos es menor al de los hombres, pero que gracias al desarrollo de videojuegos en dispositivos móviles su uso ha ido creciendo por las mujeres, además de que en cuanto más responsabilidad laboral, escolar y social exista en las personas conforme pase el tiempo, el uso de estos se ve reducido en cuanto el tiempo de consumo, sin embargo entre el 75% de hombres y 25% de las mujeres, definitivamente representan una totalidad de uso e interés por esta forma de entretenimiento.

Videojugador (Gamers).

A lo largo de la presente investigación hemos hablado mucho del gamer, ¿pero ¿cuál es su verdadero significado?, ¿qué es en realidad un gamer? ¿Cómo lo definimos ante la sociedad? ¿Cómo se comporta, de que vive o que otros gustos tiene?; bajo estas incógnitas vamos a desmenuzar todas estas preguntas, se desglosará su significado y como ha sido el proceso de inmersión de estos individuos en la sociedad.



Video gamer hardcore o progamer.

Antes de iniciar, es importante aclarar que la mayoría de las palabras y términos que encontramos se encuentran desde su idioma original (Inglés), por lo que en distintas fuentes como la internet, recopilación de anécdotas de los mismos usuarios, reportajes, youtubers e investigaciones, definen de similar forma sus conceptos, por ejemplo, la palabra “gamer” hace

referencia a una persona que juega los videojuegos de principio a fin, parcial o totalmente.

También existen diversos tipos de gamer destacando los siguientes: el **progamer** refiriéndose a éste como un videojugador profesional que lucra con sus habilidades participando en campeonatos oficiales o trabajando para las compañías como testers de errores en los videojuegos o contribuyendo con retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador.

En segundo lugar, se encuentran los **videojugadores experimentados**, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invierten bastantes horas en esta actividad y tienen una gran variedad en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Finalmente, en tercer lugar, están los **videojugadores casuales** que se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, dedicando pocas horas de su tiempo a jugar en la semana y que realizan esta actividad como una forma de pasar un momento divertido.

Cada videojugador tiene un modo diferente de percibir su entorno, y cada categoría de jugador va creando una división entre cierto tipo de grupos, Newzoo lanzó en Noviembre de 2021, un estudio sobre la investigación del uso de videojuegos mediante principios taxonómicos o segmentación de usuarios como los Baby Boomers, Generación X, Millennial y



Mujer gamer adquieren también gusto por los videojuegos.

Generación Z, describiendo el porcentaje que ocupa cada uno en la sociedad, y como interactúa con un producto de distintas formas.

El crecer con videojuegos muestra que la generación de hoy en día es diferente a comparación de generaciones anteriores y en cuanto a las habilidades adquiridas, la mayoría de ellas resultan ser psicomotrices o de razonamiento. El gamer es definido como un individuo más de la sociedad que tiene gustos o preferencias concretas, usualmente son muy apegados a temas tecnológicos o informáticos y se pueden relacionar con personas de manera física o virtual.

En realidad, la definición para un videojugador no es más que un método de etiqueta o clasificación, así como lo es para cada grupo de individuos dentro de una sociedad la cual ha ido creciendo con el paso del tiempo debido a la diversificación cultural de cada país.

Videojuegos como creadores antisociales y de violencia.

México es uno de los países en Latinoamérica que cuenta con un alto consumo de videojuegos, pese a la crisis económica que se vive actualmente; las facilidades para adquirir artículos novedosos o de moda dentro del mercado son una de las principales características que nos describen como grandes consumidores sin importar las altas tasas de interés que nos endeuda cada vez más. Millones de

personas saturan centros comerciales, restaurantes, agencias automotrices, así como al mundo del entretenimiento.

El 4 de enero de 2020, la Dirección General de Comunicación Social de la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM, difundió un comunicado de prensa²⁵ en el que los expertos de citada facultad Adolfo Gracia Vázquez y Emmanuel Galicia Martínez indicaron que México es uno de los mayores consumidores vía internet desde que se inició la migración de los videojuegos a streaming, por lo que esta industria cobró mayor relevancia, provocando que el nivel de consumo se eleve cada vez más. De acuerdo al informe de Statista, la plataforma Global de Datos, México se encuentra dentro de los primeros diez países en la industria de los videojuegos, solamente un lugar por debajo de Brasil.



Portada del juego Death Race.

Parte de la historia de los videojuegos (70's), fue una época donde algunas compañías fueron severamente criticadas por el alto grado de violencia que contenían sus videojuegos, pero extrañamente resultaron de los más vendidos en su tiempo.

Death Race desarrollado por Exidy fue el primer videojuego criticado ya que su principal objetivo era atropellar a los seres que se encontraban en el camino, pero sin importar las críticas, la compañía decidió implementar una estrategia a su favor cambiando algunas características del juego como el color de la sangre y crear zombies en lugar de personas, sean zombies o humanos Death Race siguió siendo un juego violento para muchos (Smith, Keith 2013).

Con el paso del tiempo los gráficos fueron mejorando y aquellos juegos con contenido violento aumentaban al igual que el morbo social. Diversos autores en su gran mayoría señalan que Mortal Kombat fue considerado como uno de los juegos más violentos de la historia (Redacción Mag, Mayo 2020), la lucha entre humanos

²⁵ Boletín UNAM-DGCS-008, Ciudad Universitaria, 4 enero de 2020.

y demonios provoca terror y ansiedad en los jugadores además de sumar una escenografía tan tétrica y sangrienta. Sin importar cómo es que se ha consentido esta clase de videojuegos en la actualidad siguen abarcando los primeros lugares en ventas.

Como anteriormente se dijo, algunas investigaciones se centran en afirmar que los videojuegos han sido los causantes de conductas violentas en los jóvenes e incluso que son el principal detonante de violencia en la sociedad; sin embargo, la violencia y la agresividad o actos violentos han existido a lo largo de la historia y no desde que se crearon los videojuegos, un ejemplo de estas conductas y grupos sociales son los actos que se cometían durante la santa inquisición, en donde se castigaba a las personas mediante actos crueles o incluso bastaba con humillarlos frente a los demás, esta época era difícil hacer entender a quienes ordenaban o cometían estos actos, pues los clérigos y la política tenían poder sobre el pueblo.

Actualmente en nuestro país se han cometido actos tan brutales que se pueden asemejar a los de la época de la inquisición pues son cometidos de manera injusta, muchos de ellos cometidos por ajuste de cuentas entre grupos de la delincuencia organizada, muertes que a diario vemos en las portadas de los medios impresos y que hasta ahora no existe una explicación sobre el particular.

Sin embargo, la sociedad se ha adaptado a un modo de crítica superficial, sin juzgar la raíz de un problema y en muchas ocasiones solo se enfocan en supuestas conjeturas o hipótesis sin tener una base teórica, como es el caso de los juegos como generadores de violencia.

Pero, ¿por qué no analizar su origen, el entorno social y la forma en que son utilizados?; ya que un juego podría ser sólo un detonador de cierto tipo de conductas violentas y no el causante principal, ya que de alguna forma son un reflejo de la misma sociedad, como lo refirió Johan Huizinga²⁶ en su libro *Homo Ludens* indicó que "...la forma de jugar del individuo corresponde a las circunstancias humanas sin ningún interés material, el cual se lleva a cabo dentro de un mismo tiempo

²⁶ Johan Huizinga. *Homo Ludens*. Alianza. Barcelona, España. 1998. 271 pp.

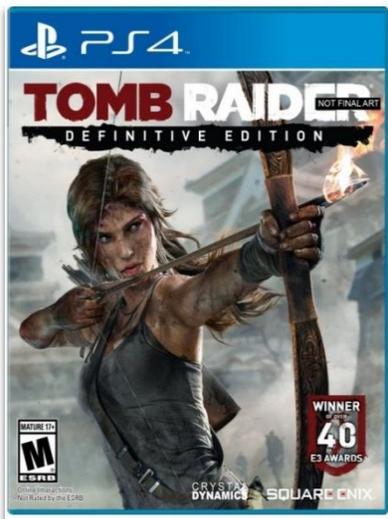
espacio, siendo sometido por una serie de reglas misteriosas usadas como disfraz para destacar dentro de un mundo habitual...”

Por otra parte, al igual que ocurre con la violencia, la posibilidad de que los usuarios acaben siendo adictos a los videojuegos ha generado controversias en distintos medios, llegando a considerarse como una de las principales amenazas ya que la adicción a los mismos incitaría al aislamiento, sedentarismo y problemas de atención (Enrique Javier Díaz Gutiérrez, 2002), mientras que otras investigaciones describen al gamer como mal nutridos o con obesidad; sin embargo, este tipo de aseveraciones pueden arrojar datos variables pues cada estudio contempla distintas muestras de grupo de edad o casos, para que se pueda afirmar cual sería la causa principal.

Lo habitual es que en la mayoría de las personas, su consumo ocurre durante los primeros días tras la adquisición del videojuego siguiendo una dinámica de consumismo donde al principio todo es novedad, se exploran los niveles de dificultad de los juegos y a medida que se van superando estos filtros, reducen el interés por el producto, al igual que cualquier otro producto como una pantalla, una computadora, incluso ropa, estas son simples modas pasajeras.

Pero en un gamer pasa totalmente al contrario, pues el interés por las consolas perdura más ya que pueden ofrecer una historia, un objetivo o una meta, buenas gráficas visuales, sonoridad, durabilidad y si es posible una segunda historia, en este sentido podemos decir que la evolución y percepción de los videojuegos va más allá de lo interactivo, ya que un juego crea todo un campo semiótico-narrativo²⁷ con una experiencia cognitiva, sensorial y psicológica, conceptos que vuelven al individuo dentro de un mundo inmerso capaz de combinar un mundo simulado y uno real.

²⁷ Carlos A. Scolari. L'home videoludens. Eumo Editorial. España. 2008. 272 pp.



Tom Raider es una de las principales heroínas de los videojuegos

protagonista ya sea villana o heroína, así como elegir las características y actitudes de la misma

Hoy en día, el uso de videojuegos por el público femenino ha aumentado considerablemente en comparación con décadas anteriores gracias a su adaptación para dispositivos móviles ya que son más prácticos y dinámicos para las mujeres, la consola Play Station fue uno de los principales dispositivos utilizados, así como el celular, gracias a un sin fin de aplicaciones que se pueden descargar cómodamente desde el internet.

Videojuegos en la ciencia y medicina (serious game).

Resulta complicado imaginarse cómo es que un videojuego aporta algo en el campo de la medicina y la ciencia, pero no nos referimos al juego como tal, sino a las características y/o funciones objetivos del juego; la ciencia por una parte ha usado las videoconsolas como métodos de rehabilitación psicomotriz e incluso para tratar algunas discapacidades, tal es el ejemplo del videojuego Pictogram Room, creado por el grupo de Autismo del Instituto de Robótica, Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (LRTIC) y la Fundación Orange en España, la finalidad de esto es ayudar a las personas con autismo, pues sirve como terapia para estimular zonas del cuerpo con algunas deficiencias.

Según el Instituto este juego "...funciona con un espejo en el que el niño puede ver su reflejo. A partir de ahí se desarrolla una línea pedagógica que está compuesta por una cantidad de ejercicios para el desarrollo corporal, la imitación, la atención conjunta y demás aspectos que son críticos para el niño, y que facilita el desarrollo de otras habilidades más complejas relacionadas con la comunicación...".



Por medio de la repetición y alta capacidad visual los videojuegos ayudan a mejorar distintas capacidades del ser humano.

En México son pocas las áreas de investigación que hace uso de la tecnología como auxiliar en otras disciplinas, pero gracias a ejemplos

como estos ayudan a desarrollarnos y permitir estar al alcance de otros países, ejemplo de ello es el caso particular de Chad Ruble (fundador de Tapgram), experto en sistemas decidió aprovechar la tecnología de Kinect de la Xbox 360 para ayudar a su madre, quien padece afasia, un trastorno que dificulta la lectura, la escritura y expresar lo que se desea decir. Chad creó un sistema que incluye diferentes emoticones para que el individuo pudiera comunicar lo que está sintiendo²⁸.

Sin duda alguna, la tecnología es indispensable en cada área de investigación; incluso instituciones gubernamentales como las Fuerzas Armadas utilizan estos sistemas de aprendizaje a través de juegos o simuladores que accionan múltiples capacidades de razonamiento lógico-matemático para ejercer una función estratégica. Videojuegos como Call of Duty y Splinter Cell están basados en el sigilo, discreción e infiltración principalmente de estilo bélico, en la que las historias se desarrollan dentro de una atmosfera militar, estos juegos de acuerdo a su clasificación se encuentran dirigidos para personas de 18 años en adelante, debido a su contenido y lenguaje empleado.

²⁸ Chad Ruble, Mantener a mamá conectada con Tapgram: <http://www.aphasia.org/stories/keeping-mom-connected-with-tapgram/>. Internet.

En diciembre de 2013, en México se estrenó la película basada en un saga de ficción “El juego de Ender”, donde la trama principal de esta historia es la elección de niños prodigios que posteriormente son reclutados para unirse a la escuela de combate en las que destacan habilidades sobre el uso de las tecnologías y su facilidad para manejar combates virtuales como una forma de entrenamiento; lo curioso de la trama es que los niños son los que lideran las batallas mientras los adultos los supervisan, demostrando que cada vez son más fáciles de usar.

La posibilidad de que alcancemos estos y más logros no queda tan alejado a la realidad, gran cantidad de ingenieros jóvenes se encuentran en camino para alcanzar tal éxito y en este sentido es que la educación que se imparte en nuestro país es sumamente importante.

Videojuegos en la educación (edu game).

Anteriormente, los juegos de video creaban discusiones sobre si podían aportar algo educativo a los niños y jóvenes o eran totalmente distractores sociales, pero no existe ninguna relación directa entre unos y otros, si nos ponemos a pensar, ya sea con o sin la existencia de los videojuegos, los individuos como sociedad, buscamos otras formas de entretenimiento y distracción, ya que nuestro comportamiento no depende de una forma de virtualización pues la educación y valores morales se adquieren desde nuestra infancia.



Educación impartida a través de juegos virtuales aún no aplicada en su totalidad en México.

La implementación de tecnología en la educación implica gastos en los presupuestos destinados por parte de los gobiernos de cada país; en México, durante el Proyecto de Presupuesto de Egresos de la Federación 2021 se destinaron 836 mil 400 mdp., recurso que fue utilizado para sufragar los gastos de

cuenta corriente de instituciones educativas públicas.

Estos gastos no cubren un presupuesto para las instituciones educativas privadas, quienes invierten más dinero para garantizar una mejor educación de los estudiantes mediante sistemas de aprendizaje virtual, innovador y dinámico que permite una mejor relación entre los alumnos con las nuevas tecnologías en específico con juegos didácticos a través de aplicaciones y/o plataformas.

La introducción del E-learning en la educación como complemento o herramienta principal para el aprendizaje, es una gran referencia fomentando el uso de videojuegos en la educación. El profesor de psicología en la UNAM, Juan Soto difiere con este punto ya que pronuncia que “los niños y adolescentes se ven sumergidos en las nuevas tecnologías se alejan de la enseñanza escolar; a comparación con los alumnos de pueblos rurales con un alto coeficiente en zonas como Chiapas o Tabasco”; lo cierto de esta controversia es que no serviría de nada si un niño de aquellas localidades tiene el mejor promedio de la zona, si al adquirir un trabajo en un futuro no ha tenido este apego con la tecnología como otros niños lo tuvieron.

Como ejemplo de lo anterior, se encuentran los estragos y confinamiento provocado por la propagación del virus Covid-19²⁹ durante el 2020, la educación a nivel mundial tuvo un cambio drástico volviéndose indispensable el E-learning, por lo que profesores y alumnos de todos los niveles educativos, tuvieron que adecuarse a las nuevas tecnologías de manera inmediata, dando continuidad a las clases que son impartidas en línea por videoconferencias, esta nueva experiencia se convirtió en una alternativa para subsanar la falta de centros educativos en el mundo y la interrupción de la educación en todas y cada una de las naciones, lo cual no estuvo tan presente en las comunidades rurales que carecían de este tipo de tecnología.

Durante la última década, los videojuegos se han introducido en el área educativa como un eje innovador para la enseñanza de los alumnos, a través de simuladores de juegos que permiten un aprendizaje eficaz y dinámico, pero alineándose al sistema educativo tradicional con el fin de no desvirtuar su objetividad. Algunas aportaciones de carácter lúdico fomentan el aprendizaje dentro de los distintos

²⁹ El virus SARS-Cov2 “...ha provocado la mayor interrupción de la historia en los sistemas educativos afectando a casi 1.600 millones de alumnos en más de 190 países, con los cierres de las escuelas y otros centros de enseñanza que han afectado al 94% de los estudiantes en el mundo...”, Informe de Políticas: La educación durante la Covid-19 y después de ella, 2019, ONU.

niveles de dificultad en el juego, la repetición de estos motiva a la corrección de errores y una vez resueltos se es recompensado inmediatamente. Otros ejemplos son el aumento de estrategias de lectura visual, imágenes y el poder procesar información rápidamente.

Desde una perspectiva educativa, los videojuegos permiten a los usuarios tener un aprendizaje lúdico eficaz, gracias a su dinamismo, revolucionando el actual sistema escolar. (Sofía García-Bullé, 2019) hace mención de un estudio realizado por la Universidad de Glasgow, donde la enseñanza con videojuegos en su carácter lúdico fomentan el aprendizaje dentro de los distintos niveles de dificultad en el juego, en muchas ocasiones la repetición de estos motiva a la corrección de errores y una vez resueltos es recompensado inmediatamente, citando particularmente plataformas y videojuegos como Borderland, Minecraft, Portal 2 entre otros con aumento de estrategias de lectura visual, imágenes y proceso información rápidamente.

Nuestro país aún se encuentra en vías de modernización y, con la entrada al mercado de la novena generación de videoconsolas, volvieron a surgir nuevos campos de estudio en la educación y el uso de tecnologías. Las consolas más sofisticadas como Play Station 5, Wii y Xbox Serie, cuentan con dispositivos de mando persona-máquina, este desarrollo permite al usuario tomar decisiones propias durante el juego haciendo que a su vez este se adapte al humano. Hay que tomar en cuenta que la relación del individuo con los videojuegos se debe a la pronta interacción desde la infancia como sucedió en su tiempo con la televisión y los dispositivos móviles.

Sartori ha dicho que las nuevas generaciones ya no cuentan con la educación de antes, cada vez los padres tienen menos tiempo para educar a sus hijos por lo que la televisión es el único recurso y los videojuegos en este sentido cubren el requisito de entretenimiento en un lugar seguro dentro del hogar.

Aunque esta podría ser una idea un poco conservadora ya que pueden existir “N” causas o determinantes por las que el videojuego comience a formar parte en la vida del usuario. Muchas especulaciones han existido sobre la influencia de los videojuegos en los niños, adolescentes y adultos, así como las repercusiones que

estos traen, pero pocas veces o interés de averiguar sobre los beneficios o aportaciones que generan, sin embargo, aún queda más por investigar el tema que poco a poco se vuelven un recurso útil en el entretenimiento del individuo.

Arte en los videojuegos (Art Game).

El Art Game, aunque es un término joven, está haciendo una labor importante en el campo de la investigación con videojuegos, manteniéndolo en continua evolución, aplicando su innovación en las interfaces, creatividad y diseño de su contenido, llevando al gamer a adquirir nuevas experiencias visuales y sensoriales a través de su relación con el arte. En 1994, el art game comenzó a utilizarse para referirse a los proyectos artísticos basados en los videojuegos, definiéndolo como un subconjunto de dos categorías, la primera como el estado del arte y segunda como tecnología y arte de los medios.

El ámbito laboral en la rama de los videojuegos, suele ser difícil de encontrar, debido a que su extensión se enfoca en personas que ejercen una carrera o especialidad relacionada con la programación e informática; sin embargo, para la creación de un videojuego al igual que una película, es necesario personal especializado en otras ramas afines como los diseñadores gráficos, programadores, realizadores, los cuales ayudan al mejoramiento visual de los mismos.

Pero, es oportuno hacer la pregunta, ¿qué de artístico tiene un videojuego?, a decir verdad existe gran cantidad de libros, estudios y artículos dedicados a analizar los videojuegos, desde su estética, aspectos visuales, icónicos, narrativos, musicales, etc., como lo explica Julián Alberto Martín en su artículo “Brevísima teoría crítica y estética del décimo arte: los videojuegos”, 2020, donde menciona que esta forma de entretenimiento se ha sumado a la lista de las artes clásicas y modernas haciendo referencia a países como España.

Mario Bross, por ejemplo, ha sido uno de los juegos que más tiempo ha pasado en el transcurso del arte, pues durante décadas ha obtenido una gran evolución tanto gráfica como acústica, creando a sus personajes con diseños cada vez más sofisticados, realistas y en dimensión 3D.



Evolución gráfica del juego de Mario Bros.

Es así como en el Art Game y los videojuegos podemos encontrar una relación más simplemente con fines artísticos, por ello y como se mencionaba al inicio parte de la historia y en particular durante la década de los 90's, los ordenadores personales y el uso de los computadores jugaron un rol muy importante permitiendo la manipulación de imágenes, maquetas tridimensionales y la edición de videos, permitiendo modificar los juegos en varios modos:

- A nivel gráfico, añadiendo nuevos mapas de niveles, diseño gráfico y modelos de personajes.
- Modificando las reglas del juego, el modo en que el juego va desarrollándose.
- Cambiando las gráficas del juego, los comportamientos de los personajes, la iluminación, etc.

La llegada de los videojuegos a la cultura popular ha transformado su concepto como productos culturales y artísticos, adquiriendo cierta madurez para poder abordar estudios académicos con relación entre el mundo del arte y el de los juegos contemporáneos, a partir de distintos conceptos como la tecnología, lenguaje, forma de cultura y modelos sociopolíticos.

Además del uso preliminar de la tecnología y sistemas computacionales para la creación de un videojuego; el diseñador es pieza fundamental para la elaboración de los videojuegos, debe tener una alta capacidad creativa para poder crear cualquier tipo de juego; el objetivo de un diseñador es proyectar la jugabilidad, concebir y diseñar las reglas y las estructuras que ofrecen una experiencia distinta para los usuarios.

Cuando hablamos del arte en videojuegos se piensa en las distintas manifestaciones y expresiones del arte multimedia, extendiéndose a los parámetros audiovisuales, digitales e interactivos, incluso en la forma que tiene para vincularse con el usuario ya que captar la atención del mismo y mantenerlo cautivo en una serie de retos implica el arduo esfuerzo de quienes aportaron miles de ideas y esfuerzo en la creación del videojuego.

De esta forma, los videojuegos se convierten en un puente que comunica y transmite información y mensajes mediante el desarrollo de textos, video, chats, foros, avatares virtuales, etc., mismos que permiten interactuar con sus homólogos los cuales van más allá del propio acto de jugar.

Pros y contras de los juegos online.

Resulta complejo saber en qué momento de la historia el hombre comienza a jugar, pero el juego se volvió inseparable a él, que podría considerarse que ambos tienen la misma antigüedad.

Para que pueda considerarse un juego como tal, entendemos que éste se trata de una actividad que produce cierto tipo de placer, diversión y entretenimiento y, que en ocasiones se ha utilizado como herramienta educativa. Aunque el concepto de juego ha prevalecido por siglos, no todas las personas comparten un gusto en común; según Carlos A. Scolari (Homo Videoludens 2.0), define los juegos como construcciones culturales destinadas a generar vivencias narrativas en los individuos, por lo que el término de diversión dentro del universo del juego se integró no solo al ajedrez, o serpientes y escaleras, sino también a los videojuegos.

La efectividad de estos en el ser humano, se debe a los diseños de alta calidad, la recreación de entornos reales o ficticios, guiones con gran originalidad y en muchas ocasiones suelen estar vinculados a películas de cine o personajes míticos, gracias a todo ello, generan un gran atractivo para niños, jóvenes y adultos. Sin embargo, con el surgimiento de los videojuegos en línea, el jugador debe tener ciertas características para su control, entre ellas, debe ser organizado, competitivo, respetar decisiones y ser sobre todo ser tolerante ya que este tipo de juegos exigen el desarrollo de estrategias, mismas que se desenvuelven durante un juego.

Durante décadas se han llevado distintos tipos de competiciones de videojuegos, volviéndose cada más populares y ampliando todas sus expectativas hasta el punto de crear torneos internacionales donde sus competidores poseen un alto nivel de conocimientos en videojuegos, particularmente en la categoría de multijugador, estas competiciones son reconocidas a nivel mundial como E-sports o deportes electrónicos.

Tener el control total sobre los juegos en línea, identifica a los gamers como los mejores jugadores, colocándolos en el más alto peldaño sobre conocimientos en sistemas y medios informáticos, uno de ellos y de los más jugados en México son Halo y World of WarCraft, donde el objetivo es dominar territorios o recuperar tesoros, pero su estrategia debe cambiar constantemente en el transcurso del juego, lo que implica un cambio de pensamiento radical para formular otras nuevas y lograr nuestro objetivo.

De esta manera podemos definir la estrategia como “una forma específica de pensamiento que busca alcanzar un objetivo determinado” (Piaget, 1987). Pese a esta definición, los juegos también poseen la habilidad para crear relaciones sociales con miles de personas de todas las edades, niveles culturales o socioeconómicos separados tan sólo por la mampara que delimita los espacios de cada ordenador.



Torneo en línea con juegos de la compañía Microsoft Xbox

Aun no se puede comprobar si realmente la capacidad intelectual aumente o disminuya con el uso de estos juegos, pero lo que sí es claro, es que ayudan al desarrollo de distintas habilidades. Si comparamos los métodos o formas de

aprendizaje en juegos normales y juegos en línea la diferencia no es tanta, la diferencia sería que genera un campo de socialización mayor incrementando la competitividad y la creatividad.

Cabe mencionar que las nuevas consolas están diseñadas no sólo para establecer una conexión local, ya que gracias al avanzado desarrollo de internet, capacidad de almacenamiento en la nube y uso de las redes sociales en los dispositivos electrónicos permite ampliar los parámetros de comunicación en los individuos; dentro de algunos años encontraremos súper computadoras capaces de satisfacer cada una de las necesidades humanas como entretenerse, navegar en internet, poder controlar ciertos dispositivos del hogar a través de estas e incluso programar tareas en caso de no encontrarnos en casa.

A diferencia de los antes mencionados, los juegos en línea para consolas de PlayStation y Xbox son aún más dinámicos, pues se puede visualizar a nuestro rival o compañeros y al mismo tiempo conversar desde un pequeño recuadro en la pantalla, en su mayoría de veces el usuario tiene la oportunidad de conocer a muchos fanáticos de otros estados de la República e incluso de otros países, lo que le permite obtener otra forma de socializar y sacar provecho para aprender otro tipo de actividades, tanto educativas, culturales, tecnológicas o sociales.

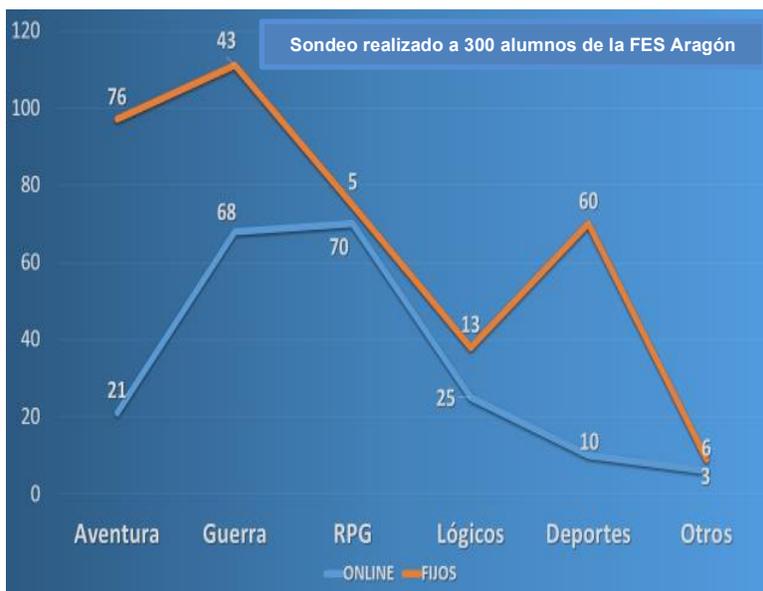
Sin embargo, el Mtro. Juan Soto, aclara que “los videojuegos como tal no crean vínculos sociales, porque el hablar de un vínculo, hablamos de relaciones humanas donde es importante una conexión visual y auditiva, cosa que las relaciones

tecnológicas no tienen; en este sentido los videojuegos solo promueven formas de relaciones sociales”.

Los juegos en línea atraen muchas oportunidades de interacción para el intercambio de información, su limitante es que solo se usan con conexión a internet ya que sin este recurso digital los juegos como tal no tendrían la misma importancia como hasta ahora lo han hecho; tomando como base los datos obtenidos durante las pesquisas de información con alumnos de la Fes Aragón, para la presente investigación podemos observar gráficamente la cantidad de usuarios que juegan online y los que tienen consolas en casa, así como la preferencia en gustos.

Como se muestra en la imagen anterior, notamos que hay una gran diversidad en gustos por videojuegos fijos, ya que la preferencia se eleva en los juegos de aventuras y deportes, disminuyen ante usuarios que juegan en línea siendo superados por guerra y RPG³⁰, estos datos a la larga tendenciosamente podrían cambiarse pues el uso de internet en México y la modernización de sus sistemas digitales se han vuelto esenciales en todo su territorio.

Deporte virtual, ¿sano y seguro?.



México enfrenta cada día el agobio de vivir en un mundo lleno de violencia e inseguridad, a comparación de algunos años, este fenómeno no se percibía con tal magnitud llevando consigo problemas en la situación económica, política y social del país, pero pese a

estas inconveniencias, en México aún existen sectores empresariales que buscan

³⁰ También llamados juegos de rol, el RPG es un género de videojuegos que se usa habitualmente entre jugadores experimentados. Sin embargo, el término "rol" no se maneja al completo en los juegos virtuales a comparación con los juegos convencionales de mesa.

la mejor manera para cubrir necesidades básicas de las personas sin necesidad de salir de casa o que pongan en riesgo su integridad.



Adultos jugando futbol a través de kinect Sports.

El aprendizaje educativo dentro de las aulas (principalmente escuelas privadas), ha ido modificándose debido a varios factores externos, como la introducción de las nuevas tecnologías en nuestras vidas diarias, mismas que además de facilitar algunas actividades, también proporcionan información de tantos lugares diferentes sin contar con una fuente real que distorsiona la

percepción de la realidad; de tal manera, que los niños y adolescente al no contar con la supervisión de los padres por largos periodos de tiempo, se descuida la parte de la interacción persona-persona, pero para resarcir temporalmente o parcialmente esta ausencia, los dispositivos y medios de entretenimiento se utilizan como medios de consulta para la elaboración de diversas tareas.

Pensado en la posibilidad de existir deficiencias y con el propósito de mejorar o resarcir los errores, las empresas de entretenimiento han desarrollado sistemas de aprendizaje que permitan la movilidad esqueleto-muscular, una mayor coordinación visual y mejoramiento de habilidades psicomotrices.

En 2010 Nintendo y Play Station introdujeron al mercado un revolucionario control de mando similar a un control remoto de TV, capaz de ser usado con una sola mano y detectar movimientos en el espacio, trayendo consigo una manera de resolver los problemas antes mencionados; por una parte, con tal de mejores la experiencia, en su página oficial; Xbox 360 de Microsoft lanzó el 4 Nov. 2010 el Kinect, un sensor que permite capturar movimientos de todo el cuerpo en 3D, reconocimiento facial y de voz; con estos aditamentos, para un padre es más seguro que su hijo se divierta de manera segura y en la comodidad de su hogar, bajo distintos ambientes de juego, por ello Microsoft creo una gran cantidad de juegos en primera persona o en su modalidad multijugador para que los usuarios se conecten desde distintos puntos,

por su parte Kinect Adventure y Kinect Sports de Nintendo, lanzaron juegos con los que obtuvieron una buena recaudación en ventas, ya que contienen gran cantidad de partidas donde el jugador requiere de mucha destreza y coordinación.

Otro tipo de juegos que tuvieron mucho éxito fueron las famosas máquinas de baile tipo arcade, las cuales empezaron a ser más frecuentes en las salas de juego en 1999 en adelante; con este tipo de consola, Andamiro revolucionó el baile con la maquina “Pum it up”, consistente en el manejo de un panel inferior con flechas controladas por medio de los pies, la pantalla envía una serie de movimientos en cadena que el usuario debe pisar antes de llegar al margen superior de la pantalla.



Jóvenes acuden a centros de entretenimiento para demostrar sus capacidades en el manejo de estos juegos.

Actualmente, el torneo a nivel mundial denominado WPF (World Pump Festival), es un evento a nivel mundial donde el jugador pone a prueba su condición física y visual, además de que los primeros tres lugares obtienen premios significativos por competir en este tipo de eventos, la parte saludable del juego es que al final de cada canción los resultados arrojan un porcentaje de calorías quemadas durante el juego, es importante señalar que cada vez más mujeres participan en esta actividad recreativa.

Estos ejemplos nos dan a entender que los videojuegos forman parte de la vida cotidiana, como un medios de entretenimiento o como un recurso para socializar con otras personas que compartan el mismo tipo de interés, bajo diversos ambientes pudiendo ser dentro del hogar o en multitudes en los centros de entretenimiento incluso en grandes conglomeraciones de masas como en exposiciones de videojuegos donde acuden cientos de personas curiosas y fanáticos ya sea para participar en los torneos y medir sus destrezas o para adquirir algún producto de interés.

Estas ideas pueden llegar a ser controversiales pero para tratar de ser subjetivos en las posturas que se pueden derivar y tomando en cuenta los temas tratados con anterioridad, se puede percibir que ante la grande ola de violencia y delincuencia que se vive en México, quizá esta no sea la mejor forma de querer proteger y educar a los niños y jóvenes actualmente, pero más allá de entretener y que nuestro entorno se vuelva pura diversión; las grandes empresas se encuentran buscando alternativas para que la interacción psico-emocional no quede alterada en ningún sentido, ya que básicamente son sistemas de comunicación esenciales para el ser humano. La Inteligencia Emocional (IE) y los procesos emocionales juegan un papel fundamental en el desarrollo comunicativo, pues esta interacción se presenta como una habilidad para decodificar información (Goleman, 1995; Salovey y Mayer, 1990).

“El hombre razonable se adapta al mundo; el irrazonable intenta adaptar el mundo a sí mismo. Así pues, el progreso depende del hombre irrazonable”. George Bernard Shaw (1856-1950)



Parodia sobre apariencia de acuerdo al gusto o interés del videojugador.

La tecnología llevó consigo muchos beneficios para el ser humano, así como muchos fracasos; aunque el cuidado de nuestra salud corresponde a nuestras responsabilidades, el uso de dispositivos electrónicos facilita algunas actividades, pero el control y equilibrio de las mismas dejaría que como seres humanos hagamos las cosas por nosotros mismos.

Actualmente las personas también pueden acondicionar un espacio en sus hogares para poder realizar actividades que se encuentran al aire libre tal como correr o hacer movimientos musculares a través de dispositivos electrónicos y digitales, como las caminadoras; y si se agrega algo de diversión y retos, se pueden emplear videojuegos de Nintendo o Play Station con el uso de sus mandos a distancia o sensores de movimientos, una forma divertida, segura y que se acopla al estilo de trabajo o de vivir de muchas personas.

Clasificación de los videojuegos.

Muchas ocasiones al comprar un producto nos descuidamos y no nos percatamos de su contenido, esto también es algo que pasa comúnmente con los videojuegos, pero para evitar comprar cosas de las que después nos arrepentiríamos, es importante mirar las características de cada producto y ver al reverso, ya que se muestra la clasificación del juego, así como la edad del público a quién va dirigido. Este programa de clasificación internacional fue creado por la Entertainment Software Rating Board (ESRB)³¹ el cual proporciona información concisa y objetiva acerca del contenido de los juegos de video y las aplicaciones, en especial para que los padres se informen sobre lo que sus hijos consumen. Las clasificaciones de la ESRB constan de tres partes:

Categorías de clasificaciones: sugieren la edad adecuada para el juego.

Descriptor de contenido: indican los elementos que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación.

Elementos interactivos: informan acerca de los aspectos interactivos de los productos, incluida la capacidad de los usuarios de interactuar, si se comparte la ubicación de los usuarios con otros usuarios o si es posible que se comparta información personal con terceros.

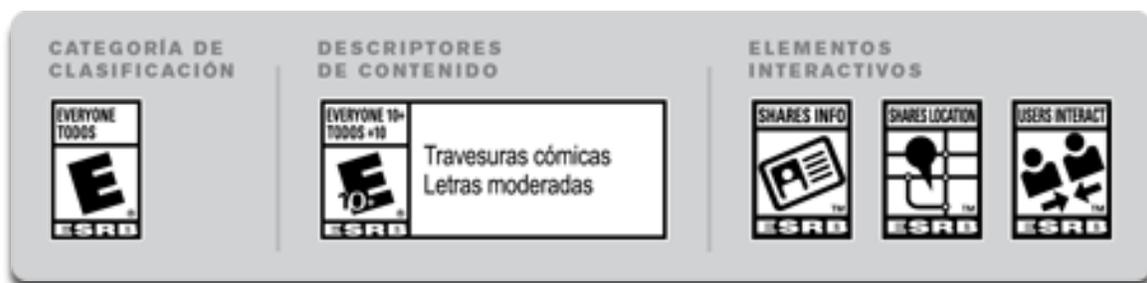


Imagen de clasificación para juegos de video.

³¹ ESRB es fundada por la Interactive Digital Software Association <https://www.esrb.org/history/>

Según la clasificación universal por ESRB, para los videojuegos se puede encontrar de la siguiente forma:



La mayoría de los videojuegos contemplan este sistema de clasificación, pero en Europa la Interactive Software Federation of Europe (ISFE) desarrolló un sistema clasificatorio similar que regula el contenido de estos, conocido como Pan European Game Information (PEGI), y a diferencia del sistema ESRB éste consta de dos clasificaciones, una sobre la edad del usuario y la otra para los descriptores de contenido, como se muestra en la siguiente tabla:



Iconográfica clasificación PEGI

PEGI ayuda a los padres a tomar decisiones sobre la compra de contenido de entretenimiento como los videojuegos, películas, programas de televisión o aplicaciones móviles, lo que ofrece una orientación a los consumidores a la hora de decidir que producto comprar.

Las clasificaciones sobre el contenido de los videojuegos pueden hacer referencia sobre alcohol, representaciones gráficas de sangre, violencia de tipo caricaturesco donde el personaje salga ileso; mientras que para el contenido más explícito el lenguaje puede ser un tanto vulgar o de doble sentido, también hacen referencia al narcotráfico, algunas imágenes con contenido sexual y apuestas simuladas.

En resumen, los descriptores de contenidos se aplican con relación a la categoría de clasificación. En la actualidad existen ciertos tipos de juegos que completan todos o en su mayoría los descriptores de contenido; tal es el caso de los famosos juegos de Grand Theft Auto V y Saints Row IV, así como sus secuelas; mismo que cada vez son más explícitos creando una atmosfera de realidad en los usuarios.



Saint Row IV y Grand Theft Auto V son preferidos por el público.

Estas clasificaciones son similares a la de otros productos tales como la música, películas o series, las cuales tienen diversos parámetros que diferencian el contenido de cada producto; por ejemplo, existen películas de acción y de terror, así como canciones románticas y metaleras, tal y como los juegos de video que ya se mencionaban.



Videojuegos con una alta resolución y grandes gráficos son cada vez más realistas

Muchas duda o críticas surgirán sobre el adecuado uso de los videojuegos y su control en los usuarios, pero es importante que exista un límite adecuado en el consumo de estos ya que como mencionamos con anterioridad, podrían crearse dependencias que puedan apartar al individuo de su propia realidad.

Juegos de **Árcade**

En el mundo de los videojuegos existe una gran variedad de tipos y clasificación, esto sirve como orientación para el gamer que adquiera un nuevo producto; entre los más destacables se explican los siguientes:

El juego **Árcade** de es uno de los principales y con más tiempo dentro del mercado, este tipo de juego tuvo su auge principalmente en las salas de recreación; el ritmo de juego es rápido, requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. Dentro de este tipo podemos encontrar hasta cuatro subcategorías:



Plataformas: El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos transversales y longitudinales un ejemplo puede ser Súper Mario Bros.

Laberintos: El escenario del juego es un laberinto que el protagonista debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más famoso representante es *Pac man*.

Hit and Run: La acción es trepidante, los escenarios son siempre iguales y sólo se modifican al cambiar de nivel tras haber “matado” a cierto número de enemigos. El clásico *Space Invaders* –marcianitos- sería el representante más famoso de esta subcategoría.

Deportivos: Las primeras versiones de máquinas en las que se podía jugar al fútbol, al baloncesto o al tenis, con una complejidad y realismo considerablemente menor que las versiones más modernas, que clasificaremos en otra categoría distinta.



Para los amantes de los deportes, este tipo es de los más solicitados.



Tanto Kinect y Wii sports incentivan cada vez más al público para practicar deporte en casa.

Juegos de simulación

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de aparatos con la más sofisticada tecnología. Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones, y se pueden distinguir hasta tres subcategorías.

Simuladores instrumentales:

Por ejemplo, los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave.

Simuladores deportivos:

Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad.



Al tener gran capacidad de relación social, este juego también contiene un apartado multiplayer.

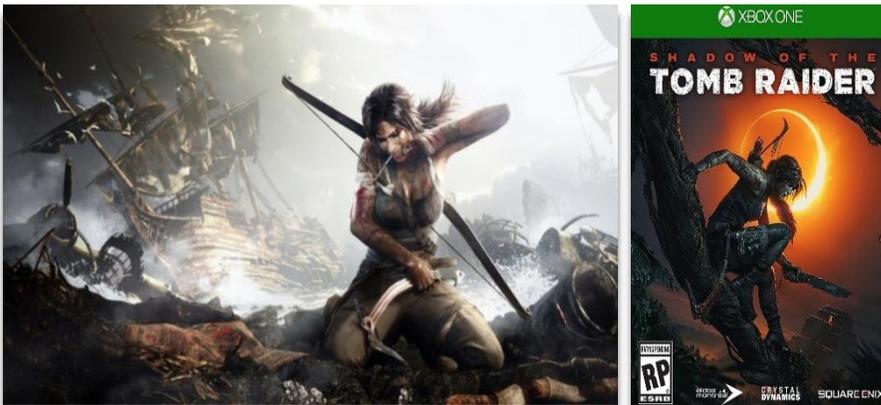
Simuladores de Dios: El jugador asume el papel de un personaje sobrenatural o de varios personajes simultáneamente. Toda la serie “The Sims” pertenece dentro de este apartado.

Juegos de estrategia

Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de pruebas. Dentro de esta categoría podríamos distinguir hasta tres subcategorías.

Aventuras gráficas: el jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos.

Juegos de Rol: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan resultan más posibilidades de elección.



Tom Raider ha tenido tanta fama que se han hecho adaptaciones para cine.

Juegos de mesa digitales

Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales. De esta manera se puede jugar ajedrez, damas chinas, monopolio o trivial pursuit. No requieren de gran esfuerzo pues las reglas a seguir son básicas; su característica principal es que necesitan jugarse en línea ya que de esta forma múltiples jugadores de distintos lugares pueden conectarse en tiempo real.

Juegos en línea o MMO.

A principios de 1990 los videojuegos multi usuarios tomaron carrera y se distinguen por ser jugados vía Internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de videojuegos multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.



Sala de juegos en línea, Japón.

Este tipo de juegos permite a los gamers relacionarse entre ellos dentro de un ambiente virtual y mejorar las habilidades y competencias sociales a través del juego en equipo.

CAPITULO III

CONVIVENCIA SOCIAL Y CULTURAL ENTORNO A LOS

VIDEOJUEGOS.

La tecnología en los primeros lugares de la globalización.

Después de la disolución de la Unión Europea y la caída del muro de Berlín en 1989, la sociedad comenzó a sumergirse en un mundo globalizado más capitalista revolucionando el interés social y cultural. Sin lugar a dudas, éste hecho marcó un hito en el sector industrial, de las comunicaciones y del entretenimiento; durante la segunda guerra mundial, Europa descubrió un sin fin de rutas para la investigación científica y tecnológica (B. Pierre 1983³²)

En este largo proceso, la sociedad se apartó lentamente de una comunicación unilateral reivindicándose progresiva y rápidamente a la era de la digitalización, de tal manera que se redujeron las barreras de difusión. Es decir, ésta forma de digitalización llevó consigo una interconexión virtual basada exclusivamente en la tecnología gracias al Internet; de tal forma que (McLuhan, 1995) acentúa una *Aldea global* como un “cambio producido por medios audiovisuales como la radio, el cine y la televisión que difunden imágenes y sonidos desde cualquier lugar y momento ocupando un terreno cada vez más importante en el hogar y la vida cotidiana”.

Tomando en cuenta esta teoría, la forma de interacción a través de estos medios se vuelve sutil, ya que las personas logran percibir los hechos en ese mismo instante y lugar, como se mencionaba con anterioridad, el ser humano se vuelve producto de la inmediatez y siendo un cambio trascendente, porque antes del siglo XX todos estos medios de carácter audiovisual aún no se lograban ya que las comunicaciones eran dominadas por la palabra escrita.

Con el paso del tiempo la sociedad se ha visto envuelta en grandes cambios sociales y culturales por lo cual las necesidades de los individuos han incrementado volviéndose más estrictos; así, la tecnología suele estar en continuo avance desarrollando importantes investigaciones en campos como la comunicación, la ciencia, tecnología y la medicina.

³²Bordieu, Pierre. Poder, derecho y clases sociales. Desclée de Brouwer. España. 2000. 244 pp.

Así la tecnología se incrustó dentro del campo del entretenimiento a finales del siglo XX, surgiendo con ello un nuevo concepto “nuevas tecnologías de información”, y que ahora se comprendían dentro de varios campos de estudio e investigación como la informática y las telecomunicaciones.

Pero hablando sobre videojuegos, estos tuvieron más auge durante esta época, no sólo porque revolucionaron el mundo del entretenimiento, sino porque durante esta época surgieron las consolas portátiles, aumentando con ello el interés de los usuarios por ser un medio de entretenimiento tan innovador que incluso algunos de ellos ya contaban con Internet.

Estos indicios lograron que, durante el siglo XXI, la tecnología comenzara a introducirse en México progresivamente, ya que contamos con un amplio sistema de investigaciones tecnológicas pues se han firmado acuerdos comerciales en tres continentes, posicionándonos como una puerta de acceso a un mercado potencial de más de mil millones de consumidores y sesenta por ciento del PIB mundial³³.

En México, unas de las instituciones más importantes sobre investigación y tecnológica en nuestro país son; el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología CONACYT, la cual se encarga de desarrollar actividades en el campo de las tecnologías de la información y comunicación; junto con ésta se encuentra la Academia Mexicana de Ciencias la cual se encarga del estudio de investigaciones orientadas a la comunicación y educación para la sociedad.

Durante las siguientes décadas, la tecnología en México se ha visto expuesta ante diferentes críticas sociales principalmente negativas; pese a este enfrentamiento, la rapidez con la que se adapta a las necesidades básicas del humano va en aumento lo cual es beneficioso tanto para la industria como para la creación de nuevos empleos dirigidos a esta rama.

³³ Artículos de la Secretaría de Economía, http://www.promexico.gob.mx/es_mx/promexico/home. Internet

Un ejemplo de gran importancia, que cambió la percepción de la imagen en el mundo fue debido a Guillermo González Camarena inventor de un nuevo sistema de color para la televisión en la época de los 60's, modificando el panorama del televidente, esta idea sigue en constante evolución ahora con pantallas de alta definición, mejor gama de colores, realidad 3-D e incluso conexión a internet.

La tecnología como tal consta de un amplio concepto dependiendo del punto de vista que se genere, lo que permite que al mismo tiempo sea moldeable, logrando expandirse a grandes escalas, por tal motivo siempre se encontrará en las primeras listas de la globalización, y como se ha mencionado con anterioridad diversos estudios nacionales e internacionales han demostrado que actualmente México es uno de los países catalogado como mayor consumista de tecnología, cada día nos vemos rodeados de grandes carteles publicitarios y propaganda que trata de incursionarnos a una nueva ruta de modernización para la sociedad capitalista.

Desde su aparición, los videojuegos se han adherido a este segmento industrial más importante de las nuevas tecnologías; sin embargo, para conseguir aquel glorioso puesto, han tenido que mejorar su estrategia comercial y abarcar otros campos mercantiles. El futuro para la tecnología y el entretenimiento permanecerá en la cumbre de la innovación por varias décadas más, colocándose como un recurso indispensable para empresas e industrias, como para la misma sociedad, satisfaciendo las necesidades básicas; logrando una mejor comunicación, interacción y entretenimiento.

Videojuegos dentro del mercado empresarial.

Antes de ser llamados como ahora los conocemos, los videojuegos cuentan con una historia trascendental marcada desde los orígenes de la palabra “juego” y es que el ser humano por simple instinto creó formas de divertirse y sobre todo socializar con distintos individuos.

A finales del siglo XVIII, época en la que los juegos de azar formaron parte vital de la sociedad (buscando satisfacción, entretenimiento e incluso negocios) podemos encontrar uno de los vestigios del origen del entretenimiento. Huizinga³⁴, señala que la palabra “juego” “...abarca una realidad del mundo animal y humano; sin embargo, a comparación de los animales, nosotros sabemos por tanto que estamos jugando y asumimos una diversión como seres racionales ya que el juego es superfluo...”.

Parte de estos cambios y evolución tanto humana como tecnológica se refleja en la creación de otros modos de entretenimiento, siendo los más destacables y que aún se siguen consumiendo o haciendo uso de ellos: el cine, música, juegos de mesa, parques de atracciones, parques temáticos y los juegos digitalizados como las maquinas arcade y videojuego.

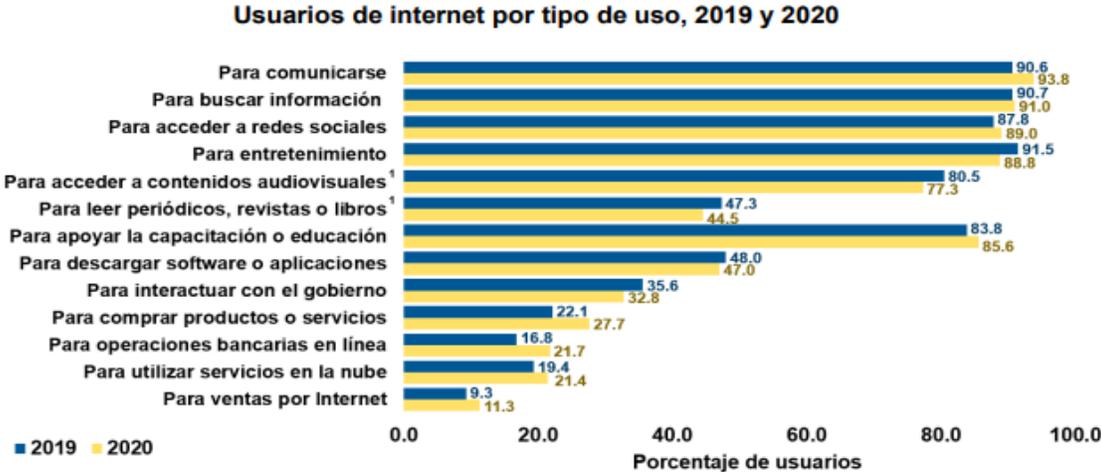


Maquina arcade comúnmente llamadas "maquinita". Se frecuenta ver este tipo de videojuegos en centros comerciales, salas de juegos en cines o algún café internet

³⁴ Johan Huizinga. Homo Ludens. Alianza. Barcelona, España. 1998. 271 pp.

Así, el mundo del entretenimiento fue creciendo como una gran industria a través del tiempo, pero éste no sólo es cuestión de juegos y diversión; también cuenta con toda una estructura de procedimientos jurídicos, sociales, empresariales y de marketing permitiendo la masificación de estos a nivel mundial. Por ejemplo, con la llegada del internet a los dispositivos portátiles, la conectividad ha generado que el mercado de videojuegos comience a ser parte de la vida diaria de los usuarios, permitiendo poder descargar juegos o pequeñas aplicaciones a costos sumamente accesibles.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), publicó en febrero de 2020 la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) correspondiente al año 2020.



Notas: ¹ Estas opciones de respuesta están consideradas dentro de la opción de entretenimiento.
 Para pagos con sistema de Cobro Digital (CoDi)= 1.0%
 Para pagos con tarjeta de regalo o vale de prepago en línea= 1.2%

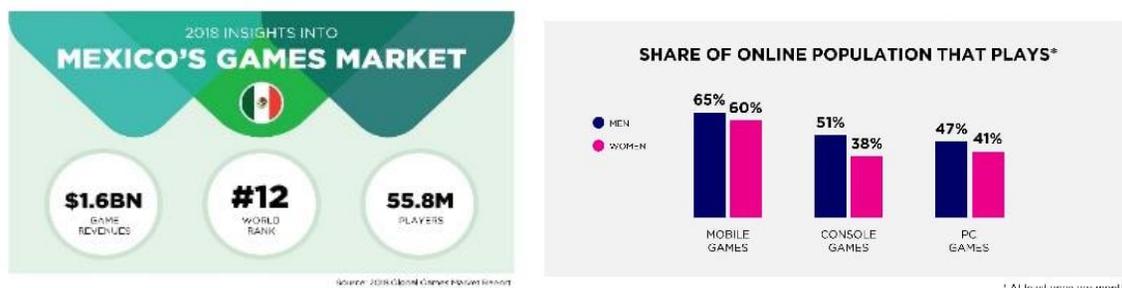
Como se puede percibir, la gráfica elaborada por ENDUTIH hace referencia a que la industria de los videojuegos y con ayuda del internet ha tenido un crecimiento sorprendente en un tiempo relativamente corto. Ha pasado a ser una actividad que comparten tanto estudiantes como empleados de diferentes entornos, despertando un gran interés en el público, por lo que su inversión en mercadotecnia rebasa los miles de millones de dólares abriendo en su camino nuevas oportunidades laborales a las nuevas generaciones, familiarizadas cada vez con dichas tecnologías.

Parte importante de este proceso es el incremento del uso de las tecnologías por medio del internet y su relación con el uso desacelerado de los videojuegos, es sin duda el avance de modelos en cada una de las consolas.

En la siguiente tabla se muestran las generaciones de consolas a partir del 2005 al 2021, las cuales en su mayoría y en determinado tiempo han sido consideradas las mejores por su avanzada tecnología, aspectos que representan una ventaja en la utilidad para aquellos que prefieran jugar en línea.

Consolas de última generación que se encuentran a la venta			
CONSOLA FIJAS	AÑO DE LANZAMIENTO	FABRICANTE	GENERACIÓN
Xbox 360	22 de noviembre de 2005	Microsoft	Séptima generación
Playstation 3	11 de noviembre de 2006	Sony	
Nintendo Wii	19 de noviembre de 2006	Nintendo	
Xbox One	22 de noviembre de 2013	Microsoft	Octava generación
Xbox One S	2 de agosto de 2016		
Playstation 4	13 de noviembre de 2013	Sony	
Wii U	18 de noviembre de 2012	Nintendo	
Nintendo Switch	3 de marzo de 2017		
Xbox Series X	10 de noviembre de 2020	Microsoft	Novena generación
Xbox Series S			
Playstation 5	19 de noviembre de 2020	Sony	

Sobre el particular, entre los usuarios existe un gusto predilecto por aquellas consolas que cubran las necesidades de satisfacción y entretenimiento; en el último análisis sobre el mercado de videojuegos en México realizado por Newzoo en el 2018, se puede observar que existe un porcentaje considerable de población que juega en línea y es que nuestro país no ha quedado atrás en esta industria



Fuente: Elaborado por Newzoo

Sin embargo, para que un videojuego o una consola se comercialicen, es necesario que pase todo un proceso para su elaboración, desde la contratación de personal profesional y especializado en el diseño de videojuegos, proveedores de material, así como recursos humanos y materiales esenciales dentro de una empresa, pero también otras ramas como la mercadotecnia son indispensables para la elaboración de publicidad y marketing empresarial para tener mejores ventas y hacer llegar su mensaje a nivel mundial.

David Cuenca investigador sobre tecnología y videojuegos de la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM comenta que “hace 20 años los videojuegos en México no eran tan vendidos como en la actualidad y se debe a que los prejuicios o críticas en contra de estos se van alejando cada vez más ya que por necesidad el ser humano se está adaptando a las nuevas tecnologías, principalmente los adolescentes y niños pues son los que se encuentran en mayor contacto con ella”.

También señala que “el incremento de uso en videojuegos en los últimos años puede deberse también a distintos factores tanto positivos y negativos” como ya se han mencionado con anterioridad, como el uso de juegos interactivos en aulas escolares”, pero también se encuentra la facilidad de conexiones a internet y uso de aplicaciones como las redes sociales así como, el hecho de que existan largas jornadas de trabajo y los padres no dediquen tiempo a los hijos, o en su defecto la misma inseguridad por lo que los padres prefieren tener a sus hijos cerca y protegidos

Una de las instituciones que continuamente se encuentra monitoreando los medios de comunicación y entretenimiento es *The Competitive Intelligence Unit*, en la siguiente gráfica correspondiente al 2020, citada empresa realizó un estudio sobre el uso de medios de entretenimiento tomando los siguientes datos: el 72% de los usuarios prefiere el uso de dispositivos móviles como medio de entretenimiento, mientras que el 29% hace uso de las consolas fijas, el restante se ha distribuido entre tabletas, computadoras y juegos portables.

Preferencia por dispositivos de juego en México

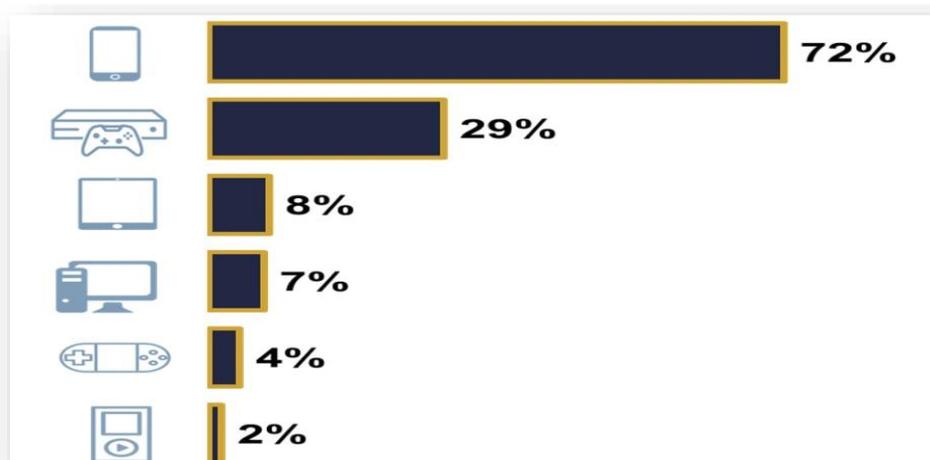


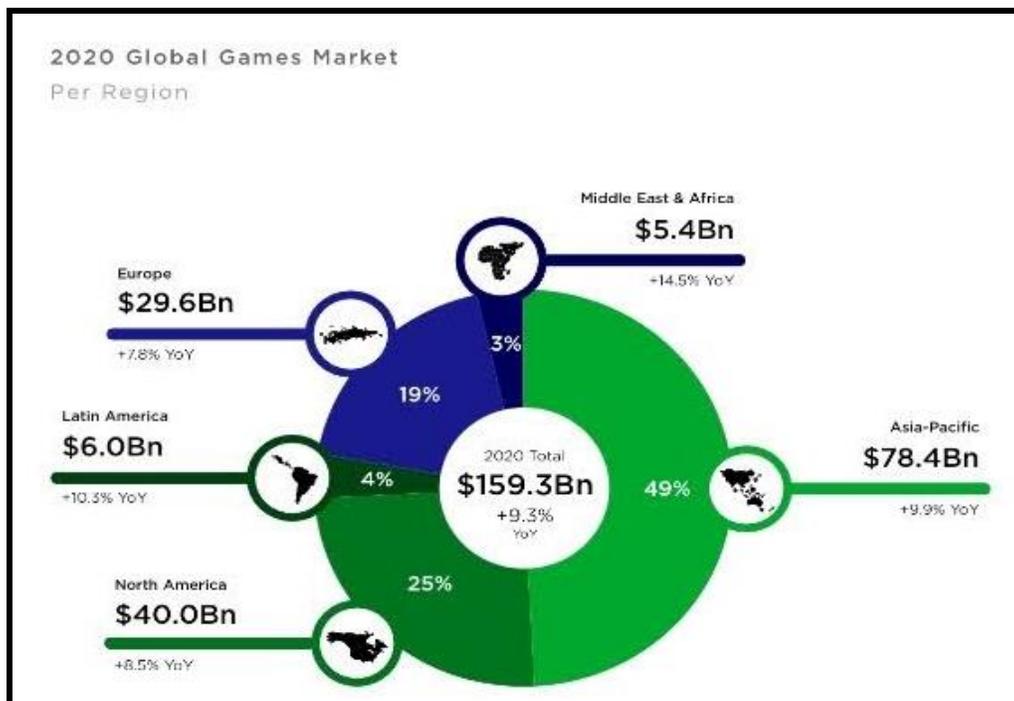
Imagen 7: Elaborado por The Competitive Intelligence Unit (2020)

Durante estas últimas cuatro décadas México adquirió un papel muy importante en el desarrollo y comercialización de la industria en los videojuegos, no sólo como consumidor sino en diseño y programación. SAE Institute³⁵, es la primera escuela especializada en impartir carreras en diseño y programación de videojuegos teniendo un éxito rotundo a nivel internacional; por lo cual Cuauhtémoc Senties Rascon Director de las carreras de videojuegos y animación refiere: “la industria de los videojuegos en México está creciendo como sucede en todo el mundo y cada vez se abren más espacios de oportunidad, ya sea enfocados al entretenimiento o al sector educativo”.

En la siguiente gráfica se puede observar el reporte realizado por NEWZOO³⁶ en el 2020 donde se percibe que en un año se generaron \$159.3 billones de dólares en ingresos, mientras que Latinoamérica 6 billones de dólares lo que representa el 4% del total de los continentes analizados; durante ese periodo el primer lugar lo obtuvieron Asia-Pacífico con el 49% del mercado ganando un total de 78.4 billones de dólares.

³⁵ Instituto de Medios Creativos Digitales más importante en México, fundada en 1976 por Tom Misner, productor musical, ingeniero en audio y empresario australiano, SAE Institute abrió sus puertas por primera vez en México en el 2011.

³⁶ Empresa encargada de la recopilación y difusión de información sobre el análisis de mercado de videojuegos a nivel mundial.



Elaborado por Newzoo Company 2020.

La industria de los videojuegos también afronta uno de los problemas más comunes en el mundo la “piratería”, donde por lo menos un 50% se obtiene de manera ilegal afectando de manera considerable al sector industrial, de tal forma que para protegerse, han desarrollado patrones de defensa tecnológica en las consolas como en los videojuegos integrando candados a sus equipos y software con el fin de disminuir estos actos ilícitos.

Pese a este gran defecto, las productoras realizan convenios con empresas rentables como una de las formas más eficientes para hacer llegar su producto a grandes masas y combatir a nivel mundial la piratería.

Publicidad y Propaganda en juegos (Advertising & Advergamin).

Como se había mencionado durante el primer capítulo de esta investigación, parte de la historia inicia con el mercado de los videojuegos en un entorno totalmente pedagógico con estudiante universitarios; sin embargo, con el paso del tiempo la industria de los videojuegos fue creciendo exponencialmente hasta abarcar todos los lugares del mundo, por ello algunas empresa desarrolladoras de videoconsolas y videojuegos hicieron empleo de la mercadotécnica para impactar, influenciar y persuadir a la sociedad para adquirir sus productos.

Por ello, los medios de comunicación influyeron considerablemente en la economía de estas empresas, se enfocaron mucho en utilizar dos aspectos necesarios para el incremento de sus ventas: la publicidad (advertising) y la implantación de publicidad en los videojuegos (advergamin), éste último, no se sabe con exactitud cuándo fue acuñado, pero uno de los primeros advergamin en videojuegos fue presentado en 1983, cuando la compañía de Coca Cola realizó un empresa con la compañía Atari para realizar una nueva versión de Space Invaders, videojuego popular en esa época.



Para la integración de los videojuegos en los medios de comunicación masivos, se necesita de dos aspectos; la publicidad (advertising por su siglas en inglés) y la implantación de publicidad en los videojuegos (advergamin), éste último, no se sabe con exactitud cuándo fue acuñado, pero uno de los primeros advergamin en videojuegos fue presentado en 1983, cuando Coca Cola realizó un convenio con Atari para elaborar una nueva versión de Space Invaders, videojuego popular en esa época (Steve L. Kent, 140).

El método de inserción publicitaria es dinámico ya que puede alterar la forma de respuesta en los usuarios, tanto que suelen clasificarlo como un medio de comunicación híbrido el cual surge de la fusión de dos términos: advertising y videogaming; es decir, la publicidad que se inserta en los videojuegos con los demás medios de comunicación (Alfonso Méndiz Noguero 2009).

Esto, abrió un nuevo camino en los responsables del área de Marketing quienes comenzaron a invertir en esta nueva herramienta interactiva logrando éxito en la venta de sus productos; “Kool-Aid Man” fue un videojuego que consistía en mantener la piscina llena de agua mientras unos enemigos intentaban beberla; por su parte, la marca Johnson & Johnson, desarrolló el primer juego basado íntegramente en la marca: el “Tooth Protector”, estos son solo algunos ejemplos que podemos destacar sobre la utilización del advergaming para el emplazamiento de la publicidad en videojuegos.

Quienes de verdad abrieron camino a los videojuegos a través de la publicidad fue la televisión, un recurso verdaderamente importante y significativo dentro de la publicidad ya que los televisores eran un boom en la sociedad, cuando a finales de la década de los 60’s y principios de los 70’s empezaron a bombardear las casas con comerciales televisivos promoviendo consolas de videojuegos como Nintendo, Atari y Sega, hasta que salía una nueva.

Sin embargo, tras la caída del mercado del entretenimiento en 1983; surgió la necesidad de utilizar todos los recursos de los medios de comunicación como la televisión, cine, revistas, radio e Internet, pero quienes de verdad abrieron camino a la publicidad del entretenimiento fue el cine, tal es el caso de “*Tron*” (1982), cinta que alcanzó tanto éxito que al siguiente año la productora mando a desarrollar el juego de éste llamándolo “*Discs of Tron*” (Steve L. Kent. 252).

Aunque el advergaming era usado por las empresas para magnificar sus ingresos, el término no fue utilizado como una herramienta comunicacional hasta algunos años después. Según Cristina González Díaz (2011) Profesora de Comunicación y Psicología Social de la Universidad de Alicante, España; describe algunas situaciones donde el término de advergaming comenzó a ser aplicado. Dan Ferguson

y Michael Bielinski, fundadores de la agencia de marketing interactivo “Blockdot”, desarrollaron este concepto a principios de 1998.

Por su parte, en el 2001 Chen y Rigel realizaron el primer trabajo escrito sobre advergamin, también elaboraron la siguiente tipología básica de esta técnica como se puede ver en el siguiente recuadro:

Tipo de Advergame	Características	Ejemplo
Asociación	La marca o producto se emplaza en el contexto del juego.	Emplazamiento de vallas publicitarias de una marca en los escenarios del videojuego.
Ilustrativo	La marca o producto emplazado desempeña un papel relevante en el juego.	Emplazamiento del logo de una marca (o del propio producto que aporta puntos al video jugador.
Demostrativo	El jugador experimenta el producto o marca en el contexto del videojuego.	Emplazamiento de un modelo de coche que el videojugador puede conducir durante el juego.

Cuando Anthony Giallourakis uso el término en el 2000 en la publicación de una columna de la revista Wired, desde entonces ha sido aplicado a varios juegos.

El advergamin en las empresas es fundamental pero para los videojuegos, no es fácil la incrustación de publicidad en estos pues depende del tipo de clasificación que tengan, la trama o el impacto que genere; por ejemplo en videojuegos con contenido deportivo, es común ver publicidad de empresas como Martí, Nike, Converse, Jordán, Polo o incluso la inserción de personajes famosos como Michael Jordán (basquetbol), Gerard Pique (futbol), Maria Sharapova (tenis) entre otros, “en primera por su enorme poder de atracción entre el público joven; y por su recreación de ambientes reales, los cuales siempre se encuentran saturados de vallas, rótulos, etc., y posibilitan la aparición de marcas incluso en la vestimenta de los conductores” (Alfonso Méndiz Noguero 2009) ³⁷.

Para que un videojuego logre un efecto de comercialización exitoso haciendo uso del advergamin, es necesario algunos de los siguientes aspectos:

1. Alta exposición a la marca: si es una de las más reconocidas, favorece y aumenta el consumo por el producto.

³⁷ Alfonso Méndiz Noguero. Advergaming. Asociación científica ICONO. Madrid, España. (2010). 57 pp. Revista. “...definieron el término como “el uso de la tecnología de juegos interactivos para enviar mensajes publicitarios a los consumidores...”.

2. Atención máxima del usuario: cuando éste concentra su interés en el producto es más pronta su comercialización.
3. Predisposición positiva por parte del público.
4. Integración de la marca.
5. Interactividad directa o indirecta con el público.
6. Memorabilidad: repetición indispensable para atraer la atención.
7. Viralidad: participación del usuario con los videojuegos en línea permite la dimensionarse en otras áreas.

Cuando un videojuego contiene todos estos aspectos, se evita una saturación publicitaria y se construyen mensajes con mayor interacción e implicación en los consumidores, lo que está llevando a muchos anunciantes optar por una nueva publicidad, menos intrusiva y que despierte el interés en el consumidor.

El objetivo de una marca o empresa anunciante al momento de hacer uso del advergamín puede llegar a ser heterogéneo, de manera más eficaz al público construyendo mensajes que logren una mayor interacción e implicación de los consumidores, hasta intentar evitar la saturación publicitaria y los altos costos de implantación en los medios de comunicación.

El mercado de la publicidad en videojuegos ha comenzado a captar el interés de los anunciantes, pronosticándose en un futuro como un medio de comunicación alternativo, que permite una interacción más cercana entre el consumidor y el anunciante, para que las marcas ayuden a crear un realismo, aunque en ocasiones no es tan necesario porque simplemente ya se encuentran presentes.

Si bien es cierto, las organizaciones pueden facilitar que se alcancen mayores niveles de implicación con base a diversos factores como: diseño de videojuego, jugabilidad, atractivo gráfico, ajuste de los niveles de dificultad, sus habilidades, el propio género de videojuego, etc.; por ello que existen diversos tipos de emplazamiento sobre la memoria de los individuos, las cuales van dirigidas a un tipo de comportamiento sobre el consumidor, entre las que cabe destacar:

<i>Efectos cognitivos</i>	<i>Recuerdo/ reconocimiento de la marca</i>
	Tipicalidad
<i>Efectos afectivos</i>	Valoración de la imagen de la marca
	Identificación con la marca
	Actitud hacia la marca
<i>Efectos connotativos</i>	Elección de marca
	Intención de compra
	Comportamiento de uso

La información implantada en el mensaje se produce en un conjunto de consciencia, relacionando el tipo de memoria utilizada para almacenar y recuperar la información recibida.

- **COGNITIVOS**

Derivados del procesamiento de un emplazamiento; el recuerdo de la marca, la medición de los efectos que los emplazan provoca sobre la memoria explícita un reconocimiento y recuerdo sobre la memoria implícita.

- **AFECTIVOS**

Tres son los principales resultados afectivos del procesamiento de un emplazamiento: la valoración de la imagen de la marca, la identificación con la marca y las actitudes hacia la marca.

- **CONNOTATIVOS.**

Cuando se hace la elección de la marca, se fija la intención de ésta y se determinará el comportamiento de su uso.

Patrocinio y videojuegos.

A consecuencia de la gran demanda que ha surgido por la implantación de publicidad en los videojuegos, en los últimos años, se crearon empresas especializadas en el desarrollo de esta técnica (WildTangent, Yaya, Blockdot, Skyworks, Virtools, etc.), así como la aparición de una red publicitaria especializada

en videojuegos y el uso cada vez mayor de la web como medio de entretenimiento, vislumbrando un futuro prometedor para las estrategias del advergaming (Alfonso Méndiz Noguero, 2009).

El lugar que tienen los videojuegos dentro del mercado empresarial es inmenso y es que, gracias a su versatilidad, lograron obtener una posición como un medio de comunicación alterno. Sin embargo, las empresas más reconocidas a nivel mundial fueron las que realmente los lanzaron a la fama tal y como un nuevo producto sale al mercado, ya que los juegos de video eran consumidos por un pequeño sector de la sociedad; por tal motivo los convenios redireccionaron su camino, garantizando no sólo la atención de los niños y adolescentes, sino de toda la sociedad capitalista en pleno siglo XX.

La industria del entretenimiento ha evolucionado vertiginosamente abriendo nuevos campos en su investigación y volviéndose cada vez más un objeto de estudio en diversas áreas de interés para la sociedad, principalmente en temas sobre educación, comunicación, tecnología y mercadotecnia.

¿Pero cómo es que un videojuego llega a ser vendible?, si el sector social al que va dirigido no es tan amplio como el de la música o cinematografía, podemos decir que como en cada producto, se necesita de un patrocinador, un agente que provoque el efecto multiplicador y que tenga una demanda social previa.

Todo puede partir desde un producto común como una caricatura, una película, algún personaje famoso, la historia de un libro, un deporte, una marca de artículos comestibles, etc., lo importante es que estos productos o agentes hagan uso de la innovación tecnológica, dinamismo y versatilidad de los videojuegos para que la interacción entre producto y videojuego se vuelva íntegra.

No existe una sola marca que haga uso de los videojuegos para que sea meramente consumido, ya que el patrocinio se encarga de buscar un posicionamiento concreto entre el patrocinador y el patrocinado, asociándolo a una actividad de cierto prestigio tal y como lo refiere Alonso Méndiz, quien señala que “su aparición tiene mucho que

ver con otras estrategias publicitarias interactivas” por lo que sólo puede ser entendida en el marco de ese nuevo paradigma interactivo.

Sin embargo, aunque muchos pongan en duda el uso de los videojuegos en distintos campos de investigación y comercialización, estos han llamado la atención de los usuarios que han consumido los productos para aprovechar los avances tecnológicos, a través de la industria de la publicidad y mercadotecnia se ha vuelto un elemento esencial, Castells refiere: “Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, y especialmente internet o la conexión informática en red en general, resultan fundamentales para unas economías basadas esencialmente en el procesamiento y la comunicación de la información.”³⁸

Entre otros casos, como los que se han mencionado en el capítulo anterior, se encuentran la publicidad de algunas empresas incrustada en los videojuegos, tales como:

1. M&M'S
2. MCDONALD'S
3. LA FAMILIA ADAM'S
4. CHEETOS
5. COCA-COLA



De esta forma, notamos que no basta con una sola crítica hacia las consecuencias del uso de videojuegos, ya que todos aquellos paradigmas se han visto envueltos en desmentir sus verdades a través de nuevas pruebas o conceptos, además de los grandes avances tecnológicos que permiten mejor interacción entre la máquina y el usuario.

³⁸ Manuel Castells, La galaxia Internet. Debolsillo, Barcelona, España. 302 pp.

Los mejores videojuegos según los gamers.

Para desglosar este tema, fue necesario explicar cómo los videojuegos han evolucionado a través de los años, la importancia en la industria de los videojuegos y las diferentes formas de emplazamiento social captando la atención de un sin fin de espectadores ya sean fanáticos o gamers casuales. Sin embargo, para que un videojuego sea consumido y pueda considerarse como uno de los mejores, desde la perspectiva de varios videogamers, youtubers, influencers y streaming, quienes aseguran que se necesita de cierto grupo de características concretas, las cuales se ocuparon en este estudio a través de encuestas realizadas previamente, ya que existen pocas publicaciones al respecto pues como se comentaba con anterioridad los videojuegos pasaron a formar parte en diversos campos de estudio (Carlos A. Scolari 2013:16).

En los últimos años, estos “pseudo especialistas de videojuegos” de diversos países han hecho de los videojuegos un negocio rentable realizando publicaciones en sitios de internet o subiendo video tutoriales de entretenimiento e incluso torneos sobre algunos de los juegos más vendidos en el mundo.

Dross Rotzank es un Youtuber, famoso por exponer temas sobre casos paranormales y de tecnología, en su video titulado “**Los 7 mejores villanos de videojuegos según Dross**” habló sobre las características que debe tener un videojuego para atraer la atención del gamer, enfocándose principalmente en la historia del villano (El Jefe como coloquialmente lo llama) ya que entre más colosal y difícil sea de eliminar, mayor interés posee el juego.

Por su parte Rubius y Mickhan dos Youtubers conocidos en España y gamers de corazón, han realizado diversos comentarios sobre lo bueno o malo que puede ser un videojuego y el grado de diversión o trascendencia que estos podrían tener en su contenido, sin embargo no lograron llegar a un punto en concreto para determinar cuál sería el mejor juego de la historia, ya que ambos creen que un buen juego puede considerarse así solo por ser complejo en su jugabilidad y dinámico en los gráficos e historia sobre la que se desarrolla (Henry Jenkins 2006:164)

Criticas como estas, se han desarrollado a lo largo de las décadas desde la creación de esta forma de entretenimiento hasta los cambios tan radicales que han obtenido gracias al significativo avance tecnológico.

Durante los últimos 10 años, Youtube se ha vuelto una herramienta de aprendizaje, a través de tutoriales que publican gamers más experimentados, así como la reproducción en vivo de videojuegos en línea y así obtener diferentes puntos de vista tanto gráficos, sonoros, digitales, etc., a fin de que el videogamer pueda considerar y consumir el juego que más sea de su preferencia.

Sin embargo, debemos tener en cuenta que no puede existir el mejor juego del mundo o el más sobresaliente ya que como de menciona con anterioridad, todo depende del punto de vista del propio videojugador; pues cada individuo tiene distintas ideas y sobre todo los gustos difieren de cada uno.

Por otra parte, existen varios aspectos que nos pueden servir como punto de referencia para entender como algunos videojuegos sobresalen más que otros y que incrementan su éxito y el número de ventas en el mercado, como este ejemplo, dentro de la sociedad existe algo similar que hace que cada cultura se defina por si misma a través de la ruptura de la masas o ruptura social, misma que define la división de sociedades, mediante una selección en gustos o intereses (Emilio Durkheim 1893).

Elementos de juego

- Con o sin narrativa
- Simple o complejo
- Colaborativo o competitivo
- Retos y recompensas
- Elementos sociales
- Limitación de tiempo
- Desafío físico y Mental

De igual forma, y tomando en cuenta las opiniones de los encuestados para este trabajo, señalaron que algunos de los aspectos a considerar para que un videojuego sea su preferido, debería de contener lo siguiente: reto, curiosidad y fantasía, el primero refiriéndose al nivel de dificultad que representaría culminar todas y cada

una de las etapas de la narrativa del juego, segundo se refiere a la versatilidad y dinamismo de los gráficos e historia del mismo y tercero a que un videojuego debe ser en su totalidad fantasioso ya que este elemento rompería con el esquema entre real y ficción.

Los títulos publicados hasta hoy son incontables, pero sólo unos pocos permanecen en la memoria de todos los jugadores; mediante una búsqueda en diversas fuentes se consideraron los siguientes títulos como los más sobresalientes, sin embargo, esto no quiere decir que sean los mejores juegos de la historia; pero si contienen más de la mitad de las características antes mencionadas:

- **Tetris:** Un juego de ingenio que desafía a encastrar múltiples piezas geométricas y sumar puntos. Es considerado uno de los videojuegos más importantes de la década de 1980 y principios de los años 90.
- **Pac-Man:** Ostenta el privilegio de ser considerado el videojuego del tipo *Árcade* más exitoso de todos los tiempos, proponía una aventura en dos dimensiones a través de un laberinto impregnado de fantasmas.
- **Space Invader:** Fue uno de los primeros videojuegos que explotó la temática alienígena y el que mejor lo hizo.
- **Street Fighter:** Uno de los videojuegos de pelea más exitoso, tanto así que el videojuego supo adaptarse a las nuevas generaciones de consola mediante toda una saga de títulos que actualmente siguen en vigencia. Incluso se filmó una película basada en este clásico de todos los tiempos.
- **Mortal Kombat:** Con niveles de violencia y gráficos explícitos de alto voltaje, este es uno de los videojuegos de peleas más deseado por los jugadores. Al igual que *Street Fighter*, *Mortal Kombat* tuvo su correlato en el cine a través de una película exitosa en todo el mundo.
- **Grand Theft Auto:** La saga de este videojuego se ha basado históricamente en un mundo de drogas, mafia, mujeres y traiciones.
- **Super Mario Bros:** Este es el juego más popular de la historia, no importa si hablamos de un público infantil, joven, o adulto.

Masificación y colectividad social

Para difundir un mensaje son necesarios tres aspectos, mismos que en conjunto y no importando la dirección que tengan, deben cumplir con un mismo objetivo, que el receptor reciba dicho mensaje y que este haga su función de expandirse de forma masiva a través de los distintos medios de comunicación: impresos (periódicos, revistas, libros); fílmicos (cine y fotografía) y electrónicos o digitales (radio, televisión y redes sociales).

En este sentido y como se ha mencionado anteriormente, de acuerdo con Abram Moles y Mackenzie, la comunicación masiva a lo largo de la historia ha sufrido muchos cambios en su estructura, con el fin de adaptarse a las nuevas formas de interacción humana sin alterar el concepto mismo; es decir, no importa el método utilizado para que el mensaje alcance su objetivo.

En el desarrollo de esta investigación se han dado a conocer distintas perspectivas sobre las características que presentan los videojuegos, como han sido utilizados para establecer una interacción entre dos y varios individuos, asimismo, que debido a los avances y adaptación tecnológica se han empleado como un recurso alternativo para beneficiar a empresas que particularmente pretenden generar un mensaje y atraer la atención del público.

Sobre el particular, Moles y Mackenzie postularon su idea en su teoría de comunicación masiva en la distribución de información a grandes masas y el método de distribución del producto o del mensaje.

Ambas teorías se utilizaron para comprender cómo funciona la comunicación masiva a través de los dispositivos multimedia como los videojuegos en donde dos o más personas pueden crear un vínculo social a través de mundos virtuales, y que en su caso pueden estar interactuando de manera presencial o virtual a través de las conexiones vía internet, en las cuales se puede encontrar a miles de personas de diferentes países y culturas que comparten este gusto similar y que además interactúan en un mundo completamente nuevo donde cada uno establece sus propias reglas y forma de relacionarse.

De tal forma que los videojuegos también constituyen agentes de cambio cultural de gran alcance, estas interacciones logran desarrollarse, tanto así que las amistades online pueden llegar a ser de la misma forma que una amistad real, la única diferencia es que se ven afectados por la proximidad física entre los individuos.

Por otra parte, Pérez e Ignacio (2006), en su estudio mencionan que los videojuegos hoy por hoy forman parte de nuestra sociedad y figuran como la primera opción de entretenimiento, colocándose por encima del cine y la música, siendo parte totalmente a un nuevo universo mediático.

La colectividad dentro de un grupo de jugadores virtuales, depende mucho del interés por los videojuegos y de la fama que éstos lleguen a alcanzar si en su caso, los usuarios a través de los distintos canales de comunicación difunden y como resultado masifican este grupo o lo arrastran a otras áreas de interacción social.

Sin embargo, para que este nuevo método de comunicación cumpla con todas esas características que lo definan como tal, tuvieron que pasar varias décadas desde su creación hasta que los modelos comunicativos empezaran a entender su comportamiento y evolución; transformando completamente el canal de enlace entre el emisor y receptor de un mensaje, y es que debido a la demanda, los consumidores se ven más atraídos por los videojuegos, mismos que contienen distintas rutas de enlace con otros individuos de puntos distantes.

Conclusiones

La creatividad de las personas y su deseo por concebir un mundo sub-realista ideado a las conveniencias de cada ser humano, para satisfacer sus necesidades como para encontrar otros caminos que permita desarrollar sistemas en beneficio de los demás está abriendo nuevos campos de trabajo, dejando atrás aquellos que mantienen un ciclo interminable que se heredaban de generación en generación, explotando y esclavizando el talento humano, sin contribuir en la economía nacional e internacional de nuestro país.

El incremento, consumismo y desarrollo de nuevas tecnologías, durante la última década, permitió el Génesis de una historia encaminada en la interacción humano-máquina, donde las habilidades desarrolladas por el ser humano desde el momento en que nace, son principalmente el parteaguas para la sobrevivencia comunicacional, incluso a larga distancia.

Cuando los videojuegos comenzaron a formar parte de la vida cotidiana de un ser humano y a la par del avance tecnológico; éstos, fueron objeto de críticas negativas y un tanto discriminatorias hacia un grupo social selecto, pero a pesar de los comentarios y argumentos negativos, poco a poco fueron demostrando que gracias a su versatilidad fueron acoplándose muy bien a la forma de vida del ser humano y así entender la forma de pensar y de relacionarse comunicacionalmente, hasta crear comunidades virtuales consideradas como un complemento del proceso interactivo.

Si bien es cierto, los comportamientos no verbales representan el 80% de la comunicación humana; los videojuegos permiten desarrollar un mejor control en el lenguaje corporal, ya que, al introducirse en la historia del juego, pueden generar muchas expresiones, pero al mismo tiempo, el jugador se encuentra con decenas, cientos y a veces miles de otras personas, diferentes países y culturas, que indirectamente los obligan a interactuar en un lenguaje distinto al suyo.

Por mucho tiempo las empresas desarrolladoras de videojuegos han competido arduamente ante otros entes totalmente globalizados y que de igual manera se encuentran apoyados o trabajando en conjunto con la tecnología.

Las consolas y videojuegos, y la perspectiva que se tiene de estos ha cambiado, permaneciendo por décadas bajo el mismo concepto, pero adaptando otras plataformas o software para acaparar un ciento por ciento el consumismo de las personas.

Ahora podemos encontrar este interesante medio de entretenimiento en todas partes logrando captar atención de todos. Hoy en día los videojuegos han sido objeto de estudio por ramas como la tecnología, las humanidades y las ciencias sociales, en este sentido es importante aclarar que es imposible plasmar todo lo relacionado con los videojuegos en un solo libro ya que tanto su gramática y teoría aún se encuentran cambiando, ampliándose y definiéndose conforme cambia el concepto de jugabilidad e interacción de los gamer con los videojuegos, por lo que en esta investigación se dan a conocer algunos de los aspectos más recientes y desde distintas perspectivas

Para los videojuegos se vislumbra un futuro completamente lleno de éxito, pues actualmente se colocan como el principal medio de entretenimiento entre las personas, seguido de las plataformas Streaming como Netflix, Claro Video, Disney Plus, Pluto Tv, Cinépolis Click, etc.

Decir que la industria de los videojuegos prevalecerá por muchos años más, no queda tan alejado de lo que en realidad nos encontramos viviendo, sin duda alguna, este no será solo un pasatiempo o una moda, porque ahora se encuentra en todos los momentos de la vida de cada persona.

El futuro para los videojuegos resulta una visión llena de logros, las facilidades que nos otorgan los nuevos inventos tecnológicos aumentan cada vez más, el mundo de los videojuegos se expandirá tanto hasta llegar a cumplir las ambiciones del ser humano facilitando toda actividad hasta volvemos personas dependientes de todo y nada a la vez.

No hay que perder de vista que el rumbo de la tecnología es explícito por el uso que los video jugadores hacen, la convergencia es determinante para que la consola de videojuegos y sus nuevas interfaces se coloquen en la sala de los hogares y que la

familia pueda jugar; sin embargo, nunca se sabe que ocurrirá con certeza, la única que quizá se pueda vislumbrar en este momento, es que los videojuegos seguirán haciendo lo que en cincuenta años han hecho mejor que nadie que es ofrecer entretenimiento y diversión al ser humano.

De algo podemos estar completamente seguros, la realidad virtual será un gran protagonista en el futuro de la industria de los videojuegos, ya que va mucho más allá del ocio y entretenimiento, en la que se logra una experiencia increíble de juego parecida a un simulador que puede ser utilizado para un sin fin de actividades relacionadas con la educación, medicina e incluso en tratamientos neuronales (Claudia P. Pérez-Salas), así como en casos de capacitaciones para personal especialista como bomberos, rescatistas, entrenamiento militar entre otros (revista Logos, Ciencia y Tecnología 2021).

Glosario de términos.

3-D: Este término gráfico sirve para la realización de trabajos gráficos en ordenadores, las imágenes en 3-D se realizan con la ayuda de unos programas o software especiales, se suelen utilizar para la creación de juegos, animaciones y gráficos, los cuales actualmente están en la mayoría de los videojuegos.

Advergaming (juego y publicidad): Es una práctica de crear videojuegos para publicitar una marca, producto, organización o idea, creció aceleradamente en los últimos años como consecuencia del crecimiento de la industria del videojuego, produciendo así una tendencia a la hibridación para la difusión de anuncios.

Advertising (publicidad): Es una forma de comunicación de marketing utilizada para alentar, persuadir o manipular a una audiencia para tomar o seguir tomando alguna acción.

Away From Keyboard AFK (lejos del teclado): Se usa aunque no necesariamente en los chats o servicios de mensajería y en los videojuegos online para describir a un jugador que está conectado en la partida, pero no está jugando o se está ausente.

ANDAMIRO: Empresa con sede en Seúl, Corea del Sur, especializada en la fabricación y venta de piezas para consolas de videojuegos de tipo "arcade".

Android: Sistema operativo móvil diseñado para dispositivos móviles con pantalla táctil, como teléfonos inteligentes, tabletas, relojes inteligentes y automóviles. Fue desarrollado por Android Inc., es el sistema operativo móvil más utilizado del mundo.

Apple: Empresa estadounidense, con ventas en productos tecnológicos que incluyen el teléfono inteligente iPhone, la tableta iPad, el ordenador personal Mac, el reproductor de medios portátil iPod, el reloj inteligente Apple Watch y el reproductor de medios digitales Apple TV.

APP (Aplicación móvil). - Diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes y otros dispositivos móviles, permite la interacción del usuario- máquina efectuando un variado conjunto de tareas, pueden existir aplicaciones móviles gratuitas y de pago.

Árcade: Los videojuegos de arcade son fueron concebidos para las máquinas recreativas; comúnmente se encuentran en centros comerciales o centros sociales, se basan en la destreza del jugador y no se tienen las limitaciones legales de estas.

Art Game (juego de arte): El término "juego de arte" describe un videojuego diseñado para enfatizar el arte o cuya estructura está destinada a producir algún tipo de reacción en su audiencia.

Atari: Esta marca fue creada en 1972, actualmente sigue siendo propiedad de Atari Interactive.

Avatares: Es una representación gráfica asociada a un usuario que sirve como identificación en un videojuego. El avatar puede ser una fotografía, icono, gif (animado), figura o dibujo.

BLIM: Plataforma de suscripción de video mediante internet, es una marca de la empresa Televisa.

Bloggers: Persona que se dedica a administrar su blog como profesión y es necesario tener frecuencia en las publicaciones y mantener el interés de tu público.

Cable Link: Este tipo de cableado, permite a los jugadores conectar la Game Boy para jugar en modo multijugador, pudiendo jugar en tiempo real y de manera física el mismo título de juego.

Cinepolis Klic: Plataforma de cine vía streaming de películas, cuenta con un sistema de suscripción y renta individual, con el cual busca competir con otras plataformas como Netflix, Clarovideo o Vudu.

Claro Video: Claro Video es una plataforma de streaming que ofrece un servicio de suscripción de video, es propiedad de América Móvil.

CONACYT: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) es la institución responsable de establecer las políticas públicas en humanidades, ciencia, tecnología e innovación de México.

Dispositivos móviles: aparatos electrónicos con características similares a un computador, cuenta con capacidades de procesamiento, conexión a Internet, memoria interna que permiten realizar funciones generales.

Disney +: Plataforma para ver películas propiedad de **Disney**, Pixar, Marvel, Star Wars, National Geographic y más.

E-learning (aprendizaje electrónico): Sistema de formación cuya característica principal es a través de internet, este tipo de enseñanza permite la interacción del usuario con el material mediante diversas herramientas informáticas.

E-Sport (Deporte electrónico): Competiciones de videojuegos multijugador, particularmente entre jugadores profesionales.

Edu game (Juegos educativos): Fueron juegos diseñados con la intención de enseñar conceptos, desarrollar una habilidad o facilitar el conocimiento de un evento histórico.

EDSAC: La EDSAC fue el primer calculador electrónico en el mundo en contar con órdenes internas, aunque no la primera computadora con programas internos

Electronic Game Show (Espectáculo de juegos electrónicos): Evento de videojuegos más grande de México.

Emisor: Es no de los conceptos de la comunicación de la teoría de la comunicación

ESRB: Es una forma de clasificación sobre el contenido de un juego o aplicación, tienen 3 partes: categorías de calificación, descriptores de contenido y elementos interactivos.

FAMICOM: Es una consola que usa cartuchos intercambiables, con colores rojos y blancos y mandos fijados a la consola, alojados a los lados para su almacenamiento.

Free fire: Videojuego móvil más famoso, donde un promedio de hasta 50 jugadores caen desde un paracaídas en una isla en busca de armas y equipo para matar a los demás jugadores.

Gamer (Jugador): Usuario que por su alta exposición a los videojuegos tiene la capacidad de controlar ese mundo por simple hobby e incluso puede ser usado como trabajo, ya que hay gamers profesionales que dedican su tiempo completo a ello.

Game Boy: Videoconsola portátil desarrollada y comercializada por Nintendo, siendo esta la primera de la serie.

Genero de videojuego: es una simple categorización que clasifica el contenido de los videojuegos por una serie de elementos de su jugabilidad, estos pueden ser la forma de juego, sus controles y el objetivo.

Guilds: Grupo de individuos en su mayoría jugadores organizados que juegan de manera cooperativa, a modo de "gremio" por así decirlo, el término Guild es un concepto muy utilizado dentro del lenguaje del gamer.

Hardware: El hardware se refiere a las partes físicas, tangibles, de un sistema informático, sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos, función se refiere al conjunto de componentes que integran la parte material de una computadora.

Inmersión: Característica particularmente digital que permite hacer creer al usuario en la medida de lo posible que forma parte del juego o de su mundo, sintiéndose dentro de un mundo real.

Juego en la nube: Se encuentra conectado a otro servidor, este se conecta a otro tipo de plataformas que no son las físicas.

Juegos online: Videojuego jugado vía internet independientemente de la plataforma, pudiendo tratarse en su categoría de multijugador o navegador.

Kinect: Controlador de juego libre y entretenimiento que permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz.

Magnavox Odyssey: Primera videoconsola de la historia, desarrollada por Ralph Baer, convirtiéndose en un éxito de ventas en muy poco tiempo.

Masive Multiplayer Online (MMO): Tipo de juego que se lleva a cabo de manera online y donde participan múltiples de jugadores, son juegos multijugador donde en una misma partida se encuentran muchísimos jugadores

Mensaje: Se utilizada para nombrar al conjunto de los signos, símbolos o señales que son objeto de una comunicación.

Minecraft: Juego de los bloques conocido como pixeles, es un juego básicamente de diseño y construcción a mundo abierto.

Mundo virtual: Tipo de comunidad virtual en línea que simula un mundo o entorno artificial inspirado en la realidad.

Netflix: Empresa de distribución de con contenido audiovisual mediante la contratación de servicio por suscripción.

Newzoo: Página web especialista en información y análisis del mercado de los juegos.

Nintendo Entertainment System (Nes): Es una videoconsola de 8 bits perteneciente a la tercera generación en la industria de los videojuegos.

Nintendo: Empresa de entretenimiento dedicada a la investigación y desarrollo, producción y distribución de videojuegos.

OXO: Fue uno de los primeros videojuegos desarrollados de la historia, misma que simula un juego de ceros y cruces.

PACMAN: Videojuego tipo arcade creado por Toru Iwatani de la empresa Namco.

PEGI: Sistema de clasificación de edades para el consumo de contenidos de videojuegos y otro tipo de software de entretenimiento en 38 países europeos.

Plataforma: Las plataformas de videojuegos son sistemas que se crean como bases para hacer funcionar determinados hardware y software concretos. Para que nos entendamos, son los medios a través de los cuales podemos jugar a los diferentes videojuegos

Play Station: Videoconsola creada y desarrollada por Sony Interactive Entertainment.

Pong: Videojuego de primera generación publicado por Atari, está basado en el deporte de tenis de mesa.

Programer (Programador): Individuo que se encarga de implementar toda la experiencia interactiva de un videojuego, existen distintos tipos de programadores para videojuegos.

Rock Star Games: Compañía desarrolladora de videojuegos.

Receptor: Persona a quien va dirigido el mensaje, se encarga de descifrar e interpretar los signos utilizados por el emisor.

RPG: Sus siglas provienen de las palabras en inglés Role Playing Game que significa literalmente Juegos de Rol, se le conoce como un género de videojuegos caracterizado porque un jugador controla un personaje en un mundo totalmente recreado hasta ir completando misiones y alcanzar su objetivo final.

Second Life: Comunidad virtual a la que se accede de manera gratuita desde internet, la cual permite interactuar a los usuarios entre ellos mediante avatares.

Sega: Es una corporación multinacional japonesa, encargada de la distribución y desarrollo de videojuegos.

Serious game; Su propósito es la formación por encima del entretenimiento. Han adquirido una popularidad desde hace ya varios años en empresas e instituciones que deciden implementarlos como parte de sus programas de formación.

Simulación: Intento de recreación de situaciones de la vida real.

Software: Conjunto de programas que permite a un computador realizar distintas tareas.

Sony: Empresa multinacional japonesa con sede en Tokio, Japón. Se le considera una de las mayores fabricantes en el mundo de dispositivos electrónicos de audio y vídeo, computación, fotografía, videojuegos, entre otros.

Streaming: Se usa en los videojuegos como una red de distribución digital de contenido multimedia lo que permite que permite al usuario a realizar dos actividades simultáneas, descargar un producto mientras lo juega.

Taito: Empresa dedicada al desarrollo, distribución y comercialización de videojuegos, creada en 1953 por Michael Kogan quien desarrolló su primer videojuego arcade en 1973.

Testers: Los probadores de software se dedican de manera profesional a las pruebas de software de los ordenadores para comprobar si funcionan correctamente, se encargan de identificar el riesgo de sufrir errores, detectan errores y los comunican, pueden analizar sitios web o juegos de ordenador.

Tetris: Videojuego de lógica diseñado y programado durante la Unión Soviética

Tic's: Las tecnologías de información y comunicación son recursos y herramientas que se utilizan para el proceso y administración de información.

Ubisoft: Compañía francesa desarrolladora y distribuidora de videojuegos, fundada en 1986 en Carentoir, Bretaña.

Videoconsolas: Pequeño sistema electrónico que está diseñado para ejecutar juegos, sin embargo, estos pueden adoptar diferentes formas y tamaños, por lo general requieren ser conectadas a un televisor para la visualización del videojuego.

Videojuego: Se le conoce al juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de vídeo.

Wifi: Tecnología que permite la interconexión inalámbrica de dispositivos electrónicos.

WPF (World Pump Festival): Evento de competencias centrado en el juego de baile Pump It Up.

Xbox: Videoconsola de sobre mesa de la sexta generación de consolas producida por Microsoft.

Youtubers: Productor y gestor de contenido audiovisual mediante la plataforma de Youtube.

Referencias.

- Austin Millán, T.R. *Para comprender el concepto de cultura*. UNAP Educación y desarrollo. Chile. 2000. Revista
- Amador Bautista, Rocío. *Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación*. UNAM. México. 2008. 340 pp.
- Aragón Corretero, Yolanda. *Desarmando el poder antisocial de los videojuegos*. Universidad de Granada. España. 2011. 103 pp. Revista.
- Alfonso Méndiz Noguero. *Advergaming*. Asociación científica ICONO. Madrid, España. (2010). 57 pp. Revista.
- Asa Berger, Arthur. *Videogames a Popular Culture Phenomenom*. Transaction Publisher. Estados Unidos. 2002. 119 pp.
- Begoña Gros. *Videojuegos y Aprendizaje*. Grao. España. 2008. 149 pp.
- Begoña, Gros. *Jugando con videojuegos: Educación y entendimiento*. Desclée de Brouwer. España. 1998. 134 pp.
- Bordieu, Pierre. Poder, derecho y clases sociales. Desclée de Brouwer. España. 2000. 244 pp.
- Castro Lerma, Ixchel. *El modelo comunicativo: Teóricos y Teorías Relevantes*. Trillas. México. 2006. 176 pp.
- Carlos A. Scolari. L'home videoludens. Eumo Editorial. España. 2008. 272 pp.
- Clifford Geertz. *La Interpretación de las culturas*. Gedisa. España. 2009. 392 pp.
- Donovan, Tristan. *Replay the History of Video Games*. Yellow Art. España 2010. 516 pp.
- De Jesús González Martínez, Martín. *Tecnologías de la información*. Mc Graw Hill. México. 2010. 332 pp.
- Dominick, Joseph R. *La dinámica de la comunicación masiva: Los Medios en la era digital*. Mc Graw Hill. España. 2006. 544 pp.
- Esnaola Graciela, Alicia. *Claves Culturales de la organización del conocimiento; qué nos enseñan los videojuegos*. Alfagrama. Buenos Aires. 2006. 157 pp.
- Gee, James Paul. *Lo que enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe. Málaga. 2004. 264 pp.

- Garza Gutiérrez, Fidel de la. *Tratamiento de adicciones y compulsiones a las drogas, juegos, sexo, comida, videojuegos*. Trillas. México. 2009. 168 pp.
- Greenfield, Patricia Marks. *El niño y medios de comunicación los efectos de la televisión, videojuegos y ordenadores*. Morata. Madrid. 1984. 243 pp.
- Gil, Adriana; Vallorera, Montse. *Género, TIC y Videojuegos*. UOC. Barcelona, España. 2009. 96 pp.
- Horkheimer, May y Adorno, Theodor. *Dialéctica de la ilustración*. AKAL. España. 1988. 317 pp.
- Johan Huizinga. *Homo Ludens*. Alianza. Barcelona, España. 1998. 271 pp.
- Lozano Rendón, José Carlos. *Teoría e investigación de la comunicación de masas*. Prentice Hall. México. 2006. 248 pp.
- Levis, Diego. *Los videojuegos un fenómeno de masas*. Paidós. México. 1997. 104 pp.
- Parreño, José Martí. *Marketing y Videojuegos*. ESIC. Madrid. 2010. 300 pp.
- Manuel Castells, La galaxia Internet. Debolsillo, Barcelona, España. 302 pp.
- Moles A. *Sociodinámica de la cultura*. Paidós. Buenos Aires. 1978. 334 pp.
- McLuhan, Marshall. *La Aldea Global*. Gedisa. Barcelona. 1995. 208 pp.
- McLuhan, Marshall. *La Galaxia Gutenberg. Génesis del "Homo Typographicus"*. Planeta de Agostíni S.A. Barcelona, España. 2015. 1380 pp.
- Montagnana, Vincent. *Videojuegos: Una Nueva Forma de Cultura*. Robinbook. España. 141 pp.
- Moles. Abraham. *Teoría Estructural de la Comunicación y Sociedad*. Trillas. México. 1983. 207 pp.
- Provenzo E. *Video Kids. Making sense of Nintendo*. Harvard University Press. Cambridge, UK. 1992. 198 pp.
- Reboloso Gallardo, Roberto. *La Globalización y las nuevas tecnologías de información*. Trillas. México. 2010. 111 pp.
- Rogers, C. *Psicoterapia centrada en el cliente*. Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1981. 464 pp.
- Tejeiro, Ricardo. *La psicología de los videojuegos*. Aljibe, S.L. España. 180 pp.
- Tejeiro, Ricardo y otros. *Efectos Psicosociales de los videojuegos*. Universidad de Málaga. España. 2009. 250 pp.

- Tejeiro, Ricardo. La adicción a los videojuegos. Una revisión, Universidad Nacional de Educación a distancia. España. 2001. 9 pp.
- Volleur, Marc. *Las nuevas adicciones del siglo XXI, sexo, pasión y videojuegos*. Paidós. Barcelona. 264 pp.