



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**PRÁCTICAS EN UN GRUPO DE FANÁTICOS  
DE LOS VIDEOJUEGOS**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO  
EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
PRESENTA:

**MARIO ALBERTO ORTEGA BARRIENTOS**

ASESORA: DRA. FRANCISCA ROBLES

CIUDAD UNIVERSITARIA, OCTUBRE 2014





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.



## ÍNDICE

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN .....</b>  | <b>2</b>  |
| <b>Capítulo 1. Los videojuegos pasatiempo y algo más .....</b>     | <b>5</b>  |
| <b>1.1 Los videojuegos como fenómeno social .....</b>              | <b>7</b>  |
| <b>1.2 Los videojuegos como medio de entretenimiento .....</b>     | <b>11</b> |
| <b>1.3 ¿A quiénes van dirigidos los videojuegos? .....</b>         | <b>16</b> |
| <b>1.4 El videojuego como producto cultural .....</b>              | <b>22</b> |
| <b>1.5 El videojuego como medio de comunicación.....</b>           | <b>27</b> |
| <b>Capítulo 2. Fanáticos de los videojuegos .....</b>              | <b>31</b> |
| <b>2.1 Tipos de videojugadores.....</b>                            | <b>31</b> |
| <b>2.2 El fanático de los videojuegos actualmente .....</b>        | <b>33</b> |
| <b>2.3 Dos Testimonios de fanáticos .....</b>                      | <b>37</b> |
| <b>2.4 Las prácticas de los fanáticos de los videojuegos .....</b> | <b>42</b> |
| <b>2.5 La convivencia entre fanáticos de los videojuegos .....</b> | <b>48</b> |
| <b>Capítulo 3. El fanático globalizado .....</b>                   | <b>52</b> |
| <b>3.1 El fanático evoluciona .....</b>                            | <b>53</b> |
| <b>3.2 Nuevas tendencias de videojugar .....</b>                   | <b>56</b> |
| <b>3.3 El juego online o en línea.....</b>                         | <b>58</b> |
| <b>3.4 El fanático y el juego en línea .....</b>                   | <b>60</b> |
| <b>3.5 Testimonio de dos jugadores online.....</b>                 | <b>62</b> |
| <b>Conclusiones Generales .....</b>                                | <b>65</b> |
| <b>Fuentes .....</b>   | <b>67</b> |



## Introducción

Son catalogados como retraídos, nerds, frikis, flojos e incluso vagos, pero los fanáticos de los videojuegos son personas altamente sociables, dinámicas e inteligentes, además de tener un gran gusto por jugar videojuegos, son amantes de diversas actividades entre las cuales destacan ver películas y leer comics o libros, incluso estudiar; son personas altamente competitivas y sobretodo son seres humanos que realizan muchas actividades y que su afición por los videojuegos no los excluye de disfrutar la vida, un grupo de estos singulares personajes nos ayudarán a entender cómo los videojuegos no son un simple medio de entretenimiento como muchos piensan.

Los videojuegos han desatado un fenómeno social a nivel mundial, este medio de entretenimiento por llamarlo de alguna forma, es muy común en la actualidad, no solo los fanáticos juegan, también las mamás, los papás, el vecino, los amigos, la novia, hasta los abuelitos, por lo cual es interesante analizar cómo las personas se relacionan con estos medios para entender por qué existen millones de fanáticos en todo el mundo, ya que son muy pocas las personas que hoy en día no han probado por lo menos una vez, alguno de estos dispositivos.

Los videojuegos son comúnmente catalogados como un medio de entretenimiento así como usualmente se cataloga al cine, la televisión y a la radio.

El videojuego, como todo medio de comunicación, es un producto cultural que corresponde a un contexto, a una sociedad y a unos fines, también cambia, desde su capacidad tecnológica hasta la capacidad de contenido. Es un proceso que generalmente está constituido por personas de diferentes disciplinas como programadores, diseñadores gráficos, escritores, etc. y por esto ha sido revalorado durante la última década.

Este desarrollo que se ha dado en el videojuego en cuanto a tecnología y contenido no se puede atribuir como un cambio por sí solo, muchos factores han influido en él, especialmente los mismos medios, los que existían antes como el cine y la televisión y los que surgieron después como el Internet y las redes sociales, entablando un diálogo entre estos medios desde contenidos, formas de narración, técnicas de marketing, diseño de arte, etc.; luego se convirtió en un fenómeno social, ya que muchos niños y jóvenes se han vuelto videojugadores desde aquellos primeros años a principio de los '70, y ahora esas personas y los niños de los últimos 30 años han hecho crecer a la industria del videojuego de una manera impresionante.

El videojuego es visto por el fanático como una expresión cultural que representa las necesidades, ilusiones, fantasías, gustos, intelecto y capacidad de narración de la sociedad. El videojuego, como todo objeto cultural, no solamente es producto social sino también por el mismo hecho de existir, se ha ido transformando y de la misma manera ha cambiado la forma como se interactúa con estos dispositivos; en la actualidad hay videojuegos en tercera dimensión y se vislumbra en un futuro cercano los videojuegos de realidad virtual.

Comunidades de fanáticos en línea, están cambiando a la sociedad y cultura de videojugadores. El juego de video tiene muchas aplicaciones en un sentido práctico, una de ellas es su capacidad educativa en el usuario, el videojuego es parte de la revolución digital que vive nuestra sociedad actualmente.

El videojuego, como medio de comunicación que es, también tiene la capacidad de llevar mensajes, expresar las ideas, críticas y consternaciones sociales o políticas de un autor o autores, a la vez que también es capaz de llevar toda una ideología como sucede en las películas o series televisivas.

Los medios masivos se han usado para proponer una idea, para rechazarla, para protestar, para dar cierta información a la gente. Es importante analizar las formas y prácticas que los fanáticos de los videojuegos emplean y así conocer cómo su “pasatiempo” ha contribuido en el desarrollo de los mismos.

La inspiración para este trabajo no solo surge por el enorme gusto de quien escribe hacia los videojuegos, sino también porque creo que los videojuegos han sido desacreditados como un pasatiempo únicamente para el ocio y como comunicador me interesa externar el amplio beneficio que los videojuegos nos pueden proporcionar como medios de comunicación interactivos.

Siendo uno de mis pasatiempos favorito desde los cuatro años de edad, me considero un fanático más, creo que los videojuegos son una forma de entretenimiento que tiene mucho que dar, sin embargo busco que este trabajo sea lo más objetivo posible y por ende he recurrido al análisis de un grupo de fanáticos con quienes he tenido contacto durante mucho tiempo, ellos me han ayudado a deshebrar algunas de las propiedades más interesantes que no son vistas por las personas que no conocen acerca de este universo y por lo cual los exhorto a disfrutar de este humilde trabajo.

Este texto consta de tres partes o capítulos, en el primero trataremos de explicar de manera muy superficial pero concisa qué son los videojuegos y a quiénes van dirigidos; una vez establecido esto, analizaremos el fenómeno social provocado por los videojuegos como forma de entretenimiento y como producto cultural moderno, finalmente abordaremos el factor de los videojuegos como medio de comunicación.

En la segunda parte abordaremos a los diferentes tipos de videojugadores y nos enfocaremos principalmente en el fanático de los videojuegos. Apoyándonos en recursos como el relato periodístico indagaremos en sus prácticas, costumbres y convivencia entre ellos.

Finalmente en la tercera parte hablaremos de la evolución que ha tenido el fanático de los videojuegos, las nuevas tendencias de juego con base en la incursión del internet, por supuesto hablaremos acerca del juego online y la reacción del fanático ante esta nueva tendencia, cómo esto ha cambiado la forma en que los fanáticos se relacionan y conviven con esta nueva forma de jugar.



## **Capítulo 1. Los videojuegos pasatiempo y algo más**

En este capítulo buscamos entender ¿qué son los videojuegos? ¿A quiénes van dirigidos? ¿Cuál es su objetivo?, buscamos comprender a los videojuegos más allá de un simple pasatiempo, mostrar un lado que muchas veces no miramos acerca de este universo, si bien es un hecho que el primordial objetivo de los videojuegos es entretener, su evolución ha llevado a este sector a convertirse en un producto cultural lleno de variantes que lo hace un medio de comunicación único debido a su naturaleza interactiva y sumamente social, apoyándonos en los usuarios podemos ver cómo estos dispositivos y softwares son en la actualidad una de las formas más recurridas por las personas de todas las edades como forma de diversión, aprendizaje y entretenimiento.

Los videojuegos son softwares realizados por programas de computadora en donde podemos interactuar directamente con ellos mediante un monitor, comandos o controles, los cuales constan de una palanca de mando y botones, estas plataformas pueden ser desde una computadora, una máquina de arcade o dispositivos móviles como un celular. Los videojuegos pueden ser de diversos géneros que van desde deportes, acción, terror, acertijos, disparos, plataformas, etc.

Estos videojuegos son considerados como un medio de entretenimiento puesto que su principal objetivo es entretener, sin embargo, los videojuegos han evolucionado de una manera exorbitante y se han posicionado en el gusto de millones de personas quienes disfrutan de ellos diariamente

El gusto por jugar videojuegos puede resultar sumamente adictivo por lo cual muchas personas se han convertido en fanáticos de ellos creando un nuevo sector que le dedica bastante tiempo a este pasatiempo, siendo el fanático el que nos ayudará a comprender cómo es que los



*Imagen de Consola de última generación Play Station 4. Imagen tomada de google.com*

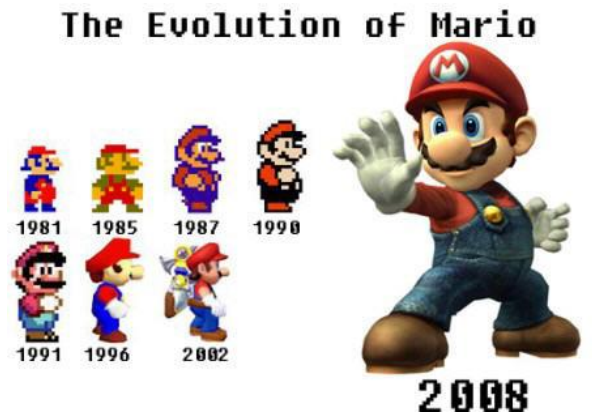
videojuegos no son una simple forma de pasar el tiempo, ya que son testigos de primera mano en cuanto a qué tantas otras cosas podemos obtener de estos dispositivos y cuánto provecho les podemos sacar, es así que nos cuestionamos si los videojuegos son una forma común y corriente de entretenimiento o si realmente son algo más.

Una de las cosas más interesantes es cómo la práctica de jugar videojuegos para el fanático es una forma de vida, no solo juegan por jugar y divertirse, estos sujetos los disfrutan al máximo, los coleccionan, los comparan, los analizan, se vuelven críticos y el tiempo no les alcanza.

Para el fanático de los videojuegos es de suma importancia que las demás personas comprendan que los videojuegos son una forma interactiva que proporciona infinidad de cosas positivas, que la forma en cómo ven las demás personas a los videojuegos es sumamente limitada a la inmensa gama de posibilidades que tienen éstos para ser explotados como un medio positivo de mejorar en diversos aspectos en nuestra vida; por eso es muy importante profundizar en su punto de vista o perspectiva para conocer cómo es que estos juegos de video pasan de ser un pasa tiempo común a algo más importante para la sociedad.

## 1.1 Los videojuegos como fenómeno social

Son muy pocas las personas que conozco que no hayan jugado Pacman o Mario Bros alguna vez o por lo menos haber oído hablar al respecto; mencionar alguno de estos personajes tan icónicos dentro de la industria de los videojuegos no es ajeno tanto para videojugadores como para quienes no lo son, este hecho habla por sí mismo y nos dice que estamos frente a un fenómeno social que trasciende más allá de lo que podemos imaginar.



*Imagen Evolución de Mario Bros. Imagen tomada de google.com*

El auge de los videojuegos lo encontramos durante los años ochenta con la aparición de Pacman en las arcades<sup>1</sup> siendo éstas las principales fuentes de entretenimiento de los primeros videojugadores. Muchas personas se daban cita en estos establecimientos abriendo paso a una nueva forma de convivencia social en donde podían pasar un buen rato de sano entretenimiento.



*Imagen de Arcade de Pacman. Imagen tomada de google.com*

<sup>1</sup> Arcades, Máquina de videojuegos recreativa que consta de un mueble o gabinete monitor y tarjeta de gráficos con memoria de almacenamiento, la cual funcionaba mediante la inserción de monedas. Lanzada al mercado por Nolan Bushell en 1971. [www.pixfans.com](http://www.pixfans.com). Consultado 29-01-2014.

Lo anterior me remonta a cuando vamos al cine a ver una película que recién se ha estrenado. Un gran número de personas se dan cita en un lugar para disfrutar de un producto audio-visual que nos lleva a compartir diferentes puntos de vista sobre un contenido que a muchos les puede o no gustar, sin embargo lo importante aquí es que nos demos cuenta de que el videojuego es una forma de entretener.

Si bien los videojuegos surgieron en las computadoras durante los cincuenta, no tenían gran impacto en la sociedad debido a que no cualquier persona tenía a su alcance algún tipo de computadora para jugar, más bien estos dispositivos se implementaban para trabajos empresariales. Las arcades, mejor conocidas como “maquinitas” fueron las que se encargaron de popularizar estos medios.



*Imagen de Arcades. Imagen tomada de google.com*

Las arcades fueron el nacimiento de esta interacción entre los videojuegos y las personas, sin embargo, esos años quedaron atrás debido a diversos factores. Las personas dejaron de ir a esos lugares principalmente al avance tecnológico que tuvieron las consolas caseras, es más práctico jugar sin salir de tu casa, como en la actualidad podemos ver una película o escuchar un concierto desde nuestros hogares, ya que muchos medios de entretenimiento llevados al hogar es lo que permea en la actualidad y es esta transformación lo que nos lleva a nuevas convivencias con estos dispositivos.

Si bien el Atari no fue la primera videoconsola, es importante mencionarla ya que popularizó estos dispositivos con grandes juegos como Pong<sup>2</sup> y Pacman<sup>3</sup>. Las personas podían tener



videojuegos de mejor calidad directamente en sus televisores *Imagen de Consola Atari 2600 Imagen tomada de google.com*

y se reunían en las salas de sus hogares a disfrutar de ellos, pero lo más importante aquí es que tenían la posibilidad de jugar diversos juegos en una misma consola, algo que no se podía concebir en una máquina de arcade. Los cartuchos intercambiables vinieron a darle todo un giro a la industria que hasta en este punto se encontraba en decadencia.

A pesar de que los videojuegos surgieron en Norteamérica, siendo Estados Unidos la cuna de dicho mercado de dispositivos, fue tan grande su impacto social que los japoneses decidieron lanzarse al ruedo siendo Nintendo, empresa que originalmente se dedicaba a producir tarjetas de un juego tradicional japonés y juguetes, quienes decidieron invertir en este mercado.

Actualmente también se puede jugar en otros dispositivos como el celular, sin embargo, las consolas caseras de videojuegos son la nueva forma que hasta estos días prevalece como la fuente más poderosa del mercado para las principales empresas de videojuegos.

---

<sup>2</sup> Pong, Videojuego de la primera generación de videoconsolas publicado por Atari, creado por Nolan Bushnell y lanzado el 29 de noviembre de 1972. Consultado en [www.arcade-museum.com](http://www.arcade-museum.com) 02-02-2014.

<sup>3</sup> Pacman. Videojuego de arcade creado por el diseñador de videojuegos Toru Iwatani de la empresa Namco y distribuido por Midway Games en el mercado estadounidense a principios de 1980. Consultado en [Pacman.publijuegos.com](http://Pacman.publijuegos.com). 02-02-2014

Durante los años ochenta el impacto social de los videojuegos era tan grande que Nintendo decidió lanzar al mercado una consola que hasta estos días es una de las más clásicas junto con el Atari, el NES, Nintendo Entertainment System, a partir de este momento muchas de las personas conocen acerca de los videojuegos gracias a la aparición del



*Imagen de consola NES Nintendo tomada de google.com*

videojuego llamado Mario Bros; éste singular videojuego es uno de los más vendidos en la historia y es responsable de que muchas familias a nivel mundial se adentraran a este universo virtual que ha evolucionado a tal grado que ha traspasado fronteras y no solo es considerado como una nueva forma de entretenimiento, sino que algunos fanáticos exigen el reconocimiento de los videojuegos como una nueva forma de arte.

Es un hecho que los videojuegos son un fenómeno social tan grande que genera millones de dólares, se estima que la industria de los videojuegos puede mover alrededor de 90 millones de pesos según cifras estimadas durante el 2008 por el Instituto Audiovisual de Telecomunicaciones en Europa<sup>4</sup>.

Un estudio realizado por la empresa de encuestas de opinión Consulta Mitofsky, durante el año 2010, nos muestra que en México en uno de cada 6 hogares se afirmó tener alguna consola de videojuegos. Su presencia en los hogares está ligado a variables socioeconómicas, por ejemplo, mientras casi la mitad de los hogares de nivel socioeconómico alto tienen una, solo el 1% de los hogares de nivel bajo la poseen<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Los videojuegos un multimillonario mercado. Consultado en <http://extroversia.universia.net>. artículo publicado el 31-12-08 consultado el 03-02-2014.

<sup>5</sup> La consola de videojuegos en los hogares mexicanos, encuesta realizada por Consulta Mitofsky en el año 2010 consultado en [www.mediotiempo.com](http://www.mediotiempo.com). 03-02-2014

Los videojuegos son considerados un negocio multimillonario que hasta las más poderosas empresas como Sony y Microsoft han sido participes con sus propios dispositivos de software y hardware, las cuales han llevado a millones de personas en el mundo a adentrarse a esta forma de entretenimiento que considero como un nuevo espacio para la interacción social<sup>6</sup>.

Es innegable el poderoso impacto que estos dispositivos han generado en las diversas sociedades a nivel mundial y por eso es de suma importancia analizar cómo los fanáticos han sido el móvil para propagar tal movimiento o fenómeno social y que debido a ellos, principalmente, cada día más personas se unen a esta forma de entretenimiento; gracias al inminente desarrollo tecnológico en esta era digitalizada tenemos más vías de interacción que ya no solo se limita a un par de simples formas, ahora son cientos de personas quienes a la vez pueden convivir gracias a los videojuegos.

## **1.2 Los videojuegos como medio de entretenimiento.**

El entretenimiento es el conjunto de actividades que realizan los seres humanos con el único fin de divertirse, dejando a un lado sus obligaciones y preocupaciones de la vida cotidiana, al igual que el cine o la música, los videojuegos están cargados de contenidos que nos llevan a disfrutar de diversas experiencias para nuestro entretenimiento.

Debido a su evolución tecnológica los videojuegos están conformados por un extenso trabajo tanto musical, de arte, diseño y en algunos casos hasta literarios o

---

<sup>6</sup> Interacción Social. Es el lazo o vínculo que existe entre las personas y que son esenciales para el grupo, de tal manera que sin ella la sociedad no funcionaría. Para la Sociología, las relaciones sociales, los modos de interacción no se limitan al ámbito familiar o de parentesco; abarca las relaciones laborales, políticas, en los clubes deportivos, en los centros educativos, etc. Consultado en [derechotercero.wordpress.com](http://derechotercero.wordpress.com). 02-02-2014.

didácticos, los cuales deleitan a sus fanáticos en diversas formas y los llevan a disfrutar de horas de interminable diversión.

Los videojuegos son una enriquecedora forma de entretenimiento y lo que los diferencia de otros medios como el cine, la música y la televisión, es su alto nivel de interactividad<sup>7</sup>, es decir cuando nosotros vemos una película o escuchamos música estamos consumiendo un producto en el cual no podemos ser partícipes directamente o modificarlo, en cambio en un videojuego somos directamente partícipes, ya que somos nosotros quienes controlamos la situación en él en diversas formas. En un juego de destreza somos nosotros quienes debemos resolver diversos acertijos para terminarlo, en un juego de peleas son los comandos y estrategias que realizamos los que nos determinan ganadores o perdedores, y en juegos de aventuras incluso son las decisiones que tomamos dentro del juego lo que determinará el desarrollo de la historia.



*Ilustración Imagen de niños jugando un videojuego multijugador. Imagen tomada de google.com*

Los videojuegos no son únicamente para una sola persona, desde sus inicios existían juegos para dos jugadores y en la actualidad se pueden jugar desde tres o más jugadores, lo cual no

limita el entretenimiento a un solo miembro o participante,

la interacción con el otro siempre ha sido de suma importancia en los videojuegos ya que si bien podemos competir contra la inteligencia artificial, siempre es más divertido compartir la experiencia con otro ser humano, la reciprocidad dentro de

---

<sup>7</sup> Interactividad. En el contexto de la comunicación entre ser humano y máquina, el concepto se refiere al comportamiento interactivo del aparato tal como lo experimente el primero. Esto difiere de otros aspectos de la máquina tales como su apariencia visual, su forma de trabajo interna, o el significado de los signos que transmita. (inglés) McMillan, S.J. (2002). Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, And Systems. In L. Lievrouw and S. Livingston (Eds.), Handbook of New Media versión digital (pp. 162-182).



un videojuego, ya sea de competencia o bien de forma cooperativa, determina una importante interacción que dota al videojuego de un sentido de convivencia más genuino y que lo coloca no solo como un medio de entretenimiento sino también como un medio de convivencia con las demás personas.

Los videojuegos como forma de ocio han sido fuertemente criticados desde la perspectiva que es un medio que puede consumir tu atención por horas, lo cual puede provocar una fuerte desatención a otras actividades físicas o sociales y responsabilidades, sin embargo con el paso del tiempo ha ido cambiando la visión que se tiene de los videojuegos.

En la actualidad la inmensa interactividad de los videojuegos los ha posicionado no solo como un medio simple de entretenimiento, y han sido sujeto de diversos estudios que han comprobado las diversas utilidades que se le pueden atribuir, por ejemplo: el doctor Ancor Mesa Méndez, de la Universidad Autónoma de Barcelona, realizó un estudio con motivo del VII Congreso Iberoamericano de Psicología en Oviedo, España, en 2010, en donde nos habla de los diversos miedos que se reproducen a causa del posible impacto que los videojuegos puedan tener hacia las personas en el cual nos resume lo siguiente:

*“El fenómeno del videojuego ha sido ampliamente abarcado, tanto por los saberes populares como por estudios científicos, como, sobre todo, por los medios de comunicación. Se reproducen numerosos miedos hacia el posible impacto que éstos pueden tener sobre las personas: violencia, adicción, aislamiento, pero quizás el problema resida en la interpretación de que los videojuegos impactan. Prefiero partir de que el videojuego es mucho más que un objeto capaz de ser ingerido o que golpea los cuerpos y las mentes de los seres humanos. Con mi investigación trabajo mediante el Análisis Temático de Contenido los procesos de definición del videojuego desarrollados desde la historia de toda la vida como usuarios habituales de tres jóvenes, la asignación de papeles en esos procesos, la comunicación virtual intersubjetiva a partir del relato de la experiencia como videojugadores y la comprensión de las significatividades producidas a través del lenguaje mediante el estudio etnometodológico. Es muy difícil, si no imposible, establecer causas o consecuencias de la práctica del videojuego, sencillamente porque es muy complejo definir sus características, tan complejo como definir la práctica de la lectura de novelas, la práctica del deporte, o estudiar. Y es precisamente muy*

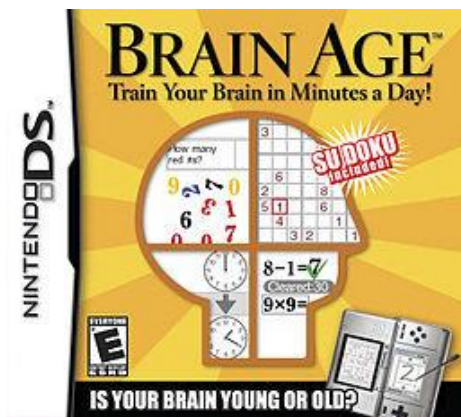
*complejo porque forman parte de esas prácticas en las que lo que principalmente se pone en juego precisamente es el significado de las cosas que lo constituyen.”<sup>8</sup>*

Existen muchos juegos que pueden enseñar a hablar otro idioma, como (My French Coach) y (My Spanish Coach) juegos educativos desarrollados por Sensory Sweep Studios y Publicados por Ubisoft para la videoconsola portátil Nintendo DS en Noviembre de 2007, en los cuales un profesor virtual enseña a hablar el idioma

francés y español respectivamente mediante diversas actividades.<sup>9</sup>



*Imagen del videojuego My French Coach. Imagen tomada de <http://upload.wikimedia.org>.*



*Imagen del videojuego Brain Age. Imagen tomada de [google.com](http://google.com)*

También existen juegos con actividades matemáticas como Brain Age Train Your Brain in a Minutes a Day, juego de lógica distribuido por Nintendo durante el 2005. En este juego se engloba una serie de actividades, ejercicios de cálculo y retención de datos, incluso ejercicios de ortografía y lectura con el fin de ejercitar la mente e incrementar la actividad cerebral.

<sup>8</sup> Extracto obtenido del artículo Estudio Etnometodológico del uso cotidiano de los videojuegos. Dr. Ancor Mesa Méndez. Universidad de Barcelona. [www.academia.edu](http://www.academia.edu). Consultado. 05-02-14

<sup>9</sup> [www.nintendoworldreport.com](http://www.nintendoworldreport.com). Consultado 05-02-2014

Otra de las formas más recientes en la que los videojuegos se han implementado es al mejoramiento de nuestro rendimiento físico. Debido a los avances tecnológicos los videojuegos también pueden ponernos a hacer ejercicios todo esto gracias a la implementación de sensores de movimiento. Existen juegos de baile, yoga o de Fitness, o simplemente juegos que nos obligan a tomar dinámicas de movimientos corporales que nos ayudan a mejorar nuestra condición física.



*Imagen de Mujer ejercitándose con videojuego. Imagen tomada de google.com*

Un Gimnasio de Vancouver Canadá de nombre Studeo 55 ha implementado la utilización de la consola Wii de Nintendo debido a los magníficos resultados en rutinas de pérdida de peso y mejoramiento cardiovascular, ya que los usuarios pueden brincar, golpear, ejercitar brazos y piernas con el sistema de mandos de movimiento de la consola. Los monitores animan a los clientes del club deportivo a usar la Wii como parte del circuito de entrenamiento, calentamiento y estiramientos, en una habitación de unos 37 metros cuadrados con una gran pantalla donde se proyecta la imagen. Nathan Mellalieu, propietario del gimnasio, dijo:

*“Recordemos que desde que la Wii se presentara el año pasado, varios estudios han hecho hincapié en su habilidad para mejorar el estado físico e incluso para la pérdida de peso al hacer que los sedentarios se muevan. Por ejemplo un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad John Moores de Liverpool, en Reino Unido, dijo que el uso regular de la*

*consola podría producir una quema de 1.830 calorías por semana, lo equivalente a casi cuatro Big Macs.”<sup>10</sup>*

En otras palabras los videojuegos no solo divierten sino también nos ayudan a mejorar nuestra salud mientras convivimos e interactuamos con ellos. Como podemos darnos cuenta los videojuegos sobrepasan por mucho los límites del entretenimiento común y los han colocado como nuevas plataformas multidisciplinarias que a su vez continúan siendo herramientas de convivencia y diversión. Los videojuegos como herramientas de interacción han ido desarrollándose y evolucionando en diversos campos que han influenciado positivamente en el desarrollo de las personas tanto físico, mental, emocional y social.

### **1.3 ¿A quiénes van dirigidos los videojuegos?**

En un principio los videojuegos eran plataformas meramente dirigidos a entretener, principalmente su mercado objetivo eran los niños, debido a las limitantes tecnológicas y de contenido; los primeros videojuegos eran demasiado simples para ser tomados en cuenta por personas de mayor edad, los juegos eran muy básicos y cumplían meramente con el fin de entretener, pero esta perspectiva ha ido cambiando con los años, si bien en la actualidad son muchos los niños y jóvenes interesados en estos dispositivos, también hay otras personas quienes juegan videojuegos: adultos, amas de casa e incluso personas de la tercera edad se han unido a esta actividad.

Los videojuegos pueden ir dirigidos a cualquier tipo de persona sin importar su edad, rasgos étnicos o religión, los videojuegos son solo un producto más que puede ser consumido por cualquier persona que busque determinado tipo de

---

<sup>10</sup>Artículo Cosas Sencillas Extraído de. [cosassencillas.wordpress.com](http://cosassencillas.wordpress.com). Consultado 07-02-2014

entretenimiento y cada empresa desarrolladora determina a qué mercado objetivo va dirigido su producto.

Es simple darnos cuenta que los juegos van dirigidos a todo tipo de persona, pero ¿qué sucede cuando un juego con contenido altamente violento es consumido por un niño?, es claro que el contenido violento no es el apropiado para un niño u adolescente ya que esto puede repercutir directamente en su estado emocional y en algunos casos en el psicológico, el problema ha sido resuelto por la ESRB por sus siglas en Inglés Entertainment Software Rating Board, (Tabla de Clasificación para Software de Entretenimiento).

La ESRB se encarga de clasificar cada uno de los videojuegos o software de entretenimiento antes de que éste salga al mercado, las principales categorías que podemos encontrar son para todo público, niños, adolescentes, para jóvenes maduros y para adultos, cada una de estas clasificaciones vienen impresas en la parte frontal de cada software o videojuego en un pequeño recuadro en la parte inferior izquierda y con sus siglas en inglés. Actualmente no se cuenta con estas impresiones al idioma español al menos en América Latina, en comparación con Europa, pues en el viejo continente si se cuenta con estas impresiones en español, las cuales se presentan en el gráfico siguiente:

### Símbolos de clasificación ESRB



#### INFANCIA TEMPRANA

Los títulos con clasificación EC (infancia temprana) tienen contenido que puede ser adecuado para niños de 3 o más años de edad. Los títulos de esta categoría no contienen material alguno que los padres puedan considerar inapropiado.



#### PARA TODOS

Los títulos con clasificación E (para todos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 6 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener dibujos animados, violencia de fantasía o violencia moderada o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



#### TODOS LOS MAYORES DE 10+

Los títulos con clasificación E10+ (Para personas mayores de 10 años) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 10 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener más dibujos animados, violencia de fantasía o violencia moderada, lenguaje moderado y/o temas sugerentes mínimos.

*Ilustración Tabla ESRB en Español. migameroom.com. Imagen tomada de google.com*



#### ADOLESCENTES

Los títulos con clasificación T (adolescentes) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 13 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener violencia, temas sugerentes, humor crudo, escenas de sangre leves, apuestas simuladas y/o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



#### ADULTOS 17+

Los títulos con clasificación M (adultos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 17 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden contener violencia intensa, sangre en exceso, contenido sexual y/o lenguaje fuerte.



#### SÓLO PARA ADULTOS DE 18+

Los títulos con clasificación AO (sólo adultos) tienen contenido que puede ser adecuado para personas de 18 o más años de edad. Los títulos de esta categoría pueden incluir escenas prolongadas de violencia intensa y/o contenido sexual gráfico y de desnudez.



#### CON CLASIFICACIÓN PENDIENTE

El título con clasificación RP (clasificación pendiente) ha sido presentado ante la ESRB y espera una clasificación final. (Este símbolo aparece sólo en las publicidades antes del lanzamiento de un juego).

*Ilustración Tabla ESRB en Español. migameroom.com. Imagen tomada de google.com*

Un producto de esta índole no puede salir al mercado sin antes ser clasificado por esta instancia, lo cual incluye cualquier producto de entretenimiento no solo para consolas sino para computadoras. La dependencia que se encarga de clasificar los juegos tiene tal impacto en el desarrollo de los mismos, que en algunos casos han evitado que ciertos juegos salgan al mercado y en otros sean retirados al descubrirle contenido inapropiado para menores, incluso muchos juegos salen censurados del mercado. Esto disminuye que videojuegos con contenidos para adultos sean consumidos por menores de edad.

En nuestro país no existe una regulación que evite que juegos dirigidos para mayores de edad lleguen a las manos de los más pequeños. Cuando un niño va a una tienda a adquirir un juego puede comprar el que sea de su agrado sin importar la clasificación de dicho título, sin más lo único que puede hacer un vendedor es advertir, tanto al niño como a sus padres, el tipo de contenido que va a encontrar en dicho juego, dejando así la responsabilidad al comprador de lo que esté por consumir.



*Imagen de videojuego para celular. Imagen tomada de google.com*

Este mercado es tan versátil que incluso hay videojuegos pensados en personas que no tienen tiempo para jugar, son portátiles o incluso móviles para el celular. Es de esta manera que los videojuegos han empapado cada sector imaginable por lo cual hasta las personas que decían no mostrar gusto por los videojuegos hoy en día se encuentran jugando, tal vez de una manera disfrazada, quizás aprendiendo mientras juegan o incluso ejercitándose, aquí lo importante es ver el alcance que la comercialización de videojuegos ha llegado a tener.

En resumen podemos decir que los videojuegos son tan diversos que los hay para todas las edades y gustos, existen de varios tipos y categorías, por lo cual podemos determinar que los videojuegos están dirigidos para todas aquellas personas que gusten de divertirse con este medio de entretenimiento, pero ¿cómo es que estos productos se crean y llegan al mercado?, para entender un poco acerca de esto es fundamental conocer lo que es un Publisher de videojuegos, ya que son fundamentales en la comercialización de los mismos.

Los Publishers<sup>11</sup> de videojuegos existen desde los inicios de esta industria, son grandes inversionistas y distribuidores de videojuegos, se encargan de rentabilizar y hacer llegar al mercado los productos de los desarrolladores, quienes los contactan para mostrar su proyecto casi terminado o al menos un prototipo; si logran captar su atención entrarán en una fase de negociación donde el Publisher invierte en el proyecto para su finalización y comercialización. Plantean un modelo de negocio y una estrategia de mercadeo adecuada y distribuyen el juego en los países que a su criterio tendrán mejor recibimiento.



*Imagen de logotipos de publishers de videojuegos. Imagen tomada de google.com isopixel.net*

En la mayoría de los casos realizan una gran inversión de capital si el videojuego llega a interesarles; esto les da derecho a quedarse con una parte de las utilidades que muchas veces supera el 60%. Incluso algunos establecen un derecho sobre la propiedad intelectual, permitiéndoles cambiar la idea, crear nuevas entregas, contactar otro estudio para el desarrollo del videojuego, entre otros aspectos.

---

<sup>11</sup> Artículo Escrito por Juan Pedro Vallejo, Ceo Director de Proyectos en Pivot Studio, Desarrollador de Videojuegos. [www.pivotstudio.com](http://www.pivotstudio.com). Consultado el 10-02-2014



Si la idea les gusta, invierten el dinero y trabajo necesario para generar un videojuego comercial, pues quieren rentabilizar al máximo sus productos, ellos conocen muy bien el mercado y mantienen grandes bases de datos y contactos importantes de la industria; por lo que no dudan en cambiar la idea inicial, con el aporte de su retroalimentación o el replanteamiento general de la idea. Saben que si invierten una gran cantidad de esfuerzo y logran alcanzar el éxito, todos saldrán beneficiados.

También existen publisher que desarrollan sus propios títulos como es el caso de EA Sports, una división de Electronic Arts (EA), encargada de desarrollar y distribuir títulos deportivos como FIFA. Así como EA existen otros Publisher que producen y publican sus propios títulos entre los que destacan casas grandes de videojuegos como Nintendo, Ubisoft, Capcom, y Konami.

El videojuego se planea, se presenta ante un Publisher, quien determinará el futuro que el producto tendrá, si es aceptado, el videojuego se desarrolla, una vez terminado el Publisher se encargará de la mercadotecnia y distribución que el videojuego tendrá, así hasta que éstos llegan a los anaqueles de las tiendas en donde los compramos.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Proceso de comercialización de un videojuego. Artículo, como se vende un videojuego. [www.emprendedores.es](http://www.emprendedores.es). consultado el 10-02-2014

#### 1.4 El videojuego como producto cultural.

Existen muchas percepciones de lo que se refiere la cultura<sup>13</sup>, pero sabemos que es algo que tiene que ver con personas, grupos o comunidades y nos remite a circunstancias en el tiempo y el espacio, la cultura engloba instituciones, prácticas, lenguas, ciencia, arte, etc., que se dan dentro de un espacio tiempo o en un contexto histórico social.

La cultura no se podría dar sin actores sociales, y del mismo modo no habría actores sociales sin cultura, es decir “la cultura es todo aquello en donde interviene el hombre”. La cultura es el conjunto de conocimientos, costumbres, tradiciones, valores que una sociedad hereda, adapta, crea, transforma, para comprender e interpretar la realidad.

De esta manera sabemos que la cultura la hace el hombre y que de cierta manera la cultura también desarrolla al hombre; ambos se relacionan y están ligados el uno al otro y ni el paso del tiempo puede eliminar esa relación.

La cultura es un concepto sumamente complejo y debido a su amplio espectro significativo nos centraremos en su aspecto social, la vida social no solo es cuestión de objetos que se representan como hechos en el mundo, también es cuestión de acciones significativas, de enunciados, símbolos, textos y artefactos de diversos tipos; también es de sujetos que se expresan y buscan interpretarse mediante su ambiente.

---

<sup>13</sup> El significado de cultura desde la perspectiva social generalmente es relacionado con la antropología. Una de las ramas más importantes de esta disciplina social se encarga precisamente del estudio comparativo de la cultura, el término ha sido desarrollado de diversas maneras, que suponen el uso de una metodología analítica basada en premisas que en ocasiones distan mucho las unas de las otras. Consultado en [www.definicion.decultura.es](http://www.definicion.decultura.es) 11-02-2014

Entonces podríamos decir que “la cultura es un conjunto de significados socialmente compartidos por un grupo de personas dentro de un espacio-tiempo, y estas culturas son sujetas a transformaciones con el paso del tiempo”. Según Sir Edward Burnett Tylor, Antropólogo inglés, la cultura es:

*“...aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres, y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre. La situación de la cultura en las diversas sociedades de la especie humana, en la medida en que puede ser investigada según principios generales, es un objeto apto para el estudio de las leyes del pensamiento y la acción del hombre.”<sup>14</sup>*

Al decir entonces que la cultura es una actividad realizada por el hombre dentro de una comunidad o en conjunto surgen muchas propuestas o derivados de la misma como la alta cultura como el arte, la cultura media, la cultura de masas o cultura popular, pero lo que es un hecho es que en todas las culturas la actividad humana tiene que estar implícita.

El videojuego como un producto cultural es creado por una industria cultural<sup>15</sup>, cargado con contenido simbólico y artístico siendo destinados a un consumo social muchas veces sin tomar en cuenta que cumple con la función de una reproducción ideológica o simplemente con la reproducción de un mundo fantástico el cual se busca abordar con diferentes fines.

---

<sup>14</sup> Definición de Cultura de Taylor Tylor, Edward B. (1995) [1871]: “La ciencia de la cultura”. En: Kahn, J. S. (comp.): El concepto de cultura. Anagrama. Barcelona.

<sup>15</sup> El concepto de industrias culturales no es nuevo. T. Adorno comenzó a utilizarlo en 1948 refiriéndose a las técnicas de reproducción industrial en la creación y difusión masiva de obras culturales. Medio siglo más tarde, se observa que los modos de crear, producir, distribuir y disfrutar de los productos culturales se han ido modificando extraordinariamente. Además de las transformaciones tecnológicas y del papel de los medios de comunicación, la cultura se ha incorporado a procesos de producción sofisticados, cadenas productivas complejas y circulación a gran escala en distintos mercados. Consultado en [www.unesco.org](http://www.unesco.org). 12-02-2014.

Los videojuegos como cualquier producto cultural están cargados de todo lo anteriormente mencionado, principalmente por ser un producto creado por el hombre y para el hombre, el cual a su vez se ha ido transformando para beneficio de sus millones de seguidores a nivel mundial.

Por ejemplo Nintendo, en el periodo comprendido entre principios de abril y el 30 de septiembre de 2013, vendió 460.000 unidades más de Wii U, cuyo número total desde el lanzamiento asciende a 3.91 millones. Mientras, la situación con su 3DS, que del 30 de



*Imagen de las consolas Wii U y Nintendo 3DS. Imagen tomada de google.com. elchapuzasinformatico.com.*

septiembre del mismo año ya se habían vendido un total de 34.98 millones de unidades en todo el mundo, y durante los últimos seis meses se habían vendido 27,38 millones de juegos. Entre ellos destaca Animal Crossing: New Leaf, con 2,49 millones.<sup>16</sup>

De acuerdo con Microsoft, la consola Xbox 360 ha vendido más de 76 millones de unidades; Kinect tiene 24 millones de ventas y hay 46 millones de usuarios en Xbox Live hasta febrero de 2013. Mientras que Sony reportó en noviembre de 2012 que hasta esa fecha se habían vendido más de 70 millones de PlayStation 3 en todo el mundo.<sup>17</sup>



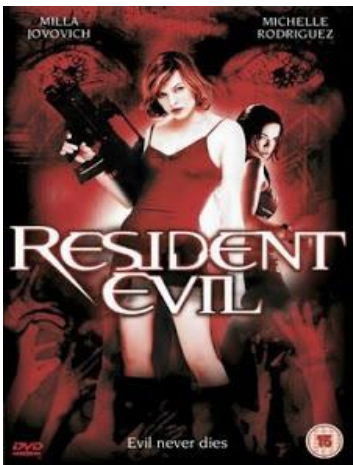
*Imagen de las consolas Xbox 360 y Playstation 3. Imagen tomada de google.com static.guim.com*

<sup>16</sup> Datos Obtenidos de [www.eurogamer.es](http://www.eurogamer.es). Consultado el 13-02-2014.

<sup>17</sup> Datos Obtenidos de [www.unocero.com/2013/02/13/](http://www.unocero.com/2013/02/13/). Consultado el 13-02-2014

La industria del videojuego es un sector que lleva consigo el trabajo de miles de personas entre creadores, diseñadores, músicos, escritores, etc., que además como todo producto cultural ha ido evolucionando para adaptarse a las nuevas demandas del mercado.

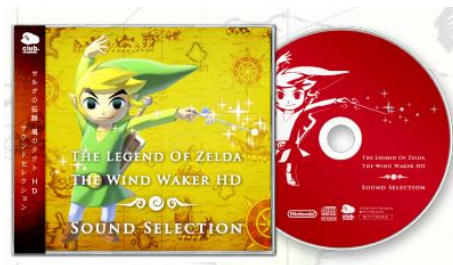
El videojuego es claro ejemplo de la cultura contemporánea que engloba a todas las personas en esta era digital, están llenos de contenidos que son infinitamente variados y muchas veces enriquecedores, lo cual ha provocado que diversos sectores culturales los tomen en cuenta como parte fundamental de nuestra cultura actual.



*Imagen de la primera película de Resident Evil. Imagen tomada de google.com*

Los videojuegos son programas llenos de diversas formas artísticas como la narrativa. Podemos encontrar magníficas historias en ellos, que incluso han sido llevadas a la pantalla grande y han sido dirigidas por extraordinarios directores de cine, tal es el caso de la exitosa saga de juegos de supervivencia de horror Resident Evil que actualmente cuenta con cinco películas y siete libros. Esta es una de las sagas que han incursionado en los dos ámbitos.

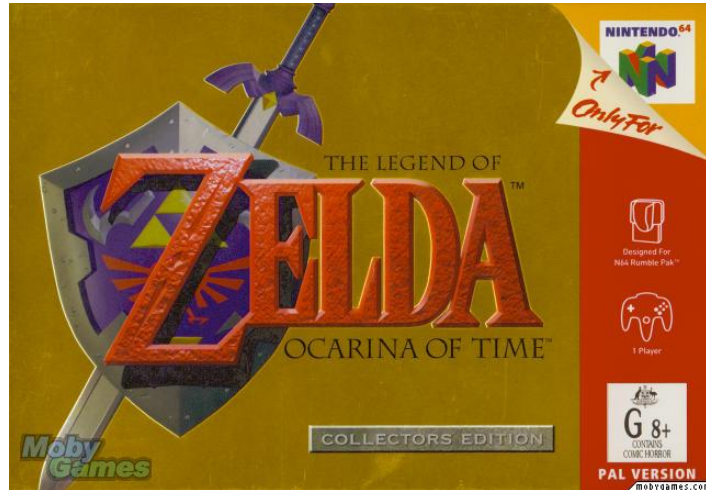
Por otra parte el apartado de diseño de arte nos demuestra que los videojuegos son una amalgama perfecta entre el diseño artístico y el diseño gráfico moderno, y qué decir de la música, la cual nos puede sumergir en las diversas tramas con piezas que se adaptan perfectamente a cada tipo de juego, tal es el caso de los juegos que cuentan con melodías sinfónicas originalmente creadas para ellos como las melodías de Zelda o Final Fantasy.



*Imagen del sound track del videojuego The Legend of Zelda Wind Waker. Imagen tomada de google.com en www.nintendojo.com*

Estos productos culturales modernos son sumamente comunes hoy en día y pese a que han sido fuertemente menospreciados se han ganado un lugar en los corazones de muchas personas que ahora se consideran fanáticos, tal y como lo son los cinéfilos o los especialistas en música o las bellas artes, existen quienes consideran a los videojuegos no solo como un medio de entretenimiento sino más bien como una nueva forma de arte, lo cual ha sido tema de polémica y discusión.

Existen juegos que han sido galardonados con premios otorgados por instancias de artes tal es el caso del juego de Zelda Ocarina Of Time, el cual ganó el primer premio dentro de la división de artes interactivas otorgado por el Japan Media Arts Festival en el año de 1998. Su creador Shigeru Miyamoto recibió el



*Ilustración 1 Imagen del videojuego original de The Legend Of Zelda Ocarina of Time. Imagen tomada de google.com pics.mobygames.com*

premio Príncipe de Asturias de humanidades y comunicación<sup>18</sup> por su aportación y mérito como creador y diseñador de videojuegos y su gran aportación a este campo con la creación de juegos didácticos llenos de interactividad, por su formatividad y constructivismo al excluir la violencia de sus contenidos los cuales han sido capaces de llegar a públicos de todas las edades.

Si estas grandes instancias han volteado a ver el sector de los videojuegos como una nueva forma de arte y educación es más que obvio que los videojuegos pueden ser considerados como uno de los más importantes productos culturales de la actualidad.

<sup>18</sup> Shigeru Miyamoto, creador de Mario bross y Zelda, es Galardondo con el premio Principe de Asturias de humanidades y comunicación, consultado en [www.meristation.com.mx](http://www.meristation.com.mx). 14-02-2014

## **1.5 El videojuego como medio de comunicación.**

Los medios masivos de comunicación, desde una perspectiva muy básica, funcionan con el fin de informar, formar y entretener a una audiencia determinada que tiene acceso a ellos, dejando de lado la reciprocidad de una comunicación dinámica en donde pueda coexistir un vaivén de la información. Con los videojuegos o el internet, por ejemplo, las cosas son muy diferentes, debido a que estos son medios digitales más dinámicos e interactivos.

Al igual que los medios de comunicación masiva como la televisión, la radio, el cine y el Internet, los videojuegos son un medio capaz de transmitir un sinnúmero de mensajes como sentimientos, emociones, cultura, conocimiento e incluso ideologías, a muchos receptores que a su vez reciben el mensaje, la mayoría de las veces con el fin de entretenerse e informarse, sin embargo en este rubro los videojuegos son algo diferentes.

La mayor parte del tiempo no se ha tomado en cuenta a los videojuegos como un medio masivo de comunicación debido a que es un sector que se encuentra altamente estigmatizado como un simple medio de entretenimiento y de ocio, se ha desestimado su alto potencial en este sector y es por esta razón que no es tomado en cuenta como un medio de comunicación masiva.

Por la forma en que se crean los videojuegos están cargados de cultura, es decir, los videojuegos que se hacen en América son sumamente diferentes a los que se crean en Europa o Japón, los videojuegos tienen la facultad de transmitir esos gustos y visiones de las cosas que son tan diferentes entre las diversas culturas.

Los videojuegos son un medio interactivo de comunicación, son didácticos pero a la vez son un medio en constante evolución y con un alto dinamismo, son una herramienta que sin darnos cuenta ha evolucionado al punto que pueden comunicarnos una bocanada de información, son medios saturados que muchas

veces solo son vistos como pixeles en un monitor que solo sirven para jugar y entretener, tal vez en un principio fue así, pero debido a su dinamismo y alto desarrollo, los videojuegos proporcionan montañas de mensajes que bien pueden ser muy simples pero también pueden ser muy complejos y por ende provocar ciertas reacciones en el videojugador, tal y como se muestra en el siguiente cuadro.

*Cuadro Representativo de Experiencia Lúdica recreativa y Lúdica Patológica en el Videojugador*

| Circunstancia                             | Experiencia lúdica educativa y/o recreativa   | Experiencia lúdica patológica   |
|---|---|---|
| Motivación del sujeto para jugar          | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Divertirse</li> <li>•Aprender</li> <li>•Esparcirse</li> <li>•Sentido competitivo</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Divertirse</li> <li>•Evadir el contacto con situaciones incómodas</li> <li>•Ganar dinero</li> </ul>   |
| Duración del juego                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Se destina un tiempo específico para jugar sin afectar otros ámbitos de su vida</li> <li>•Suficiente para lograr objetivos puntuales y no excede tiempo pese a no lograrlos</li> <li>•Para sin necesidad de llegar al cansancio físico o agotamiento mental.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Se juega sin planear el tiempo máximo que se puede dedicar al juego</li> <li>•No puede parar salvo por cansancio físico o agotamiento mental e incluso ante ellos le puede resultar imposible detenerse</li> </ul>                                      |
| Detener y empezar el juego                | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Puede parar cuando desea</li> <li>•Inicia cuando atendió prioridades u obligaciones personales</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Se piensa constantemente en jugar mientras se está alejado del juego, incluso en situaciones agradables</li> <li>•No puede parar pese a que su propio organismo u obligaciones se lo demanden (comer, ir al trabajo, ir a una reunión, etc.)</li> </ul> |
| Participación en otro tipo de actividades | <ul style="list-style-type: none"> <li>•El juego es una experiencia recreativa más en su vida</li> <li>•Incorpora las enseñanzas del juego en su vida</li> <li>•Discierne entre la fantasía y la realidad</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Se miente para jugar</li> <li>•Afecta la vida social del jugador</li> <li>•Baja o se nulifica el desempeño en otros ámbitos de su vida</li> <li>•Se confunde entre el juego y la vida real</li> </ul>   |



Al ser tan diversos los contenidos que podemos encontrar en los videojuegos, es posible aprender muchas cosas de ellos y a su vez también podemos transmitir nuestros propios mensajes, en la actualidad los videojuegos nos permiten interactuar con muchas personas al mismo tiempo, lo cual añade un valor más a su capacidad como medios.

Con los videojuegos no solo nos limitamos a recibir los mensajes y digerirlos tal cuales, su nivel de interacción nos permite reflexionar y crear nuestros propios mensajes dinámicos para poder compartirlos con los demás, y todo esto mientras nos divertimos. Es una nueva forma de comunicación interactiva digital.

Gracias al internet, la manera en que se juega ha cambiado radicalmente, ahora no solo nos limitamos a jugar con los miembros de nuestras familias y amigos, vecinos o personas de nuestro entorno cercano, país o región, gracias al juego en línea ahora podemos jugar con personas de todo el mundo, esta característica de los videojuegos refuerza más su capacidad como medio de comunicación.

Ahora ya no solo jugamos localmente, los videojuegos modernos nos proporcionan la capacidad de interactuar con personas de lugares lejanos, con personas que hablan idiomas diferentes, ahora creando un nuevo lenguaje común dentro de estos universos digitales podemos comunicarnos con estas personas.

El avance tecnológico le ha proporcionado a los videojuegos muchas facultades como medio de comunicación, hemos abordado anteriormente el fuerte potencial de este sector, Marshall McLuhan nos decía que *“el medio es el mensaje”*<sup>19</sup>. Los videojuegos son una extensión más para mandar diversos mensajes en esta era digitalizada.

---

<sup>19</sup> McLuhan Marshall, Comprender los Medios de Comunicación, Barcelona, Paidós, (1996[1964]).

Tomando en cuenta todo lo anterior podemos concluir que los videojuegos se han convertido en un monstruo comunicacional, que ya no son un simple entretenimiento, su evolución los ha dotado de innumerables capacidades como transmisores de mensajes, en la actualidad esta actividad significa más que solo jugar y entretenerse, hoy en día significa comunicar, compartir y aprender.

En resumen, pudimos ver de forma muy superficial pero concisa lo que es un videojuego, a quiénes van dirigidos, cómo son y para qué sirven, ahora tenemos más claro que no tienen un público determinado ya que cualquier persona puede disfrutarlos, vimos que si bien los videojuegos son un medio de entretenimiento, también cumple con otras funciones como comunicar, enseñar e incluso ejercitarnos tanto física como mentalmente, pero que sobre todo son un medio de entretenimiento sumamente interactivo lo cual lo hace especial.

También concluimos que los videojuegos son un producto cultural, debido a que están sumamente cargados de simbolismos y contenidos creados por el hombre con diversos fines y que actualmente son muy valorados por otras instancias como una forma de arte y cultura.

Además de lo anterior abordamos un poco acerca del impacto que estos dispositivos han causado en la sociedad como medio masivo de comunicación, ya que anteriormente no eran visualizados de esta manera, es así que podemos ver el potencial que tienen para llegar a su público y cómo pueden ser implementados, al igual que otras formas de entretenimiento, como medios de comunicación.

Los videojuegos pueden ser considerados como un fenómeno social que como consecuencia provocó el surgimiento de muchos fanáticos de los mismos, los cuales serán factor para comprender más a detalle la importancia de los videojuegos en nuestra sociedad.

## **Capítulo 2. Fanáticos de los videojuegos**

Sabemos que existen diferentes tipos de videojugadores por que los videojuegos son para todo tipo de personas sin importar sexo o edad, sin embargo en este capítulo nuestro actor principal será el fanático de los videojuegos, este singular personaje nos ayudará a entender con base en sus prácticas y sus costumbres a entender la importancia de los videojuegos como forma de entretenimiento sino como producto cultural y medio de comunicación.

Además nos adentraremos en cómo es la convivencia entre los fanáticos y en cómo es que los videojuegos han impactado en sus vidas y por qué se consideran unos verdaderos fanáticos de los videojuegos.

Los fanáticos de los videojuegos son más comunes hoy en día de lo que uno puede llegar a pensar, el hecho de que existan tantas plataformas en la actualidad es un ejemplo claro de que existen muchos videojugadores que consumen estos productos por lo cual el mercado es muy amplio y altamente rentable para las empresas encargadas del desarrollo de estos sistemas electrónicos.

### **2.1 Tipos de videojugadores**

Existen muchos géneros y subgéneros de videojugadores, sin embargo se puede resumir en cuatro categorías gamer<sup>20</sup> que abordaremos con el fin de entender a qué clase de videojugador pertenece un fanático de los videojuegos.

---

<sup>20</sup> Categorías gamer. [tecnologia.starmedia.com](http://tecnologia.starmedia.com). Consultados el 5-03-2014.

- El casual Gamer o jugador casual:

Es el estrato en el que se encuentran la mayoría de personas que juegan videojuegos, este sector de personas tiene conocimientos muy limitados sobre los videojuegos, además de no estar muy comprometidos en conseguir todos los objetivos posibles dados, estos jugadores no suelen emplear muchas horas en jugar, se caracterizan también por jugar a muchos juegos pero durante intervalos irregulares de poco tiempo, la mayoría de los jugadores casuales no se preocupan por mejorar sus habilidades como videojugador ya que consideran a los videojuegos como un simple pasatiempo.

- Jugadores Regulares:

Este es el punto intermedio entre los jugadores asiduos o *hardcore* y los jugadores casuales, estos juegan de manera más habitual, ya tienen conocimientos de videojuegos, juegan en niveles medios de dificultad, pero no gustan de jugar en los niveles más altos, ni tampoco buscan ser los mejores videojugadores.

- Hardcore Gamers o Jugadores Asiduos:

Estos videojugadores se caracterizan por dedicar muchas horas a los videojuegos, buscan mejorar sus habilidades y obtener las puntuaciones más altas, no se limitan a terminar un videojuego de una forma regular, buscan terminarlos en la dificultad más difícil y sacarle todo el contenido al videojuego, este tipo de videojugador gusta de jugar en modos competitivos con el fin de demostrar sus habilidades, los *hardcore Gamers* no visualizan a los videojuegos como una simple forma de entretenimiento, lo han adoptado como una forma de vida, debido a que buscan relacionar los videojuegos con otros aspectos de sus vidas y mejorar con base en ellos.

- Pro Gamer:

Este videojugador está dotado de habilidades extraordinarias para jugar y son considerados como expertos por la comunidad de videojugadores, también se caracteriza por lograr ganar dinero con su pasatiempo. Participa en torneos, recibe reconocimientos y en muchas ocasiones son contratados por empresas creadoras de videojuegos con el fin de que prueben los nuevos videojuegos que saldrán al mercado.

## **2.2 El fanático de videojuegos actualmente**

Según el diccionario un Fanático<sup>21</sup> es una persona que defiende apasionadamente creencias, opiniones, ideologías, etc. Un fanático es un ser entusiasmado ciegamente por algo. Un fanático es una persona que tiende a mostrar una pasión excesiva hacia algo, en este caso nos referimos a los apasionados de los videojuegos.

Como lo vimos anteriormente existen cuatro tipos de videojugadores, los casuales, los regulares, los Hardcore y los jugadores Pro. El fanático de los videojuegos lo podemos encontrar en las dos últimas clases de videojugador, en el Hardcore y en el Pro, esto lo podemos asumir por la simple razón que ambos jugadores dedican muchas horas a jugar, tienen amplios conocimientos acerca de videojuegos y con todo lo relacionado con ellos y debido a que no visualizan a los videojuegos como una simple forma de entretenimiento.

---

<sup>21</sup> Definición de Fanático, consultada en. [www.wordreference.com](http://www.wordreference.com). Consultado el 10-03-2014.

### Clasificación de videojugadores de acuerdo al tiempo

| Tipo de Videojugador                 | Horas de Juego por día               |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Jugador Casual                       | De 5 minutos a 1 hora máximo por día |
| Jugadores Regulares                  | De 1 hora a 3 horas máximo por día   |
| Hard Core Gamers / Jugadores Asiduos | De 3horas a 5 horas máximo por día   |
| Pro Gamer                            | De 6 horas a 10 horas máximo por día |

El fanático de los videojuegos ha tomado este pasatiempo como una forma de vida, dedica muchas horas a jugar porque no se limita a ver al videojuego como un simple entretenimiento o hobby, el videojuego es su literatura, es su forma didáctica de incrementar su coeficiente intelectual o aprender cosas nuevas, es su forma de mejorar sus habilidades motrices y su estado de ánimo, todo esto desde su propia perspectiva.

Anteriormente hemos visto que el avance tecnológico ha dotado a los videojuegos de muchas características que los enriquecen en muchas formas, tanto como productos culturales como medios de comunicación. El fanático de los videojuegos ha vislumbrado todo esto y le ha sacado jugo en muchas formas, siendo esto una de las principales razones por las cuales los emplean a diario.



*Ilustración 2 Imagen del E3 (Electronic Entertainment Expo) en Los Ángeles California en 2014. Imagen tomada de google.com [www.prensariotiretail.com](http://www.prensariotiretail.com)*

En el mundo se realizan exposiciones o convenciones para presentar lo más novedoso, tanto de consolas como de juegos, por ejemplo: la E3 o Electronic Entertainment Expo es la convención más importante de videojuegos en el mundo. La exposición solo les permite la entrada a trabajadores de las empresas y periodistas. La E3 era celebrada la tercera semana de mayo de cada año en el centro de convenciones de Los Ángeles, en la ciudad de los Ángeles California. Muchos desarrolladores de videojuegos exponen sus creaciones y novedades en cuanto a software y hardware, además el mejor videojuego de la exposición recibe un premio.

En México también se celebra una convención de videojuegos conocida como EGS o Electronic Game Show, ésta es la más importante de América después del E3 y a ella asisten visitantes de toda Latinoamérica.

El EGS es una exposición de videojuegos y entretenimiento digital para todo público que se ha celebrado en el World Trade Center de la Ciudad de México desde el año 2002. En 2008 cambió de sede a la Expo Bancomer Santa Fe, en 2012 regreso al World Trade Center, cambiando en 2013 nuevamente de lugar para irse al Centro de convenciones Banamex.

Tuve la oportunidad de asistir a las primeras cuatro convenciones y como fanático de los videojuegos puedo decir que es una experiencia sumamente gratificante, para empezar tienes acceso a juegos que aún no han salido al mercado, hay competencias y torneos de los juegos más populares, te regalan muchos artículos como llaveros, juguetes de goma, mochilas, playeras, etc. Además conoces y convives con muchas personas que comparten tu afición por los videojuegos, es una experiencia única para un verdadero gamer.

## Cuadro de conferencias o eventos de videojuegos más importantes en el mundo

| País en el que se realiza el evento | Nombre del evento o convención     |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| E.U.A                               | E3 o Electronic Entertainment Expo |
| E.U.A                               | Blizzcon                           |
| México                              | EGS o Electronic Game Show         |
| Japón                               | Tokio Game Show                    |
| Alemania                            | Gamescom                           |

El fanático de los videojuegos se ha visto fuertemente estigmatizado o etiquetado por la sociedad como una persona que prefiere jugar a realizar sus actividades cotidianas, que si bien existen muchas personas que tienden a realizar estas acciones. El fanático de los videojuegos no visualiza su afición como un simple escaparate de la realidad, y como una forma para hacer de lado sus obligaciones como personas que viven en un mundo real.

Si bien existen muchos casos de violencia, por mencionar algún ejemplo, en los que los fanáticos de los videojuegos se han visto inmiscuidos, se debe tomar en cuenta que también en otros ámbitos se han suscitado casos similares, por lo cual es imperativo reconocer que existe una línea muy delgada entre el fanático y el fanatismo<sup>22</sup>, y que ante todas las adversidades el fanático de los videojuegos se ha ido conformando una imagen distinta y más positiva que se ha encargado de ir moldeando con el paso de los años, por lo cual debemos adentrarnos más a fondo en sus prácticas y costumbres con la finalidad de entenderlo como parte de una nueva generación de cibernautas.

---

<sup>22</sup> Fanatismo: Tenaz preocupación, apasionamiento del fanático, una persona defiende con tenacidad desmedida sus creencias u opiniones el fanatismo supone una adhesión incondicional a su causa. Consultado en el diccionario de la Real Academia Española en [lema.rae.es](http://lema.rae.es). Y [www.definicion.defanatismo](http://www.definicion.defanatismo). Consultados el 15-03-2014.



### 2.3 Dos testimonios de Fanáticos

Hablemos del caso de Leonardo Vázquez Hernández, de 23 años de edad, vive en casa de sus padres, la cual está ubicada en la colonia 19 de Septiembre en el municipio de Ecatepec, Estado de México, con una de sus hermanas y sus dos sobrinos, se considera un fanático asiduo de los videojuegos desde hace 18 años.

Su primer acercamiento con los videojuegos se da en las máquinas de arcade que se encontraban cerca de la farmacia de su casa y desde entonces disfruta ampliamente de jugar.

Se considera un verdadero fanático de los videojuegos, nos menciona que al venir de una familia de pueblo, para ser más precisos de San José de Gracia, Michoacán, su forma de hablar y sus costumbres dentro de su hogar lo formaron como una persona tímida y retraída, durante su niñez no socializaba mucho con sus compañeros de la escuela y no tenía muchos amigos, su forma de vida era muy rutinaria de la escuela a su casa diariamente y los fines de semana no salía a jugar puesto que no tenía con quien, y no practicaba ningún deporte o actividad que lo llevaran fuera de su hogar.

Sin embargo todo cambió en su vida cuando empezó a jugar videojuegos, cuando comenzó a asistir a las 'maquinitas' que se encontraban cerca de la farmacia de su casa, ahí comenzó a conocer gente que compartía su afición lo cual le trae muy buenos recuerdos y nos relata lo siguiente:

*“En un principio gastaba bastante dinero en las maquinitas puesto que éstas estaban diseñados con un alto nivel de dificultad, todos los juegos en general eran bien difíciles, todo para que uno se gastara mucho dinero, pero con el paso del tiempo y la práctica me convertí en un maestro de las maquinitas y con muy poco dinero podía jugar durante muchas horas.*

*Aún recuerdo que en varias ocasiones pasaba tanto tiempo en las máquinas que mi mamá me tenía que salir a buscar y en más de una ocasión me castigó porque*

*me mandaba a algún mandado y yo me pasaba a jugar unas retas y me tardaba mucho tiempo, fue entonces cuando inicié a hacer amigos. La gente que acude a estos lugares con frecuencia comienza a identificarte como uno de ellos y entonces sucede que comienzas a entablar conversación con las personas que juegas y de repente ya tienes no solo uno, ni dos, sino que un buen de personas ya son tus amigos.*

*Es algo muy padre porque pasas de ser una persona que no platicas con nadie, de repente ya todo mundo te conoce y platicas con ellos de temas que se relacionan con los videojuegos como el anime o la música por ejemplo, o simplemente platicas de tus juegos y consolas favoritas e incluso a veces se arman las discusiones donde todo mundo tiene su consola o juego preferido, es como cuando entras a un club sobre alguna cosa que te gusta y es de libre acceso.*

*Esto me motivó para seguir jugando videojuegos, hasta que mi afición por estos dispositivos continuó creciendo al grado que pedí a mis padres que me compraran una consola de Nintendo para poder jugar en mi casa.*

*A mis padres no les gustaba que jugara videojuegos por lo cual no quisieron comprarme mi consola y tuve que trabajar para comprarme con mi propio dinero una consola. Otra de las cosas interesantes que puedo decir, es que los videojuegos han sido un motor en diferentes aspectos de mi vida, como ejemplo podría decir que yo no sabía utilizar una computadora, pero que con tal de abrir una cuenta de Sony en Network tuve que aprender a utilizarla, ya que para crear una cuenta de este tipo tenía que contar con un correo electrónico para acceder a los beneficios online, es así que los juegos me motivaron a aprender algo que yo temía siquiera acercarme”.*

Leonardo también nos menciona su amplio gusto por los juegos japoneses y que actualmente busca una escuela para aprender este idioma y así entender los

juegos de esta región, sin la necesidad de esperar a que estos juegos lleguen subtítulos en español.

De esta forma su afición por los videojuegos ha cambiado mucho su forma de vida, a Leonardo le gusta coleccionar videojuegos, y con base en éstos menciona que ha encontrado un gran gusto por las películas y por la cultura japonesa, principalmente por el anime y los videojuegos orientales, también gusta de reunirse con sus amigos a jugar pero ha tenido que entrar al juego en línea para disfrutar de los juegos más modernos y además gracias a los videojuegos, actualmente cuenta con amigos japoneses con quienes se reúne para jugar Resident Evil 5 todas las noches luego de llegar del trabajo.

Otro caso muy interesante es el de Roberto García de 27 años de edad, él es todo lo contrario de Leonardo, siempre es una persona muy hiperactiva y sumamente sociable, Roberto nos relata lo siguiente:

*“Durante mi infancia siempre tuve muchos amigos de varias edades, y salía constantemente a jugar, básquet y fútbol, también practicaba mucho con la patineta e incluso me fracturé dos veces el brazo izquierdo como consecuencia de varias caídas por patinar, desde entonces ya jugaba videojuegos, mi primer contacto con ellos fue cuando mi papá me regaló una consola de Sega Genesis y yo ni sabía lo que era, ni para qué servía y a partir de ahí mi gusto por los juegos de video fue incrementando constantemente.*

*También fui fanático de las maquinitas, me encantaba ir a jugar los juegos de peleas el cual es mi género predilecto, soy un apasionado de los Fighting Games<sup>23</sup>, jugaba en las maquinitas de todos los lugares cercanos de mi casa, yo siempre he vivido en Veleta una colonia cercana a Jardines de Morelos en*

---

<sup>23</sup> Fighting Games, es la denominación en el idioma inglés para los juegos de peleas.

*Ecatepec, Estado de México, era el terror de los demás chavos de mi colonia, todos me odiaban porque era muy bueno en esos juegos y siempre les ganaba a todos, les bajaba todos sus pesos, pero también hice buenos amigos en las maquinitas es por eso que esa etapa como gamer<sup>24</sup> es muy especial para mí y la recuerdo con mucho cariño.*

*Me considero un fanático de los videojuegos desde un principio, me gusta mucho coleccionarlos sacarlos de sus cajas y revisar sus instructivos soy sumamente cuidadoso con ellos y los tengo en muy buen estado, también me fascina coleccionar las figuras de los personajes que salen en mis juegos favoritos, pero mi principal gusto se encuentra en coleccionar consolas retro o viejitas como yo les llamo. Una vez compré una consola japonesa que solo agarraba cartuchos japoneses y lo hice solamente para jugar un juego de Castlevania que solo salió allá, de hecho es una de las piezas de mi colección que más quiero.*

*Actualmente mi gusto se centra mucho en juegos japoneses y he comenzado una fuerte afición por las caricaturas japonesas, principalmente Manga Japonés los cuales son una especie de comics, como son muy difíciles de conseguir acá en América, me tengo que conformar con verlos por internet, pero aun así los disfruto mucho, lo curioso es que todo esto comenzó por los videojuegos, así he comenzado a ver muchos animes. Primero juego el videojuego y si me gusta me comienzo a interesar por su anime y generalmente resulta que está muy bueno y emocionante. Creo que los japoneses sacan juegos de sus mejores caricaturas y mangas por eso resulta que siempre terminan gustándome mucho.*

*Los videojuegos han sido un parteaguas en mi vida, considero que mi afición por los videojuegos me ha llevado a superarme en muchos aspectos personales, por eso me molesta mucho que las personas consideren que los videojuegos son mala influencia para los jóvenes, ya que creo que los videojuegos no son un obstáculo para desarrollarse en otros ámbitos de nuestras vidas, curiosamente gracias a un videojuego donde se supone eres un abogado y debes de resolver*

---

<sup>24</sup> Gamer, es la denominación en el idioma inglés que se le da a un videojugador.

*casos para ayudar a salir a las personas de la cárcel en un juicio, descubrí mi vocación como abogado, terminé mi carrera en el Instituto Justo Sierra en el DF y actualmente me desempeño como profesional en este ámbito, mientras que los sábados doy clases de inglés en una escuela privada y a pesar de todo siempre tengo tiempo para ver anime y jugar videojuegos, creo que siempre hay tiempo para todo.*

*Como puedes ver los videojuegos no han sido un obstáculo en lo más mínimo, por el contrario han sido la base para encontrar las cosas que más me gustan en la vida, es por eso que siempre voy a jugar videojuegos y cuando tenga hijos les enseñaré a jugar y disfrutaré jugando con ellos los juegos de peleas que tanto me gustan”.*

A Roberto lo conocí mientras me encontraba comprando un videojuego en una tienda y compartimos algunos puntos de vista acerca de unos juegos que nos gustaban mucho, específicamente juegos de peleas de los cuales somos muy aficionados.

Después me lo encontré como compañero en el Harmon Hall Ecatepec donde aprendimos el idioma inglés, no solo con el fin de superarnos personalmente sino por nuestro gusto en los videojuegos que en aquella época en su mayoría estaban en ese idioma y ambos queríamos entender los diálogos que en ellos venían, concluimos nuestros estudios del idioma inglés con una excelente calificación y posteriormente nos condecoramos con un diploma de Proficiency in English el cual nos brindaba la oportunidad de tomar el Teacher’s Course con el cual ambos nos convertimos en docentes del idioma inglés.

De esta forma podemos ver que los Fanáticos de los videojuegos son más de lo que aparentan, son personas netamente normales capaces de desarrollarse tanto personal como socialmente. Muchas veces la perspectiva que se tiene de ellos no

es adecuada o simplemente por falta de información muchos medios se han encargado de formar otro tipo de opinión acerca de ellos.

## 2.4 Las prácticas de los fanáticos de los videojuegos

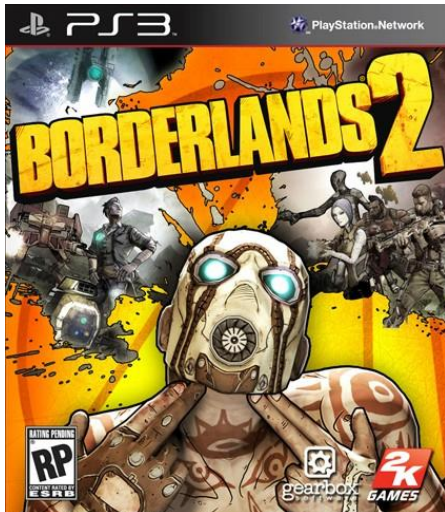


Imagen de Videojuego Borderlands 2 para Playstation 3. Imagen tomada de [google.com](http://google.com)

La principal práctica de los fanáticos de los videojuegos es jugar durante muchas horas, en la actualidad existen videojuegos que pueden durar meses en ser terminados, como Final Fantasy, Borderlands, Fall Out, Skyrim, etc. Estos videojuegos se caracterizan por ser historias fantásticas y muy largas en donde el videojugador puede invertir hasta doscientas horas en completarlo.

También existen juegos que no tienen fin como los videojuegos de deportes, entre los cuales destacan FIFA, MADDEN, NHL, NBA Live, etc. Estos juegos no tienen fin puesto que puedes jugar temporada tras temporada y nunca se termina hasta que uno decide dejarlo para jugar la versión más reciente del juego.



Imagen del Videojuego FIFA 2014 PS3 y XBOX. Imagen tomada de [google.com](http://google.com) en [syncker.com](http://syncker.com)

El videojugador no se conforma con solo jugar un juego a la vez, un fanático de los videojuegos puede intercalar diferentes categorías de videojuegos con el fin de no estresarse con un solo contenido.

A diferencia de otros medios de entretenimiento como el cine por ejemplo, el videojuego puede ser más flexible en este aspecto, es decir, no es muy común que intercalemos una película con otra por así decirlo, sin embargo el videojuego tiene esa característica particular de ser puesto en espera mientras se comienza o se continúa con otro.



*Imagen de la revista especializada en videojuegos Game Master. Imagen tomada de [google.com](http://google.com) en [blogspot.com](http://blogspot.com)*

Otra de las prácticas comunes en los fanáticos de los videojuegos es estar bien informados con todo lo que respecta a los juegos de video.

Un verdadero fanático de los videojuegos conoce todas y cada una de las categorías, géneros y subgéneros de videojuegos y su conocimiento en este ramo es bastante amplio, pero su apetito de conocimiento no se limita ahí, también conoce todo lo relacionado con el mercado de los juegos de video, le gusta estar

enterado de los nuevos software, hardware y otros productos relacionados que están en desarrollo y pronto saldrán al mercado, por lo cual gustan de revisar de estas noticias tanto en la red como en revistas especializadas en videojuegos.

El fanático de los videojuegos gusta de coleccionar los juegos no se limita a terminarlos e intercambiarlos o revenderlos, si bien esto es otra de sus costumbres también es muy común que conserven los mejores títulos y además comprar

ediciones especiales o limitadas con el fin de conservarlos para incrementar el valor de su colección. El ejemplo más grande que tenemos al respecto es el caso del señor Michael Thomasson:

*“Michael Thomasson un hombre de 43 años de edad de Nueva York, que ha conseguido entrar en el Libro Guinness de los récords gracias a su colección de videojuegos, la más grande del mundo, en total cuenta con 10.607 títulos, sobrepasando así al anterior récord de 8.616 juegos, el cual data del 2010. Se ha estimado que su colección de videojuegos está valorada entre los 700.000 y los 800.000 dólares.*

*En esta colección no solo se incluyen juegos de plataformas tradicionales como las de Sony, Sega, Nintendo o Microsoft, ya que también se encuentran algunas rarezas pertenecientes a sistemas como Casio por ejemplo. Según ha comentado, compra una media de dos juegos cada día, lo que le supone una inversión de 3.000 dólares al año”<sup>25</sup>.*



*Imagen de Michael Thomasson y su colección de videojuegos. Imagen tomada de google.com en atomix.vg*

El señor Michael Thomasson operaba siete tiendas independientes de videojuegos lo cual le permitía comprar juegos a un mejor precio y en muchos de los casos los distribuidores le obsequiaban algunos que ya se encontraban abiertos pero en

---

<sup>25</sup> El caso del señor Michael Thomasson, artículo de Carlos Leiva consultado en [www.abc.es/tecnologia/videojuegos/2014](http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/2014). Consultado el 25-03-2014.



excelente estado con su manual y su caja intacta, posteriormente se dedicó a vender juegos online en la página Good Deal Games desde el año 1998<sup>26</sup>

Es común que un medio de entretenimiento como éste, esté rodeado de parafernalia relacionada con el tema, el fanático de los videojuegos también goza de coleccionar artículos relacionados con el universo de los videojuegos entre los cuales tenemos figuras de acción, comics, accesorios para vestir o ropa con logotipos de los juegos más populares, libros de arte, guías estratégicas, revistas, discos de sound track, llaveros, etc. Todo lo que esté relacionado con los videojuegos.



Imagen de colección de artículos de videojuegos. [www.clickche.com](http://www.clickche.com). Imagen tomada de google.com

---

<sup>26</sup> Información consultada en [www.cnet.com](http://www.cnet.com).

Para este tipo de videojugador cualquier momento puede ser una perfecta oportunidad para jugar, y debido a las consolas portátiles o videojuegos para dispositivos móviles como los celulares. Para el fanático de los videojuegos no existen los momentos muertos o pérdidas de tiempo ya sea que se encuentren en el camión, en la parada del autobús, en la fila de algún lugar, o simplemente mientras esperan algo o a alguien siempre cuentan con un dispositivo para jugar.



*Imagen de 2 personas jugando la reta de un partido en un videojuego. [www.sopitas.com](http://www.sopitas.com). Imagen tomada de [google.com](http://google.com)*

Una de las prácticas favoritas del fanático de los videojuegos es, reunirse con sus amigos a disfrutar de muchas horas jugando, ya sea de forma cooperativa<sup>27</sup> o competitiva<sup>28</sup>. Las reuniones para jugar son conocidas por los fanáticos de los videojuegos como “las retas”, éstas tienen sus orígenes

desde la época de las maquinitas, antes la gente se reunía en estos lugares a jugar con otras personas diferentes tipos de juegos, entre los que destacan los de carreras, deportes, aventuras, pero sobre todo los de peleas, en esa categoría era donde verdaderamente se ponían tensas las cosas, ya que a nadie le gusta perder, y menos a un verdadero aficionado de los juegos, sin embargo con el paso del tiempo estos lugares fueron perdiendo popularidad debido a las consolas caseras y por ende fueron desapareciendo.

No obstante esas viejas retas en las maquinitas son honradas con las nuevas retas o reuniones en las casas de los amigos, las competencias se ponen muy buenas y las horas se esfuman como agua entre las manos, el tiempo no es

<sup>27</sup> Jugar de forma cooperativa, se refiere a que dos o más usuarios forman equipo para jugar contra la computadora.

<sup>28</sup> Jugar de forma competitiva, se refiere a que dos o más personas juegan un videojuego y compiten entre ellos.

suficiente cuando te encuentras entretenido a ese nivel, y es verdaderamente increíble la forma en que se escapan las horas cuando estás jugando con tus amigos, es por esta razón que una de las prácticas predilectas de los fanáticos de los videojuegos son precisamente estas reuniones o retas en donde pueden poner a prueba sus habilidades en los distintos géneros, y así definir quién es el verdadero campeón entre los amigos.

Lo anterior se ha visto magnificado con la adición del internet a los videojuegos, ahora estas retas pueden llevarse a cabo desde los hogares de cada persona y no se limita a un simple número de personas de una misma región, o con tus amigos, sino que ahora la tecnología nos permite que el



*Imagen de niño jugando online. Imagen tomada de google.com*

número de personas que pueden llegar a jugar un mismo juego es realmente descomunal, siendo esto el claro ejemplo de la magnificencia de la tecnología agregada a este ámbito en particular

De esta forma vemos que el compartir este pasatiempo con los amigos y familiares se ha vuelto una costumbre para los videojugadores, ya sean fanáticos o casuales, tal es así que debido al gran avance tecnológico, en la actualidad el fanático puede reunirse virtualmente con sus amigos para jugar sin la necesidad de que se encuentren en un mismo lugar.

## **2.5 La convivencia entre fanáticos de los videojuegos**

Como ya se hizo mención el jugar con los demás gamers o la familia es una práctica que favorece a los fanáticos de los videojuegos, entonces podríamos pensar que reunirse a jugar con los demás es la única forma en que estos videojugadores conviven, sin embargo las cosas van más allá, los fanáticos de los videojuegos conviven de muchas formas y gustan de tener largas conversaciones acerca de su afición favorita.

Los gamers pueden hablar durante horas, acerca de diversas temáticas relacionadas con los videojuegos, los principales temas de conversación pueden variar entre géneros y títulos favoritos de juegos, creadores de los mismos, historias predilectas, o simplemente experiencias, sensaciones y emociones vividas mientras juegan, es por esta razón que los videojuegos son considerados por los fanáticos de los videojuegos como un medio o forma de comunicación e interacción.

### **Algunas temáticas constantes entre los gamers son:**

- Videojuegos Favoritos
- Experiencias vividas mientras juegan
- Géneros Preferidos
- Grandes Historias en los videojuegos
- Sound Tracks<sup>29</sup> de los videojuegos (apartado Musical, Banda Sonora)
- Creadores y Diseñadores de Videojuegos
- Animaciones y/o Caricaturas relacionadas con los videojuegos
- Artículos de Colección (figuras, peluches, llaveros, disfraces, etc.)

---

<sup>29</sup> Sound Track. Término en el idioma inglés que se refiere al apartado musical original o banda sonora que tiene un videojuego o película. Consultado en [www.wordreference.com](http://www.wordreference.com). 1-04-2014

Si bien el videojuego ha experimentado una expansión enorme, ha pasado de ser una forma de entretenimiento marginado y mal visto socialmente, a ser un medio de entretenimiento que ha llegado a todo tipo de personas.

El fanático de los videojuegos se ha encontrado con que alguno de sus familiares es gamer, cuando se casan se dan cuenta que su pareja es gamer o si no la inducen a tal hábito, alguno de sus profesores de la escuela también es gamer, van a casa de un amigo que no es gamer pero seguro alguno de sus hermanos también gusta de jugar videojuegos, casi a cualquier lado donde van hay un fanático de los videojuegos, esto ha ayudado a incrementar esta comunidad y por ende su interacción y convivencia.

Un estudio realizado por el Global Games Market Report de Newzoo<sup>30</sup>, nos han dejado claro que el sector gamer es sector en crecimiento en México.

- En México hay 17.7 millones de Gamers.
- En todo el mundo juegan 1,210 millones de personas
- Para el 2016, los videojuegos móviles representarán el 28% del mercado en el mundo.
- América Latina tiene menos gamers (4.3% de su población) en comparación con Estados Unidos y Canadá (32.4%), Europa Occidental (23.2%), y los países de Oceanía además de China, Corea y Japón (entre 15% y 18%)
- Se espera que el mercado gamer crezca en un 14% en América Latina en el 2014.
- El Xbox es la consola más utilizada en México, seguida del PlayStation.
- Nuestro país ocupa el lugar número 13 en cuanto a ganancia de videojuegos a nivel global.
- Se prevé que México invierta 860 millones de dólares en la industria gamer en 2014.

---

<sup>30</sup> Estadísticas consultadas en: biz-tec.com.mx. Consultado el 5-04-2014.

- Actualmente los videojuegos para smartphones y tablets representan el 17% del mercado global.
- El gasto en la industria del videojuego en 2013 a nivel global es de 76,000 millones de dólares.

Otra de las formas en que los fanáticos de los videojuegos conviven actualmente se da mediante los foros de internet, este punto es de suma importancia ya que es una de las nuevas formas de retroalimentación entre los gamers.

Debido al explosivo incremento de videojugadores en los recientes años y las nuevas tendencias cibernéticas como el Facebook y otras redes sociales, los fanáticos de los videojuegos han creado comunidades de debate y retroalimentación acerca de los videojuegos, en estos foros como “Mundo Gamers”, “EMD Emudesc” y “3D Juegos”, entre otros, los gamers pueden platicar acerca de los temas que consideran más relevantes en el universo de los videojuegos, además también es una importante fuente de información para ellos, ya que ahí pueden enterarse de los nuevos títulos en el mercado y de su jugabilidad e historia, entre muchos otros tópicos incluso críticas que pueden ser constructivas o destructivas acerca de los videojuegos que están de moda.

Si bien los videojuegos siempre han sido vistos como un medio de entretenimiento, para el gamer es un medio de convivencia y este factor es de suma importancia para los gamers, el convivir con otras personas dentro y fuera de un juego es el condimento perfecto para que la diversión se maximice a otros niveles y los juegos sean mucho más disfrutables que jugarlos en solitario.

En conclusión pudimos observar que existen diferentes tipos de videojugador, y por ende identificamos en cuál de éstos se localiza el fanático de los videojuegos, personaje que ahora podemos llamar gamer. Ahora sabemos que el gamer no solo juega por vicio o porque le gusta matar el tiempo enajenado en su propio mundo de fantasía.

Conocimos acerca de sus costumbres y sus gustos de los cuales podemos decir que no solo gustan de jugar muchas horas y grandes cantidades de videojuegos, sino también les encanta todo lo relacionado con el universo de los videojuegos, principalmente coleccionar todo tipo de artículos correlacionados con su pasatiempo favorito, entre lo que destaca principalmente muñecos, juguetes, comics, revistas etc.

Otra de las costumbres favoritas de los videojugadores es el compartir su afición con otros gamers y de esta forma también competir o jugar en cooperativo diversos juegos, el gamer gusta de jugar con otras personas aunque éstas no sean fanáticos de los videojuegos, ellos disfrutan de socializar, al contrario de lo que muchas personas puedan llegar a pensar.

También pudimos observar que los gamers buscan otras afecciones derivadas de los videojuegos, como aprender otros idiomas o adentrarse en otras costumbres de otras culturas como la japonesa, por ejemplo es muy común en el gamer se incline por ver anime, término que se le da a las caricaturas japonesas derivadas del manga los cuales son originalmente pequeños comics que al tener gran éxito son llevadas a la pantalla mediante animación las cuales conocemos en occidente como caricaturas. Estos son solo pequeños ejemplos de toda la gama de posibilidades que los videojuegos ofrecen a sus fanáticos, como variante de entretenimiento y conocimiento.

Otra de las cosas que podemos concluir sin duda alguna es que el gamer ama su pasatiempo favorito, no solo lo considera como forma de ocio o entretenimiento, el gamer visualiza a los videojuegos como un deporte e incluso como una forma de vida que los impulsa a realizar otro tipo de actividades y en algunos casos son su impulso para socializar con otras personas.

### **Capítulo 3. El fanático globalizado**

En este capítulo final se mostrará cómo ha evolucionado el gamer como videojugador, sus nuevas tendencias y costumbres de videojugar, además la forma como los fanáticos de los videojuegos conviven con otros fanáticos.

La inclusión del Internet en los videojuegos nos dio como resultado el juego online, en este capítulo será fundamental entender cómo es que esta nueva característica ha reforzado la capacidad de los videojuegos como medio de comunicación, además de fungir como un nuevo enlace social entre los gamers de todo el mundo.

El gamer se ha universalizado en un mismo idioma, en un mismo canal, y los medios de comunicación han unificado las diferentes regiones de videojugadores en un solo mundo al que cualquier fanático que cuenta con una consola de videojuegos o dispositivo móvil e Internet puede acceder sin problema alguno, permitiendo que más gamers puedan convivir mientras juegan.

El factor global de los videojuegos ha permitido que muchas personas externas a esta afición indaguen y conozcan más sobre el tema, pero este factor global no solo se limita a este ámbito, los desarrolladores también han sido atraídos por este factor de una forma muy peculiar.

Los desarrolladores orientales han encontrado en el mercado occidental una fuente importante de ingresos, como lo mencionaban mis compañeros Roberto y Leonardo su gusto por la cultura japonesa, como el anime y el idioma, principalmente, ha sido desarrollado con base en los videojuegos y no solo son ellos, sino que muchos gamers recientemente gustan de jugar videojuegos japoneses y de la misma manera los gamers japoneses gustan de jugar los videojuegos occidentales, ya que empresas netamente americanas como Microsoft e EA exportan sus productos a Japón; esto es una visión distinta de las



cosas y en ellos permea la diversidad de cultura e ideología, lo cual ha resultado sumamente atractivo para los gamers.

### **3.1 El fanático evoluciona**

Al igual que el cine y la literatura, los videojuegos han tenido esta capacidad de enriquecer esta curiosidad y gusto por otras culturas siendo una herramienta de conocimiento y fortalecimiento de un sector que ha sido menospreciado en este sentido, pero que gracias a los fanáticos de los videojuegos podemos darnos cuenta de que los videojuegos tienen este factor de globalizar no solo sus contenidos sino también que están cargados fuertemente de cultura y son utilizados de cierta forma como herramientas de conocimiento.

El gamer, como ahora llamamos al fanático de los videojuegos, se ha ido transformando con el paso del tiempo, a su vez que los videojuegos han evolucionado también, sin embargo, como ya lo hemos mencionado, el desarrollo tecnológico les ha brindado a los gamers la oportunidad de cambiar las formas de interacción tanto con el videojuego como con los demás videojugadores.

Si bien es un hecho tangible que un cambio ha ocurrido con el gamer, la cuestión es ¿por qué ha sucedido este cambio? Ya se mencionó que los videojuegos como producto cultural han evolucionado adaptándose a las nuevas necesidades tecnológicas y sociales, siendo el principal factor de cambio no solo para sí mismo sino también para con el jugador.

El alcance social que hoy en día tienen los videojugadores ha llevado a que ese individuo salga de su antigua forma de jugar y se adentre en un nuevo universo donde los horizontes no tienen límites, el factor global que los videojuegos contemporáneos tienen, permean en este sector provocando que el gamer encuentre nuevas experiencias de interacción que ya no solo lo limitan a la básica

relación entre el videojuego y el gamer, ahora son muchos gamers quienes pueden disfrutar de una misma experiencia a la vez, enriqueciendo la interacción y cambiando la forma en que se jugaba.

La gran variedad de plataformas que existen en la actualidad ha provocado que aparezcan nuevos tipos de gamers y nuevas formas de jugar, esto es muy importante ya que denota cómo el videojuego es el principal factor de cambio en el gamer.



*Imagen de la consola PS one de Sony.  
Imagen tomada de google.com*

Para ser más concisos, las consolas de primera y segunda generación como el Nintendo, el Playstation 1 y 2 y el Sega Genesis, entre otras, eran incapaces de soportar conexión a Internet debido a sus capacidades técnicas, sin embargo, con la llegada de las consolas de tercera generación como el Xbox 360 y el PlayStation 3, principalmente, fue cuando una nueva forma de jugar surgió, debido a que estas consolas ya eran capaces de soportar una conexión de Internet de banda ancha, lo cual

permite a los jugadores conectarse con otras personas para jugar alrededor del mundo.

Otro factor de cambio en el gamer lo tenemos en el género, en un principio los hombres eran quienes más comúnmente se interesaban por este tipo de entretenimiento, sin embargo, la amplia variedad de videojuegos que hoy en día existe ha llamado la atención al sector femenino, ahora ya es más común encontrar mujeres gamers, que si bien siempre han existido, (era caótico conocer alguna), en la actualidad un gran sector de gamers es perteneciente a las mujeres, mejor conocidas como girlgamers<sup>31</sup>, y por ende existen muchos contenidos que

---

<sup>31</sup> Término en el idioma inglés que denomina a un videojugador de sexo femenino. Consultado en [www.urbandictionary.com](http://www.urbandictionary.com). 15-04-2014

van directamente dirigidos a ese sector. Este es un claro ejemplo de cómo el fanático ha evolucionado.

Un artículo publicado en Xataka apasionados por la tecnología nos menciona lo siguiente:



*Imagen de Girl Gamer. gamerfitnation.com. Imagen tomada de google.com*

*“Un reciente estudio de la Entertainment Software Association ha revelado que un 48% de los usuarios de videojuegos en Estados Unidos son mujeres. El crecimiento en ese número es notable, ya que en 2010 dicho porcentaje era del 40%.*

*La cifra es aún más interesante cuando además le sumamos un factor adicional: las mujeres por encima de 18 años ya representan un porcentaje de la población "jugona" en Estados Unidos superior al de los chicos por debajo de los 18 años, que precisamente era un grupo demográfico clave para las desarrolladoras de videojuegos.”<sup>32</sup>*

Socialmente el gamer también ha evolucionado, en un principio el gamer era mal visto como una persona irresponsable que desperdiciaba su tiempo en jugar, una persona que no socializaba con las demás personas y que solo jugaba por horas; en la actualidad esa perspectiva ha cambiado radicalmente, ahora el gamer es una persona activa, muy sociable y hasta es vista como una persona inteligente, al grado que muchos los catalogan como nerds, capaces de llevar a cabo muchas actividades mientras juegan, viéndolo de esta forma es un cambio radical en cuanto a perspectivas y es por este hecho que ahora las personas que no

---

<sup>32</sup> Artículo extraído de [www.xataka.com](http://www.xataka.com). Consultado el 16-04-2014

gustaban de jugar videojuegos han volteado a ver a los juegos como una nueva forma de sano entretenimiento.

### **3.2 Nuevas tendencias de videojugar**

Las tendencias de videojugar no son un hecho aislado en la evolución del gamer, ahora es muy común ver muchas personas jugando, con los dispositivos móviles principalmente el celular, tabletas y computadoras portátiles es muy común ver a las personas jugando en cualquier lado, esta tendencia es muy fuerte y ha modificado la perspectiva que se tiene de un gamer, gracias a que ahora más personas juegan es mayor la comprensión de lo que los videojuegos nos pueden brindar.

Con la enorme versatilidad de plataformas que encontramos en la actualidad ahora todas las personas juegan, sin necesidad de ser gamers, entonces podemos asumir que estas nuevas tendencias han contribuido en la aparición de nuevos gamers que muchas veces pasan de ser videojugadores casuales a verdaderos gamers y los que ya son gamers refuerzan su condición al tener al alcance tantas posibilidades para jugar.

Las nuevas tendencias de jugar, como jugar en dispositivos móviles, Tablets, PC, y demás dispositivos ha provocado que mucha gente se beneficie de los videojuegos, la variedad es abrumadora y los juegos en la actualidad son dirigidos a muchos sectores de la sociedad, los juegos para ejercitarse como el Wii Fit de Nintendo, es una nueva tendencia de jugar y mejorar la salud, los juegos educativos como los mencionados anteriormente como My French coach, también podrían ser otra tendencia, los juegos para agilizar la mente como el Brain Age son muy bien recibidos, todas estas tendencias y categorías están creando

nuevos fanáticos que comienzan a adentrarse cada vez más a este pasatiempo multifacético.



*Imagen de personas jugando con Kinect. Imagen tomada de google.com 1.bp.blogspot.com*

Las nuevas tendencias de videojugar se refiere a las nuevas formas de cómo se juega, el desarrollo de las consolas de videojuegos nos han ampliado estas formas de jugar, ahora ya no solo nos limitamos a presionar botones, los nuevos sensores de movimiento como el Kinect

de Microsoft, el cual funciona mediante una cámara que escanea nuestros cuerpos y detecta nuestros movimientos, nos hablan de cómo podemos jugar con simples movimientos corporales, esto ha llamado mucho la atención de las personas que no son gamers, es una nueva experiencia que cambia radicalmente todo lo establecido y que nos lleva a disfrutar de una manera más dinámica los videojuegos.

Esto no se limita ahí, ya que muchas compañías han invertido millones de dólares en crear nuevas formas de videojugar, actualmente se encuentran en desarrollo nuevas plataformas que nos brindaran nuevas experiencias al videojugar, siendo la realidad virtual la futura tendencia que desde siempre ha sido visualizada por los más asiduos gamers en todo el mundo.



*Imagen de persona probando prototipo de videojuego de realidad virtual Oculus Rift de Sony. Imagen tomada de google.com*

Por último tenemos la más reciente y más aclamada tendencia de videojugar, es decir el juego en línea, éste ha cambiado totalmente los estándares de cómo jugamos en la actualidad. El gamer ya no se limita en jugar con muchas personas de su comunidad, ahora ya compite contra personas de todo el mundo, por ende el gamer ya no busca ser reconocido localmente, sino ser posicionado en los más altos niveles de las diversas listas de ranking mundial. Cada juego tiene su propia lista de mejores videojugadores como la de trofeos de PlayStation, la cual puede ser consultada con tu cuenta desde la página de Sony PlayStation Network, esto es simple muestra de cómo el internet ha transformado al gamer común en un gamer global.

### **3.3 El juego online o en línea**

El juego en línea es todo juego que se juega mediante Internet sin importar en qué plataforma se esté jugando, esta nueva forma de jugar videojuegos contribuye substancialmente en la interacción entre los gamers, también les permite comunicarse en tiempo real mediante chats que se llevan a cabo con micrófonos mientras dos o más personas juegan un mismo videojuego, lo cual permite a los jugadores implementar nuevas estrategias con la finalidad de resolver, avanzar o terminar con los objetivos determinados por un videojuego.

Esta nueva forma de jugar ha provocado una transición entre cómo se vivía y disfrutaba de un videojuego anteriormente a cómo se hace hoy, actualmente es casi determinante el éxito que pudiera llegar a tener un videojuego si éste contiene funciones online o no, es decir muchos gamer buscan videojuegos que contengan juego online, ya que esto les permite darle un factor de rejugabilidad a un videojuego.

Un juego de aventuras con características online, permite que el videojugador no solo disfrute de la historia un par de veces y ya no sea más jugado, gracias a las características online ese videojuego que podría haber sido jugado, desechado, cambiado o simplemente almacenado, puede re-jugarse. La rejugabilidad le proporciona mucho más tiempo de vida, ya que cuando se juega online es una experiencia totalmente diferente cada día, ahora los gamer pueden compartir una misma experiencia sin la necesidad de encontrarse en un mismo lugar.

Asimismo, el juego online ha transformado a las videoconsolas en sofisticadas computadoras, actualmente el costo de una máquina de esta especie se asemeja a la de una PC, las consolas de videojuegos permiten que los gamer no solo puedan jugar con ellas; las consolas de nueva generación, proporcionan una cantidad de herramientas que facilitan a los gamers tener video-llamadas, pueden ver contenidos online como videos, televisión de paga o simplemente ser utilizadas como navegadores de Internet. Este factor multifuncional es otra de las causas por las cuales cada día más personas ven en las consolas de videojuegos como plataformas de multi entretenimiento y no solo como dispositivos para jugar.

Los juegos actualmente dejaron de ser simples medios de entretenimiento, tomando cada día más características que los convierten en complejos y dinámicos medios de comunicación que con el paso del tiempo se desarrollan y se siguen transformando de manera muy similar a como otros dispositivos han evolucionado tal es el caso del teléfono celular.

### 3.4 El fanático y el juego en línea



*Imagen de gamers jugando online. Imagen tomada de google.com  
www.abc.es*

Los servidores de los juegos online pueden soportar desde dos hasta más cien jugadores a la vez, es una increíble manera de compartir un videojuego, una experiencia entre los gamers que muchos consideran como revolucionaria y mucho más entretenida que jugar de forma

aislada o en solitario como suelen llamarle, jugar de esta forma es muy común y la mayoría de las veces siempre hay gente jugando al mismo juego, lo cual brinda al gamer la oportunidad de siempre jugar con alguien.

Los fanáticos de los videojuegos han encontrado en el juego en línea una nueva forma de disfrutar de los juegos, jugar conectado es compartir y comunicarse mientras juegan, esta experiencia les proporciona nuevas emociones que jugando en solitario no tienen, si bien gustan de jugar de forma individual, jugar con otras personas es sumamente fascinante para el gamer, esta nueva convivencia ha transformado al gamer en un ser sumamente social ya que gracias a esta característica de los videojuegos pueden conocer muchas personas que no solo gustan de jugar videojuegos, sino que también juegan lo mismo que a ellos les gusta, existe un factor de gusto común más fuerte, lo cual produce una convivencia entre gamers más intensa que con cualquier otro fanático.



Si bien muchos gamers gustan de jugar en línea, existe un sector de fanáticos de los videojuegos que son más conservadores y prefieren de disfrutar de los videojuegos de forma local, es decir sin conexión en línea, este extracto de gamers son aquellos de mayor edad y son quienes crecieron jugando de forma aislada y disfrutaban más jugando en solitario pues consideran que el jugar en línea provoca que el videojuego se salga de objetivo y pierde esencia.

A pesar de que a muchos gamers no les gusta jugar en línea, es un hecho que para la mayoría de fanáticos de los videojuegos el juego en línea es lo de hoy, para un gamer jugar online es como la cereza del pastel en un videojuego, y gustan de jugar durante prolongados periodos de tiempo en los servidores de los juegos, para un gamer jugar en línea proporciona la oportunidad perfecta de divertirse, comunicarse con gente nueva y de disfrutar de nuevas experiencias mientras realizan su pasatiempo favorito.

El juego online ha producido un fuerte cambio en las costumbres habituales de los gamers a tal grado que si un videojugador no ha jugado online por lo menos una vez no es considerado un verdadero fanático de los videojuegos

En conclusión podemos decir que el Internet ha sido el principal motivo de cambio actual tanto para los fanáticos de los videojuegos, como para los videojuegos mismos, es decir, ha cambiado todo desde la percepción que se tenían de los juegos anteriormente a como los vemos y jugamos hoy en día debido a que antes no se jugaba online todo se daba de una manera local.

El juego online nos trajo consigo una nueva forma de interacción entre los mismos gamers y con ello ha provocado un fortalecimiento inminente en la aparición de nuevos fanáticos de los videojuegos alrededor del mundo.

Con la aparición del Internet comercial, apareció paulatinamente el juego online, y con ello la forma en que se jugaba anteriormente cambió radicalmente. Cambió la interactividad que se tenía entre el usuario y el videojuego mismo, además de ser el causante de que el videojugador se globalizara de una manera que nunca antes

se había hecho, las retas en el hogar han pasado a segundo término, las retas online son lo de hoy.

### 3.5 Testimonio de dos Jugadores Online

Un verdadero fanático de los videojuegos busca adentrarse en nuevas experiencias de su pasatiempo, jugar online es lo más reciente en éste sentido, por lo cual no podía quedarme al margen; recuerdo que una de mis primeras experiencias de juego online fue hace un par de años en mi consola PlayStation 3, con un juego de carreras llamado BurnOut Paradise, así conocí a Mauricio Mazariago, de 35 años de edad, luego de unas cuantas carreras, entablamos conversación de asuntos más personales como nuestros verdaderos nombres y de dónde éramos entre otras cosas, yo era nuevo en el juego online, pero él se desenvolvía de una forma muy natural mientras jugaba, platicaba fluidamente, yo aún sentía un poco de incertidumbre al respecto, pero una vez que nos hicimos amigos platicamos más, le pregunte que de dónde era y cómo fue que comenzó a jugar online, y me relató lo siguiente:

*“Pues yo vivo en Mineapolis, Minesota, acá en Estados Unidos, desde hace ya varios años, cerca de un parque muy bonito, le llaman el parque de los venados, pero yo no soy gringo, soy salvadoreño, nací y crecí en un pueblo llamado Santa Ana, pero pues la situación allá es muy dura vos, así que cuando me casé y tuve hijos me tuve que venir para acá a trabajar y poder mantener a mi familia.*

*Es muy difícil vivir lejos de la familia, y pues por el chat del Play me comunico con mis hijos y mi mujer, les mandé un Play para allá y pues yo tengo el mío y así chateo y juego con mis hijos, además me sale más barato que llamarles por teléfono porque en El Salvador es muy caro llamar y recibir llamadas, así que mato dos pájaros de un tiro vos, me divierto y convivo con mis hijos, incluso*

*conectamos la videocámara y hasta platico con otros de mis familiares, la verdad se me hace más fácil hacerlo mediante el Play que con una computadora.*

*Siempre me han gustado los videojuegos desde que era un bicho, pero desde que aprendí que se podían hacer tantas cosas jugando online, ahora me gustan más, es muy raro que juegue desconectado porque mientras estoy conectado es más fácil que, si mis hijos se conectan a jugar, pueda hablar y pasar más tiempo con ellos y eso me hace muy feliz”.*

Desde entonces entablé una amistad muy buena con Mauricio, quien prefiere que le diga “Bacha”, como dice su perfil de Playstation, y hasta la fecha disfruto de jugar partidas con él esporádicamente cuando me lo encuentro conectado.

Ahora les hablaré acerca de Keith Oga Molaps, él tiene 17 años y es originario de Sudáfrica, es uno de mis contactos de Xbox Live, su idioma natal es el inglés, no sé mucho acerca de él, pero una cosa es segura, también es gamer asiduo, por lo cual le pregunté cómo empezó a jugar online y cómo siente esta experiencia de juego, y me mencionó lo siguiente:

*“No recuerdo muy bien cuando fue la primera vez que jugué un juego online, creo que fue hace tanto tiempo que ya no lo recuerdo, lo que recuerdo es que comencé a jugar online cuando me compré mi Xbox 360, esa fue la primera consola que tuvo soporte de juegos online aquí en mi país, y la verdad fue increíble la experiencia, fue con un juego de Guitar Hero<sup>33</sup>, al principio jugaba desconectado ya que no contaba con servicio de Xbox Live, pero una vez que tuve ya no pude parar de jugar en línea.*

*Una cosa sí es segura jugar online es mucho más emocionante que jugar desconectado, porque la adrenalina te sube al máximo, esa sensación de competir contra gamers de otros países es la onda. Primero comencé con Guitar Hero, ya después le entré a todos los demás géneros, peleas, carreras, misiones, futbol,*

---

<sup>33</sup> Nombre de un videojuego de simulador de Guitarra.

*pero definitivamente mi favorito es el Call of Duty Black Ops<sup>34</sup>, ahí si me puedo pasar las horas enteras y no siento el tiempo”.*

A Keith lo conocí mientras jugábamos precisamente Call of Duty Black Ops, y con fines de recabar más información le pregunte cuál era su opinión sobre el online play en general, a lo que me respondió:

*“Pues yo creo que es lo mejor que le pudo haber pasado a los videojuegos, es mucho más divertido jugar así, conoces mucha gente, haces muy buenos amigos y además así me duran más los juegos ya que en mi país son carísimos y la verdad no tengo tanto dinero para estarme comprando juegos a cada rato, así que me parece perfecto que a alguien se le ocurriera semejante idea, por cierto ¿cuánto cuestan los juegos allá en México?”.*

De esa forma y con esa pregunta finalizó Keith y mi interrogatorio, posteriormente cambiamos de tema y seguimos jugando.

Con base en lo anterior podemos ver que la nueva tendencia de jugar online es una de las partes evolutivas más importantes que los videojuegos han tenido y que como consecuencia ha resultado beneficiosa en muchas formas para los gamers, que si bien no gustan de jugar de esta manera, siempre existe la forma tradicional de jugar desconectado.

---

<sup>34</sup> Es el nombre de un videojuego de disparos multiplataforma.

## **Conclusiones Generales**

Las diferentes prácticas que los fanáticos de los videojuegos tienen, permiten entender su gusto por los videojuegos y conocer su contribución en el crecimiento de este medio como fenómeno social, producto cultural y medio de comunicación.

Los videojuegos son un producto cultural, ya que son productos hechos por el hombre y para el hombre en los cuales se encuentran plasmados ideales, ideologías, fantasías y deseos del ser humano.

Los fanáticos de los videojuegos reconocen que este fenómeno social no es una simple forma de entretenimiento sino que también son medios de comunicación interactivos, que aprovechan el Internet y la televisión y hasta ayudan tanto en el desarrollo físico, mental y emocional, no solo de los fanáticos de los videojuegos sino de todas las personas que juegan ocasionalmente.

El mercado de los videojuegos ha crecido exorbitantemente, gracias a los fanáticos de los videojuegos esta industria se ha convertido en un negocio multimillonario alrededor del mundo, si bien es evidente que la aparición de las consolas caseras es un factor importante en el crecimiento de esta industria, es el gamer quién con sus exigencias de consumo, entre otras, ha orillado a este sector a evolucionar cada día más.

La forma en que los fanáticos de los videojuegos interactúan actualmente es mediante el juego en línea, y cómo esta nueva tendencia de videojugar es la que permea entre los gamers hoy en día. Siendo esta forma de jugar una manera más dinámica de interacción no solo entre el gamer y el videojuego, sino entre el videojugador y muchos otros gamers a lo largo y ancho de nuestro planeta, la manera en que se juega en la actualidad ha cambiado y gracias al juego en línea, las limitantes de jugar con otras personas han desaparecido, incrementando exponencialmente la característica comunicativa de los videojuegos.

Las costumbres o prácticas de los gamers van más allá de las descritas en un principio, ellos no solo están informados acerca de su pasatiempo predilecto, no solo juegan durante largos periodos de tiempo, los coleccionan y se reúnen con otros gamers a jugar durante horas, sus costumbres han ido cambiando principalmente por el desarrollo tecnológico que este medio ha presentado, por ejemplo los gamers ya no se reúnen a jugar, ahora juegan en línea. Los gamers ya no solo se preocupan por ser los mejores jugadores de su localidad, ahora les interesa llegar a ser los mejores videojugadores a nivel mundial mediante las tablas de clasificación en línea, en resumen podemos decir que sus costumbres han ido transformándose de manera global en forma simultánea al desarrollo de los mismos videojuegos

Los fanáticos de los videojuegos nos demuestran que para ellos los videojuegos han sido menospreciados socialmente, entendimos que ellos son los encargados de que en la actualidad muchos estigmas negativos relacionados con este medio se hayan ido modificando positivamente, los videojuegos ya no son vistos como el pasatiempo del ocio, sino que gracias a los fanáticos de los videojuegos estas opiniones han sido cambiadas de manera sustancialmente positiva y buscan que este desarrollo continúe a futuro.

## Fuentes

ECO, Umberto. *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio. Investigación y escritura*. Gedisa. México 1984.

GOOD, William J., *Métodos de Investigación Social*, Trillas. México 1992.

ROBLES, Francisca. *Seminario de Tesis I*. Material didáctico. SUA-FCPS. México 2006.

\_\_\_\_\_ *Seminario de Tesis II*. Material didáctico. SUA-FCPS. México 2007.

\_\_\_\_\_ “Del espectáculo al testimonio: dos formas de presentar la realidad” en *Espejismos de papel*. Compilación de Lourdes Romero. UNAM-FCPS. México 2006.

\_\_\_\_\_ “El registro de los hechos” en *Espejismos mediáticos*. Compilación de Lourdes Romero. UNAM-FCPS. México 2009.

\_\_\_\_\_ *La entrevista periodística como relato. Una secuencia de evocaciones*. Tesis de maestría en ciencias de la comunicación. UNAM-FCPS. México 1998.

\_\_\_\_\_ *El relato periodístico testimonial. Perspectivas para su análisis*. Tesis de doctorado en ciencias de la comunicación. UNAM-FCPS. México 2006.

SALINAS, Carmona Sergio, (compilación) *Métodos y Técnicas de Investigación*, EDUVEM, México 1993.

SIERRA, Bravo Restituto, *Técnicas de Investigación Social*, Paraninfo. México 1992.

SERAFINI Ma. Teresa. *Cómo se redacta un tema. Didáctica de la escritura*. Paidós. México 1993.

McMillan, S.J. (2002). Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, And Systems. In L. Lievrouw and S. Livingston (Eds.), *Handbook of New Media* versión digital (pp. 162-182).

Mcluhan Marshall, *Comprender los Medios de Comunicación*, Barcelona, Paidós, (1996[1964]).

**Hemerografía**

Revista Especializada en Videojuegos Club Nintendo. Nintendo Of America Inc.  
Televisa Publishing and Interactive Media. No. Edición especial 2014 Mario Bros.

Atomix versión Impresa. Publicación mensual de Limit Xmedia S.A de C.V. No.74  
Abril 06, No 76 julio 06, No.100 junio 08, No108 febrero 09,

Game Master. Publicación Mensual editada por grupo medios S.A de C.V. No.4  
febrero 2010, No.19 Mayo 2011, No.21 julio 2011, No.23 septiembre 2011, No.32  
junio 2012, No.37 noviembre2012, No.49 noviembre 2013, No.50 diciembre 2013,  
No.52 febrero 2014, No.54 abril 2014, No.55 mayo 2014

**Mesografía**

Atomix [www.atomix.com](http://www.atomix.com), Katya Ocampo, 3-07-2014

Atomix. [www.atomix.vg](http://www.atomix.vg). Alberto Desfassiaux 10-10-2014