



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

**Los videojuegos,
fenómeno cultural del
siglo XXI**

Alumno/a: Cruz Serrano, Álvaro

Tutor/a: Genara Pulido Tirado
Dpto.: Lenguas y culturas Mediterráneas

Mayo, 2017

Índice

1. Resumen	3
2. Introducción	4
3. Objetivos	6
4. Materiales y métodos.	7
5. Discusión.....	8
5.1. Historia.	8
5.2. Contenido: tema y tipos de videojuegos.....	16
5.3. Características de los jugadores de videojuegos en el ámbito español.....	20
5.4. Videojuegos y educación.....	23
5.5. Ventajas generales de los videojuegos.	27
6. Conclusiones.	38
7. Referencias bibliográficas	39

1. Resumen

El siguiente trabajo tendrá como objeto de estudio un repaso por la historia de los videojuegos, así como la influencia que estos han tenido a lo largo del paso del tiempo desde su aparición tanto en la educación como en la economía e, incluso, en el arte. También veremos como algunas de las ideas preconcebidas no son más que simples rumores que llevan a confusiones, del mismo modo que también podrán resultar interesantes otras como que los videojuegos pueden ser, incluso, buenos para el desarrollo intelectual o la superación de algún trastorno mental, tanto de niños como de adultos.

Abstract: The following work will have as object of study a review by the history of the videogames, as well as the influence that these have had along the passage of time since its appearance in the education as in the economy and, even, in the art . We will also see how some of the preconceived ideas are nothing more than mere rumors that lead to confusion, just as it may also be interesting to see that video games may even be good for intellectual development or overcoming some mental disorder, both children and adults.

2. Introducción

¿Qué son los videojuegos?

Para poder hacer un estudio detallado sobre los videojuegos y su impacto en la sociedad del siglo XXI, primero hay que saber qué es un videojuego. Se identifica como videojuego a cualquier aplicación o Software que haya nacido para entretener, ya sea en interacción con uno o más jugadores. Se suelen ejecutar en ordenadores, teléfonos móviles o en cualquier tipo de dispositivo que haya nacido única y exclusivamente para ellos, como las consolas.

Al principio, el término «video» de la palabra solo hacía alusión al conocido como «Visor de Gráficos Rasterizados» —la *rasterización* es un proceso en el que una imagen descrita en un soporte gráfico es convertida en un complejo de píxeles que son desplegados más tarde en un medio digital, como la pantalla de un ordenador, una impresora electrónica, o una imagen de mapa de bits—. No obstante, actualmente el término se usa de forma indistinta para cualquier tipo de visor en el que podamos reproducir cualquier dispositivo electrónico.

A causa de una evolución constante en la industria de los ordenadores y la tecnología de «Hardware», se ha visto de forma paralela un crecimiento en la industria que se encarga del desarrollo de las nuevas consolas, y en la cúspide de dicho desarrollo encontramos las corporaciones de «Sony», «Nintendo» y «Microsoft», las cuales se hacen cargo de producir y comercializar las principales plataformas de videojuegos. Dichas plataformas pueden ser consolas, ordenadores y móviles, como ya hemos mencionado con anterioridad.

Dentro del mundo de los videojuegos encontramos temas muy variados, siendo algunos más simples, sin ningún tipo de historia y completamente desprovistos de personajes, argumento, etc., y otros más elaborados cuya historia podría ser perfectamente una novela o el guión de alguna película. Algunos, de hecho, son historias narradas que continúan en entregas del mismo videojuego que salen con posterioridad.

De hecho, los videojuegos, al igual que las novelas o las películas, se dividen en distintos géneros. Algunos de ellos son: aventura, rol, acción, educativos, estrategia, carreras, lucha, rompecabezas, plataformas, supervivencia, musicales, grupales, etc.

Medio en el que se usan los videojuegos.

Como ya hemos dicho con anterioridad, los videojuegos se desarrollan y usan en los sistemas informáticos. Dichos sistemas pueden ser desde un ordenador hasta una consola o un teléfono móvil. Las partes más significativas del soporte técnico de los videojuegos son:

Software:

El software es otra forma de llamar al videojuego en sí, una vez que ha sido desarrollado y montado finalmente. Es un conjunto de componentes que, entre todos, facilitan la realización de tareas muy específicas.

Controlador:

Un controlador es un periférico de entrada que hace que podamos ejecutar distintas acciones en el juego. Dependiendo de la empresa que lo realice, dicho controlador puede tener un aspecto y funciones distintas, ya que pueden ser dispositivos muy dispares entre ellos. Por ejemplo, hay diferencias entre el controlador de un ordenador, que sería un teclado, y el controlador de una consola, que sería un mando USB diseñado especialmente para jugar.

Dispositivo electrónico:

Los dispositivos pueden variar. Es lo que comúnmente se conoce como «la máquina», y entre ellas se encuentran los ordenadores, las Máquinas Arcade, una Consola de Videojuegos o, incluso, un dispositivo portátil como pueden ser los teléfonos móviles, tabletas o las nuevas videoconsolas de bolsillo que durante los últimos años se han desarrollado para una nueva generación de jugadores. Es aquí donde podemos definir el anterior término «Plataforma».

3. Objetivos

Entre los objetivos de este trabajo, caben destacar los siguientes:

- Comprender qué son los videojuegos.
- Ver dónde nacieron y cómo evolucionaron.
- Establecer diferencias entre los distintos tipos de juegos y
- Dar cuenta del impacto social y económico que han tenido desde su aparición.
- Hacer un estudio sobre los jugadores y consumidores de los videojuegos.
- Ver cómo inciden en el comportamiento humano y en su educación.

4. Materiales y métodos.

Materiales de carácter visual que someto a investigación para poner de manifiesto su valor estético y posteriormente su utilidad en el ámbito educativo.

Dichos materiales utilizados en este trabajo han sido única y exclusivamente los videojuegos, los cuales han tenido durante toda su historia una gran importancia y una gran cantidad de plataformas. Conforme avanzamos en el paso del tiempo, podremos observar como un concepto puede ser tan versátil, pues no solo ha ido cambiando a lo largo de su historia, sino que también en la actualidad se disgrega en otros muchos pequeños mundos que son dignos de explorar.

Atendiendo a la metodología, este trabajo pretende establecer un estudio entre los videojuegos y la literatura comparada, la cual ofrece un amplio abanico de posibilidades. Al estudiar algunos tipos de videojuegos, por ejemplo, vemos que estos bien podrían ser una historia realizada por un escritor, el cual ha plasmado sus ideas en una CD o en una base de datos y ha ido desglosándola poco a poco de forma interactiva para que el lector beba de una experiencia casi completa.

La literatura que se consume actualmente es un producto de ocio para aquellos que no dedican su vida al estudio de la misma, y al igual que esta es comercializada, también lo son los videojuegos. Estos últimos no solo tienen un carácter ocioso, sino que, al igual que la literatura, también se pueden encontrar otros muchos géneros que puedan ayudar a las personas en su vida cotidiana. Se podría considerar, por tanto, que los videojuegos y la literatura no son las dos caras de una moneda, sino que más bien podríamos pensar que los dos tienen un origen parecido, siendo los videojuegos tal vez una forma innovadora de entender la literatura o, incluso, que esta última sea considerada la madre de un pequeño sector de los videojuegos.

Este trabajo, como ya hemos dicho antes, se incluye dentro de la literatura comparada, y toma como referencia el libro de Claudio Guillén, titulado *Múltiples moradas. Ensayos de literatura comparada*, el cual hace un estudio detallado de todo lo que vamos a ver a continuación.

5. Discusión

5.1. Historia.

Es curioso pensar en los videojuegos como un invento antiguo, y es un pensamiento bastante acertado, ya que, pese a que hay un gran avance desde entonces, los videojuegos nacieron en la década de los 40, más concretamente en el marco histórico que nos sitúa después de la Segunda Guerra Mundial, momento en el que las potencias vencedoras empezaron a realizar una carrera tecnológica que consistía en construir distintas máquinas programables, como el ENIAC, que es el primer ordenador que ocupaba 167 m² y pesaba alrededor de 27 toneladas.

Al principio, los videojuegos eran experimentos o pruebas que realizaban los científicos y físicos para todo tipo de simulacros que tenían que ver con los conflictos bélicos. Fue a partir de los años 70 cuando los videojuegos empiezan a adquirir un matiz mucho más comercial, y aquí se iniciaría una transformación irrefrenable del concepto de videojuego, convirtiéndose así en el fenómeno cultural de masas que hoy conocemos, siendo, de hecho, una revolución artística en algunos países.

5.1.1 Finales de la Segunda Guerra Mundial

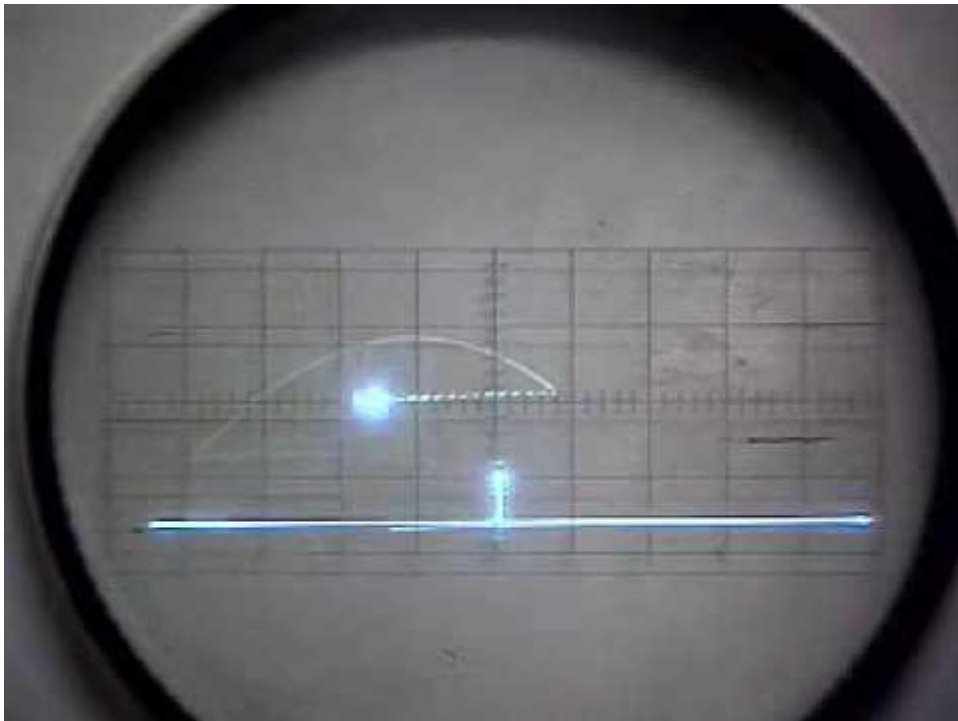
Durante la Segunda Guerra Mundial, un importante matemático —Alan Turing— y un experto en computación —Claude Shannon—, trabajaban en común para poder descifrar los códigos secretos que utilizaban los submarinos bélicos alemanes. Ambos vieron la necesidad de centrar los estudios en la inteligencia artificial.

Siguiendo las pautas de este programa, en 1949 Shannon presentó en una convención de Nueva York un programa al que llamó *Programming a Computer for Playing Chess*, en el cual se presentaba un complejo sistema de algoritmos que aún se utilizan a día de hoy en los programas actuales de ajedrez. No obstante, dicho programa no pudo realizarse, ya que no había ordenadores lo suficientemente potentes como para ejecutar el programa. Fue en 1952 cuando se realiza por primera vez un ordenador para probar los algoritmos y la programación.

La inquietud de los investigadores, y a partir del boom que supuso el hecho de que casi todo el mundo tuviera a partir de la década de los 50 una televisión en casa, fue el detonante que hizo que muchos pensarán en el hecho de poder jugar con su televisión, y no solo ser

capaces de recibir programas. En 1947, la compañía Dumont estudió un tubo de rayos que era capaz de disparar misiles en el televisor, aunque nunca llegó a comercializarse. En 1951, Ralph Baer —técnico de televisión—, realiza un receptor desde cero que era capaz de mover los colores de la imagen del televisor. Con la idea de que gracias a esto se podría usar la televisión para algo más, Baer crearía años más tarde su «Magnavox Odyssey», la cual se coronaba como primera videoconsola para uso doméstico de la historia, y que marcaría un antes y un después en la historia de la industria del videojuego.

Pese a todo el esfuerzo y todos los avances que se habían realizado en el campo y la industria, en 1958 el término videojuego estaba aún en entredicho. No obstante, William Higinbotham, —ingeniero y miembro del grupo del Proyecto Manhattan—, realizó un complejo juego de tenis en el que utilizaría la pantalla de un osciloscopio y circuitería de transistores. El juego consistía en una partida de tenis desde el lateral de la pista, con la red en medio y líneas dispuestas de forma horizontal y vertical, las cuales corresponderían con las raquetas de los jugadores. El juego fue desmontado en 1959 para usar sus piezas en otros proyectos, aunque fue visto por suficientes personas como para que se le considere el padre de los videojuegos modernos.



Tennis for two, de William Higinbotham.

5.1.2 Década de los 60

Hasta la década de los 60, casi todo había sido un arduo camino en la industria, acabando todos los proyectos abandonados o las máquinas desmanteladas para algunos otros usos. Solo el ajedrez conseguía dar frutos, aunque no salía de los campos académicos e investigadores. No obstante, poco a poco se iba teniendo al ordenador menos atado a la idea de que solo servía para fines “serios”.

En Massachusetts, en 1962, un grupo de estudiantes liderados por Steve Russell harían el primer juego desarrollado por una computadora cuya visión sería completamente comercial: *Spacewar!*. Dicho juego consistía en un duelo en el espacio en el que dos jugadores tenían que derribar al otro. La memoria que utilizaba era tan solo 9K, y causó verdadera sensación. Sin embargo no se pudo comercializar, ya que la plataforma de hardware que utilizaba costaba alrededor de 100000 dólares. A pesar de esto, y con el éxito que había tenido, esta idea fue una de las más copiadas y versionadas en la historia del videojuego.

En 1966, Ralph Baer, que había conseguido nombrarse diseñador jefe de Sanders Associates —empresa que trabajaba para el ejército—, retomó sus investigaciones en la realización de un hardware con el cual pudiera permitir al usuario de los televisores jugar con su pantalla. Estudió en secreto, temeroso de que su investigación fuera rechazada al ser considerada poco seria, y avanzó en sus progresos con ayuda de solo dos hombres más. En 1967 consiguieron desarrollar el ping-pong y un rifle que podía usarse para disparar a sus objetivos. El proyecto fue aceptado, y a finales del mismo año se completó, aunque después de casi dos meses de negociaciones el proyecto de Baer fue, de nuevo, rechazado y apartado.

5.1.3 Década de los 70

La década de los 70 es la década de plata de los videojuegos comerciales tal y como los conocemos hoy en día. En esta década, nacieron las máquinas recreativas y un sinnúmero de avances que supusieron el boom de la industria.

Este avance empieza cuando un alumno de Stanford idea una máquina, versionando el «*Spacewar!*», que funcionaría introduciendo monedas, siendo esta una idea primordial en la creación de salones recreativos. No obstante, el hardware era demasiado caro y la máquina no podía ser comprada por ninguna empresa sin probar si la idea iba a dar dinero. La idea que tuvieron desde Stanford fue crear una nueva versión de dicha máquina que tuviera un

ordenador central conectado a ocho periféricos que recibirían la información de este y hacer así las partidas rentables. La máquina se colocó en el Coffee House de Tresidder Union, cafetería cercana a la Universidad, y estuvo desde 1972 hasta 1979, año en la que fue almacenada. Actualmente, se encuentra en el Computer Museum History Center, California. Contemporáneo a él, sería el *Computer Space*, basado en el mismo juego que el anterior y de precio más reducido, aunque con más fallos. Este cambiaría su nombre por *Atari* y daría su nombre a la empresa.

Al igual que con las máquinas recreativas, la década de los 70 fue la propulsora de las videoconsolas domésticas. En 1971 Baer logra convencer a una empresa para que se aprobara su proyecto, y en 1972 vería la luz su *Magnavox Odyssey*. A parte de la consola y los mandos, se vendía un rifle como accesorio y diez juegos extras que se compraban por separado, toda una revolución y el origen de las consolas tal y como las conocemos hoy en día.

Nacen poco a poco los sistemas de 8 y 16 bits que lograrían alcanzar una calidad y velocidad muy superiores, y se comercializan juegos cada vez más elaborados, naciendo así las conocidas novelas gráficas. Con los ordenadores personales, nacieron también los videojuegos «conversacionales». Sería en 1975 cuando aparecieran los primeros juegos de rol, cuyo padre sería Will Crowther, toda una revolución, ya que los juegos de ordenador eran los típicos de barquitos, el ahorcado...

Fue en 1977 cuando Steve Jobs junto con Steve Wozniak presentaron el ordenador definitivo para que el usuario de a pie pudiera programar y jugar a las distintas novedades, el *Apple II*, el cual era una mejora de una primera versión que rechazó Nolan Bushnell. Una vez salió la computadora al mercado, las ventas fueron imparables.

Aparece también a finales de esta década en escena uno de los gigantes actuales de la industria: Japón. Toshihiro Nishikado crearía el archiconocido juego llamado *Space Invaders*. Su temática fue de lo más acertada, ya que ese mismo año se estrenaría la primera entrega de *Star Wars*.

5.1.4 Década de los 80

Si habíamos dicho que la década de los 70 era la década de plata de los videojuegos, sin lugar a dudas la década de los 80 es la década de oro. En 1982 aparece lo que se llama “la fiebre por los videojuegos”, y desde 1978 hasta la fecha de la fiebre se habían recaudado más

de 5313 millones de dólares, aunque eso no era todo, sino que mes a mes esa cifra iba subiendo un 5% de su total. Numerosas empresas privadas empezaron a sacar sus propias versiones de videojuegos y consolas, entre las más conocidas estaban Walt Disney Pictures, Parker Brothers, McDonald's o 20th Century Fox. De hecho, incluso el gobierno invertía en la industria, ya que los ordenadores que iban saliendo eran mejores en gráficos, sonidos y manejabilidad.

También participaron los gráficos vectoriales desde la empresa Cinematronics o el color en el mundo de los videojuegos de la mano de Namco. No obstante, nadie pudo hacer frente en esta contienda a Toru Iwatani (1980), creador del videojuego más popular de todos los tiempos: *Pac-Man*.

La idea de *Pac-Man*, pese a lo que pueda parecer, fue de una complejidad y elaboración considerables, ya que el japonés buscaba un personaje simpático que no representara a un hombre o a una mujer, sino que fuera algo con lo que o todos o nadie pudiera verse reflejado. Su idea fue que el personaje no fuera el verdadero protagonista del juego. El simpático personaje encandiló tanto a hombres como a mujeres, y las salas recreativas empezaron a llenarse de público femenino, consiguiendo así el propósito de la creación de el juego. También produjo la conocida *fiebre de Pac-Man*, que hizo que apareciera otra industria fortísima alrededor del videojuego: la industria del *Merchandising*. Podríamos decir que con Pacman, Iwatani reventó todas las expectativas y desbancó a su contemporáneo americano, Nolan Bushnell, el cual empezaba a decaer a causa del titán japonés.

A su vez, y pese a la *fiebre del Pac-Man*, en oriente reinaría Nintendo, que fue la empresa que, en 1983, lanzó una consola que la catapultaría a la cúspide del mercado. América se encontraba en aquel tiempo en una crisis del videojuego, ya que las consolas domésticas no terminaban de tener el tirón necesario para que pudieran de hablar de una verdadera industria productiva. Sin embargo, todo acabó con la llegada de la consola de Nintendo a América. Era una consola muy superior a la que se comercializaba en aquel entonces, y explotó de tal manera todas las expectativas que la demanda fue demasiada. Para poder abastecer a todo el mundo, se hizo una especie de cooperativa en la cual varias empresas trabajarían para Nintendo, y empezarían a sacar los títulos de la gran empresa siempre y cuando destinaran parte de los beneficios a la misma. Nacieron entonces los títulos más conocidos dentro de la industria, con son: *Super Mario Bros.*, *Dragon Quest*, *Final*

Fantasy y *The Legend of Zelda*. Junto a Nintendo y sus videojuegos de rol, también entraría en juego Capcom, empresa que se centraría, sobre todo, en la creación de juegos arcade.

En la lucha entre las empresas americanas y japonesas, hay que tener en cuenta el hecho de que en Estados Unidos había un sentimiento derrotista que empezaba a hacer mella en el patriotismo de los americanos, y empezaron a hacer numerosas campañas en contra de los videojuegos y argumentando que estos eran nocivos para el crecimiento intelectual de los niños. No obstante, apenas tuvo influencia en Nintendo, por lo que se pusieron las pilas contrarrestando con otra consola, SEGA, que intentaba desbancar a Nintendo del mercado. Su lucha se desarrolló en el sitio en el cual la evolución no solo estaba estancada, sino que se había deshechado casi por completo. Europa era consumidora, no productora, y aquí iba a ser donde se decidiera el final de la batalla entre oriente y occidente. SEGA consiguió más ventas que NES —Nintendo Entertainment System— por cuestiones de puro márketing, pero cuando salió al mercado *Super Mario Bros 3*, Europa cambió de bando y se decantó por la consola japonesa para poder jugar a la nueva entrega del tan aclamado juego.

5.1.5 Década de los 90

En la década de los 90 empieza un declive de los ordenadores de 8 bits, los cuales se quedaban obsoletos ante los avances que estaban suponiendo las nuevas firmas que entraban al mercado. Aparece Lucasfilm Games, la cual derivaba de Lucasfilm, una empresa cinematográfica que dedicó esa expansión a la creación exclusiva de videojuegos. Había una necesidad de transformar los juegos en historias con gancho que pudieran encandilar a las masas. Ya había funcionado la firma *Final Fantasy*, pero necesitaban de otras aventuras en las que los jugadores pudieran involucrarse de forma directa. Aparecen videoaventuras, que era como se denominaban, cuyo primer título fue *Maniac Mansion*.

Las tres reinas de la década fueron la *ST* de Atari, la *Sega Megadrive*, la *Super Nintendo* y la *Game Boy*, las dos últimas de Nintendo. La *Game Boy* supuso una revolución en el ámbito de las consolas, pues era una consola portátil más pequeña, más atractiva, con más catálogo y, sobre todo, más barata, así que eliminó a sus contemporáneas del mercado.

Dentro de esta década es cuando también asistimos a las innovaciones más revolucionarias hasta la fecha: el 3D y los mundos virtuales. Empiezan a crearse verdaderas sagas imitando a la famosa *Final Fantasy*, que logran que se hagan todo un complejo de

historias con miles de nombres. Lo más importante de esta revolución fue el salto a la tercera dimensión. El jugador podía sentirse más identificado con el juego en cuestión, logrando una experiencia más real. Esto fue respaldado completamente por la aparición de internet a nivel de usuario. Por descontado, también aparecen los juegos on-line, los cuales logran rápidamente convertirse en verdaderas estrellas en internet.

En lo que a consolas se refería, sí había una pequeña decadencia en estos tiempos. Si bien los ordenadores no habían parado de crecer con sus aventuras gráficas, las consolas y las máquinas recreativas tenían fama de tener juegos violentos, algo que no gustaba a la sociedad, por lo que se vio reflejado en el comercio del producto. *Sega*, *Supernintendo*, *Sega Saturn* y *Atari Jaguar* son algunas de las consolas que vieron la luz pero que no llegaron a tener verdadero éxito.

Pese a todo, en 1994, Sony entra en la industria y lanza una bomba que hace que el mundo del videojuego se vuelva a revolucionar por completo. Lanza la conocida *Playstation*, la cual utiliza una tecnología muy distinta a la de los cartuchos: el CD-ROM. Sony intentó que el presidente de Nintendo diera alguna ayuda para la creación de su consola, pero estos se desentendieron. No obstante, Sony se arriesgó y lanzó al mercado una consola tan fuerte que en solo dos años logró la friolera de 20 millones de copias a nivel mundial. Pese a que Nintendo intentó contraatacar con su *Nintendo 64*, cuyas armas eran unas espectaculares secuelas de sus juegos más famosos, Sony hizo lo propio, haciendo su consola más barata, menos restrictiva y más versátil. Nintendo volvió a perder esta batalla, al igual que su liderazgo.

5.1.6 Principios del segundo milenio en adelante

En los años 2000, se produjo un drástico cambio en el mundo de los videojuegos que no se había visto hasta ahora. Las máquinas recreativas habían quedado completamente eclipsadas por las videoconsolas que estaban en el mercado y, por otra parte, el avance en la industria de la telefonía móvil las sepultó para siempre. Esto se debe a que los teléfonos móviles eran cada vez más potentes, y esto hacía que pudieran desarrollarse en ellos juegos con relativa madurez, por lo que los salones recreativos acabaron hundiéndose.

A partir del año 2000 Sony lanza su *Playstation 2*, una videoconsola revolucionaria que se coronaría como la más vendida de la historia. Tan solo un año después, Microsoft decidió entrar en la industria del videojuego y creó su primera consola, la *X-Box*, aunque no llegaría a

conseguir ni una décima parte del éxito de la de Sony. Nintendo también intentó dar un golpe en esa fecha, lanzando al mercado su *GameCube*, aunque tampoco tendría el éxito que habían esperado. Esto haría que Nintendo abandonara la idea de crear consolas clásicas y se centró en las *Game Boy*, algo a lo que Sony intentó contestar con su *PSP*, pero que no logró el éxito esperado.

Años más tarde, en 2005, Microsoft crea su *Xbox 360*, una consola que tenía por objetivo desvancar a *PlayStation 2*, a lo que Sony respondería rápidamente con una tercera entrega de su modelo. No obstante no logró el éxito esperado inicialmente, hicieron falta algunos ajustes hasta que lograra alcanzar a la de Microsoft. Un año más tarde, no obstante, Nintendo se vuelve a hacer la más famosa en oriente con el lanzamiento de su *Wii* y su revolucionario sistema de movimiento para controlar los juegos.

En el mundo de los ordenadores reinaban los videojuegos online, como *Warcraft* o *Battlefield*. Los ordenadores, siendo más polifacéticos que las consolas, quedaron en un falso segundo plano. Del mismo modo, las historias de los videojuegos empezaban a flaquear, por lo que lanzaron segundas partes de antiguos éxitos que les hicieron subir algunos de los peldaños que bajaron.

Actualmente, y pese a todos los avances, no podemos decir que este ha sido el cúlmen de los videojuegos. Cincuenta años después de su aparición aún se podría decir que están naciendo, son pequeños que siguen bebiendo de la imaginación de las personas. Desde finales de 2012 y principios de 2013 los videojuegos han tenido avances como el inicio de la realidad virtual, un complejo sistema que podría lograr que el jugador se encuentre dentro del mismo ordenador o la misma plataforma virtual en el que se desarrolle el mundo. No se ha logrado aún un logro total como para que sea rentable lanzarlo al mercado, pero sí se ha logrado hacer, mediante un complejo sistema de grabación por 4 cámaras y unas gafas especiales, que una persona se sienta dentro de un espacio que no es el real. Es por esto, y por otras muchas cosas, que los videojuegos son considerados una representación artística más, y que están más vivos que nunca, pues aún les quedan muchas sorpresas por darnos.

5.2. Contenido: tema y tipos de videojuegos.

Para comprender la inmensidad temática de los videojuegos, primero vamos a dividirlos en cuatro grandes grupos, los cuales engloban todos los géneros que conocemos hoy en día. Hay revistas y expertos que no están de acuerdo con esta clasificación, pero es de las más claras y defendidas.

5.2.1 Videojuegos arcade

Los juegos arcade se caracterizan por ser máquinas de gran envergadura, llegando a considerarse muebles en muchos casos, y cuyos instrumentos para controlarlos pueden ser diversos, desde botones y palancas hasta pistolas, volante con freno y acelerador, plataformas de baile... son de los más versátiles dentro de sus útiles, aunque en la actualidad están casi desaparecidos.

Estos juegos arcade nacieron de tal forma que para jugar, el usuario tenía que introducir un número predeterminado de monedas o de fichas —estas previamente compradas por el dueño del establecimiento— que harían que el juego se pusiera en marcha. Uno de los problemas que ofrecía este entretenimiento era el hecho de que, una vez empezada la partida, no pudiera pausarse. Esto, añadido al hecho de que solo podían tener un juego pese a la gran cantidad de espacio ocupado, hicieron que entraran en decadencia cuando empiezan a nacer otras formas de juego más compactas y asequibles.

Con el término arcade nos referimos, sobre todo, a los videojuegos más clásicos o a las máquinas, que dan su nombre a estos vieojuegos. Hace también referencia a esos juegos que son sencillos en su jugabilidad, como *Pac-Man*, *Tetris*, etc. Por último, también se utiliza para diferenciar a otro tipo de videojuegos del que hablaremos más adelante: los *simuladores*. Actualmente, tan solo Japón sigue lanzando al mercado nuevas máquinas arcade y se siguen usando en los ciber cafés del país, práctica que se ha perdido en el resto del mundo.

Atendiendo a la cantidad de géneros que se dividen dentro de los videojuegos arcade, podemos dar cuenta de, al menos, ocho familias. Estas son:

Carreras: están ambientados en las competencias de motos, coches de carreras, rallys, etc. Algunas de las máquinas están provistas por asientos, volantes, frenos, embragues y

palanca de cambios. De hecho, en muchos casos tiene la forma del vehículo en cuestión. Estos juegos no tienen ninguna historia o trasfondo escondido tras ellos, pues su objetivo es meramente competitivo.



Arcades con forma de moto (izquierda) y coche (derecha).

Acción: estos son los que se caracterizan por ser más dinámicos y más activos. En ellos, siempre suele haber una historia protagonizada por un grupo de personajes y, mediante unas sencillas premisas, el jugador ha de pasar pantallas, una tras otra, hasta el final de dicha historia. Las acciones que han de llevarse a cabo son saltar, golpear, disparar, etc. Uno de los más conocidos de esta clase es la saga de nombre *Metal Slug*.

Plataformas: son parecidos a los de acción, aunque tienen una pequeña semejanza en el modo de actuación. Normalmente, el personaje va saltando entre unas plataformas, y una de las formas en las que este puede morir es por una caída al vacío. El más representativo de los de esta clase es *Super Mario Bros*.

Deportivos: como su propio nombre indica, son aquellos que dedican su espacio a todo tipo de deportes, como fútbol, baloncesto, lucha libre, etc.

Shooter: estos juegos se caracterizan porque la mayor parte de su acción consiste en disparar. El personaje protagonista puede ser un humano, un vehículo o cualquier cosa que se desplace por sí misma que va avanzando a cierta velocidad por el mapa, el cual se va desplegando poco a poco durante el juego. La acción consiste en ir disparando a obstáculos que intentan frenar o destruir al personaje.

Peleas: estos han sido los más perfeccionados de todos los que veremos en la modalidad arcade. Nacieron con una complejidad algo más elevada, ya que en ellos cada personaje tenía una motivación para acudir a la pelea, y dichas peleas se dividían en hasta tres asaltos. Los hay que tienen hasta 60 personajes, y cada uno tiene una historia que lo motiva a pelear. Poco a poco, esas historias se han ido entrelazando entre ellos, para completar un círculo de motivaciones que inspiran a cada uno a pelear contra un rival seleccionado. Los ejemplos más famosos de esta modalidad son las sagas *Tekken* y *Street Fighter*.

Alfombras de baile: estas alfombras son las más nuevas de esta categoría, aunque se encuentran en los pocos lugares en los que los videojuegos arcade siguen teniendo una evolución paulatina. Consisten en unas alfombras en las que el jugador sigue una serie de pasos en la pantalla y, mediante unos sensores, los pasos quedan impresos para conocer la puntuación del jugador.



Alfombra de baile

Laberintos: estos, como su propio nombre indica, son aquellos de características laberínticas, en los cuales el personaje puede tener algunos obstáculos para completar dicho laberinto. El más característico de esta modalidad es el conocido *Pac-Man*.

5.2.2 Juegos de simulación.

Estos son aquellos que intentan recrear situaciones de la vida real. En ellos se da una situación que podría ser perfectamente real, aunque no lo sea, y en ella se reproducen sensaciones físicas como la velocidad, la aceleración, entorno, etc. Esto se utiliza para no

tener que poner en peligro la vida de las personas en algunas pruebas que pueden ser potencialmente peligrosas.

Son considerados videojuegos porque, pese a la realidad que los caracteriza, no son ciertos. Por otro lado, esto es algo bueno, ya que se utilizan como método de aprendizaje en campos que podrían encarecer dicho aprendizaje con materiales o técnicas de precios desorbitados.

5.2.3 Juegos de estrategia.

En ellos, el jugador pone en práctica aquellas habilidades que le sirven para conseguir la victoria dentro de una aventura, una campaña militar o un juego de rol mediante una correcta toma de decisiones. Tienen cierta similitud con los juegos de este estilo de mesa, aunque son mucho más elaborados. Dentro de estos juegos, podemos encontrar numerosos tipos, desde estrategias en tiempo real en las que la toma de decisiones se hace de forma continua en el tiempo hasta la estrategia por turnos, en la que el jugador tiene un periodo de tiempo que lo llevará a decidir qué hacer antes de que le toque a su contrincante actuar. El tipo de videojuegos estratégicos más característicos son los bélicos.

En el ámbito jugador contra jugador, podemos encontrar los famosos MOBA — *Multiplayer Online Battle Arena*—, en los que un jugador escoge a un campeón y pelea contra otros jugadores tratando de conseguir el objetivo principal del juego. Los juegos más famosos de este estilo son *League of Legends*, *Smite* o *Heroes of the Storms*.

5.2.4 Juegos de mesa.

Estos son los videojuegos que, como su propio nombre indica, nacieron para ser jugados en un tablero. No obstante, los avances informáticos han logrado reproducirlos a la perfección y se han hecho un pequeño hueco en la industria del videojuego. Son los famosos juegos que todo el mundo conoce, desde el ajedrez, pasando por el parchís, hasta llegar a las damas, la oca o el monopoly.

5.3. Características de los jugadores de videojuegos en el ámbito español.

Dependiendo del tipo de características que tienen los videojuegos, podemos establecer unas características básicas de los jugadores que los consumen. No obstante, y como el abanico de posibilidades es tan amplio, esto es una aproximación a los datos reales.

En España los videojuegos tuvieron una aparición más tardía que en América, Japón y otras zonas más evolucionadas de Europa. Se establecieron en el año 1992 y consiguieron una gran aceptación en la fecha, siendo el 40% de los juguetes que se vendieron en las navidades de ese año, y ganando alrededor de unos 50.000 millones de pesetas. En este mismo año, la Universidad de Valencia hizo un estudio para comprobar cuáles eran los juguetes favoritos de los niños de la época, y se comprobó que era la primera opción entre los niños y la segunda entre las niñas. Pese a que este crecimiento atraviesa un momento difícil, sigue siendo la primera opción para los niños y adolescentes actualmente.

Jeanne Funk estableció una diferenciación según el tema de videojuegos que más interesaba a los jugadores en 1993, ya que las ventas según la temática eran muy dispares entre ellas. Esta clasificación fue:

Género	Porcentaje de ventas
De violencia fantástica	32%
Deportivos	29%
Temas generales	20%
De violencia humana	17%
Educativos	2%

Como podemos ver, los videojuegos de violencia ocupan un porcentaje importante, sumando hasta un 49% entre sus dos categorías. En contraposición, solo un 2% de los videojuegos consumidos son de carácter educativo, algo que provoca numerosas controversias en el mundo del videojuego, pues un videojuego violento siempre es considerado algo perjudicial para la educación del niño.

No obstante, estas oscilaciones pueden cambiar de un año para otro o, incluso, de un mes para otro, ya que los consumidores de videojuegos varían en razón al tipo de juego que se haya lanzado en ese año. En España, la revista *Hobby Consolas* hace un balance de los videojuegos más vendidos en el año, así como una lista de novedades mes a mes. Haciendo

referencia a la tabla anterior, y para certificar qué tipo de videojuegos se venden más, hemos cogido como ejemplo la revista del año 1999, en la que el mejor videojuego fue *Final Fantasy VIII*, el segundo puesto fue para *Metal Gear Solid* y el tercer puesto lo ocupó el conocido *Soul Calibur*. Estos juegos son, respectivamente, de rol y violencia fantástica, de violencia humana y de lucha —violencia fantástica también—. En cuarta posición estaría un videojuego de deportes, *FIFA*, siendo este el único no violento en una alta posición, pero sin llegar al podio.

Dependiendo del género de los jugadores, también podemos establecer una diferenciación de los temas según el consumidor. E. Gros realizó en 1998 un estudio entre niños de siete centros distintos de enseñanza primaria para determinar cuáles eran los videojuegos más populares entre los niños y las niñas de aquel momento. La diferenciación fue la siguiente:

Niños	Niñas
1º PC Fútbol	1º Supermario
2º Street Fighter	2º Sonic
3º Dragon Ball	3º Tetris
4º Supermario	4º Street Fighter
5º Mortal Kombat	5º El Rey León

Así pues, podemos observar que los videojuegos preferidos de los niños son los de tema deportivo y violento, mientras que en las chicas el tema de la violencia queda en un claro segundo plano.

Otra característica a tener en cuenta es el tiempo que invierten los españoles en los videojuegos y las posibles repercusiones que puedan tener las horas jugadas. Las dudas sobre el tiempo invertido son increíblemente rápidas en solventarse, pues se realizan numerosos estudios y encuestas cada poco tiempo para establecer patrones de comportamiento en los niños que consumen este producto. Año tras año, el tiempo dedicado a los videojuegos va aumentando poco a poco entre los jugadores.

También en el año 1993, Jeanne Funk realizó un estudio diferenciando a chicos y chicas según las horas que jugaban. Dicho estudio quedó de la siguiente manera:

Horas/semana	1-2 horas	3-6 horas	Más de 6 horas	Nada
Chicos	36%	29%	23%	12%
Chicas	42%	15%	6%	37%

Aunque el estudio sea de 1993, en la actualidad las cifras son muy parecidas a las de entonces. Podemos dar cuenta de que los mayores consumidores, pues, son los varones, y el número de horas que le dedican es muy superior a las que le dedican las niñas de su misma edad.

5.4. Videojuegos y educación

Hay numerosas corrientes que afirman que los videojuegos inciden de forma negativa sobre la mayoría de los aspectos de la personalidad de los jugadores y, sobre todo, en los niños. De hecho, es muy común ver en los medios de comunicación noticias sobre la nefasta influencia de los videojuegos en la inteligencia de dichos jugadores, así como en los modos de conducta, su personalidad o la dimensión social de los jugadores. Por supuesto, estas corrientes, pese a la fuerza que tienen, no son correctas.

Estas corrientes no nacieron con las primeras computadoras ni los primeros videojuegos, pues nombres como *Pong*, *Space Invader* o *Pacman* no fueron nunca el punto de mira por violencia, por ejemplo. No obstante, desde entonces los videojuegos se han ido haciendo cada vez más realistas, siendo copias casi exactas de la realidad. A finales de la década de los 90 algunos videojuegos eran tan reales que algunos eran considerados de mal gusto. Había títulos como *Mortal Kombat* en los que la sangre y la crueldad era tal que sí que podía considerarse alarmante en cierto modo, siendo la segunda entrega de la saga la más polémica de todas.

La violencia de estos juegos fue un desencadenante de esas corrientes que opinan que estos cambian la conducta de los jóvenes, y se escudan detrás de la afirmación de que los juegos de este tipo no valen para nada en el desarrollo psicosocial. Sin embargo, estas afirmaciones no se han demostrado en ningún tipo de estudio sociológico, sino que se han afirmado como por inercia.

Se afirma que la violencia, el racismo y el sexismo son imperantes en los videojuegos, y que estas características hacen que los jugadores sean personas poco sociales y que presentan dificultades para relacionarse con otras de su edad. Y no solo eso, también se afirma que los videojuegos embotan la inteligencia, frenan la creatividad y provocan trastornos graves de personalidad tales como la psicosis.

Desde el punto de vista de algunos autores, como Provenzo (1991), los videojuegos hasta su presente eran un campo de investigación cuyos frutos eran tan negativos como las consecuencias anteriormente citadas. Siendo esto así, Provenzo propone un estudio social que dé cuenta de la utilización de los videojuegos en la enseñanza.

Por otro lado, Juan Alberto Estallo Martí, psicólogo de las nuevas tecnologías, afirma que la mayoría de las sentencias que los medios de comunicación así como de sociólogos y educadores que lanzan acusaciones sobre los videojuegos son puramente infundadas, careciendo de carácter científico y sociológico.

Desde la Universidad de País Vasco, y de la mano de Félix Etxeberria Balerdi, se hizo una investigación que comparaba más de 200 informes realizados entre los años 1984 y 1996. La mayoría de estos informes eran encuestas o estudios realizados en Estados Unidos, y ninguno parecía tener una respuesta clara al problema que se planteaba.

Vemos pues que los problemas que dan los videojuegos parecen infundados, un intento tal vez de hacer que los niños se centren en otras actividades como la lectura o el deporte, aunque la base científica que dice que son malos sea inexistente o bastante más pequeña de lo que nos llega. Siendo esto así, podemos verlo desde un punto de vista diferente: las soluciones.

Por todos es sabido que la fama de los videojuegos de acción es, mayormente, negativa. Es por esto que un equipo de investigadores del departamento de Psicología de la Universidad de Oxford hizo un estudio que afirmaba que los videojuegos de acción ayudaban a las personas con dislexia a mejorar sus dotes de lectura y escritura.

La dislexia, explica Vanessa Harrar —una de las autoras de este trabajo—, es una enfermedad que padecen entre el 5 y el 10% de la población, y no solo tienen problemas con la lectura, sino con la gestión de señales sensoriales de su alrededor. Así pues, una persona con dislexia que está manteniendo una conversación con una persona y oye su nombre, cambia de objetivo y se dirige hacia el nuevo sonido.

Vanessa Harrar, que también padecía dicha enfermedad, hizo un experimento con 17 voluntarios diagnosticados de dislexia y otros 19 participantes de control, con edad media de 21 años. El experimento fue el siguiente: los voluntarios tenían que presionar un botón cuando escucharan un sonido, vieran un destello de luz o detectaran las dos cosas al mismo tiempo. Después de estas pruebas, se analizó matemáticamente la velocidad a la que apretaban el botón.

Como resultado de la investigación, Harrar y su equipo se dieron cuenta de que los más veloces presionando el botón eran los que se daban cuenta del patrón que iba estableciéndose,

así como las repeticiones que se iban haciendo. Sin embargo, cuando se cambiaba el ritmo, casi todos por igual cometían los mismos errores. Este experimento sirvió para ver que las personas diagnosticadas con dislexia eran más lentas si tras un estímulo visual le seguía uno auditivo y viceversa.

Después de esto, fue Harrar la que sugirió que las personas con dislexia jugaran a videojuegos de acción, los cuales tenían una gran cantidad de cambios en los estímulos visuales y auditivos, siendo casi simultáneos en algunos casos. Esto hizo que la mayoría de jugadores con dislexia mejoraran su nivel de atención en sus conversaciones y a establecer una jerarquía en su foco de atención de forma rápida, pese a que no es innata como en el resto de seres humanos.

Otros juegos conocidos por su violencia, a los que se les juzga por las famas que crean los medios de comunicación, son los videojuegos de rol. Un famosísimo caso de España fue el caso del asesino de la Katana, que fue el caso de un joven que asesinó a sus padres y su hermana en plena madrugada. Este prejuicio de que los videojuegos eran el desencadenante del asesinato vino porque el chico tenía entre sus cosas un videojuego cuyo título era *Final Fantasy VIII*, y en él aparece *Squall*, el protagonista, con un corte de pelo parecido al que presentaba José Rabadán, el asesino, en aquel momento.

Fue por esto que los medios de comunicación en el año 2000 echaran toda la culpa a los videojuegos y a la falta de empatía que tienen las personas que dedican su tiempo a estos. Junto al juego, encontraron algunos libros de carácter ocultista, aunque por los interrogatorios y el informe psiquiátrico que se realizó más tarde, se supo que el motivo no estaba vinculado ni al juego ni a la lectura. No obstante, los medios de comunicación nunca corrigieron su error, y solo unas pocas personas que realizaron el seguimiento total del caso del asesino de la katana supieron este dato. (Fecha de publicación: 17 de enero de 2014).

Al contrario de lo que se piensa, pues, hay que resaltar aquello por lo que brillan los juegos de rol. Si bien es cierto que generan cierta violencia, ya sea entre humanos o entre razas fantásticas, muchos de estos videojuegos son determinantes en la vida de algunas personas. Por ejemplo, las personas con diagnosticadas de neofobia o, en términos más reducidos, síndrome de asperger. Estas personas se caracterizan por no ser capaces de hacer una toma de decisiones ya sea por inseguridad, por miedo o por negación, además de que también presentan trastornos de personalidad antisocial. No obstante, en muchos videojuegos

de rol nos encontramos una serie de decisiones que nos llevarán a desarrollar una historia distinta dependiendo de nuestras opciones, y en la cual podemos avanzar solo si nos comunicamos con las personas del entorno audiovisual.

De igual manera que desarrollan capacidades psico-sociales, los videojuegos de rol también mejoran la memoria , pues cuando una persona en este tipo de juegos realiza una acción o toma una decisión, en numerosas ocasiones tiene que recordarla, o, incluso, realizar puzzles con un nivel medio de complejidad en base a lo que es capaz de recordar con respecto a la historia que ha ido dejando atrás.

En el tema de los videojuegos MOBA —*Multiplayer Online Battle Arena*—, los estudios sociológicos también han tenido numerosos debates. Normalmente, iban dando cuenta de que las personas pasaban demasiadas horas jugando a estos juegos, y se diagnosticaban claros casos de ludopatía por dicha cantidad de horas de juego y su baja carga de nivel educativo.

En este último caso, es cierto que este tipo de videojuegos pueden afectar negativamente al desarrollo intelectual, pues no aportan nada más que simples horas de diversión. Sin embargo, también se ha descubierto que los jugadores de este tipo de videojuegos tienen unos niveles de estrés mucho más bajo que los que no los practican, por lo que, pese a que no tiene una carga positiva significativa, tampoco son negativos en el desarrollo del niño si se controlan las horas de juego.

5.5. Ventajas generales de los videojuegos.

Alejándonos de esa corriente que afirma que los videojuegos son nocivos para el aprendizaje y la educación, podemos darnos cuenta de la cantidad de ventajas que estos ofrecen al desarrollo del niño en estas dos características esenciales. Haremos un pequeño estudio sobre distintos campos en los que encontramos estas ventajas.

5.5.1 Aprendizaje sobre cultura general.

Muchos videojuegos ofrecen una alternativa a los libros o enciclopedias sobre cultura general. En el caso de la mitología, por ejemplo, un niño puede aprender miles de cosas con una enciclopedia, pero si este niño padece de enfermedades como la dislexia o la hiperactividad, su atención se puede ver reducida o, incluso, anulada por otros estímulos.

El famoso MOBA de nombre Smite es uno de esos videojuegos que contribuyen a la ampliación de esos conocimientos de cultura general, sobre todo mitológica. En él, podemos encontrar dioses de distintos panteones con unas habilidades bastante cercanas a los poderes que se supone tenían en la mitología y con una historia que nada tiene que envidiar a una pequeña reseña enciclopédica. Pero para demostrarlo, analizaremos una diosa conocida:

Afrodita:



Aphrodite. Imagen del videojuego Smite.

Afrodita es la diosa griega de la belleza, el amor, la lujuria, el deseo, la reproducción y el sexo. Es hija de Cronos y Rea, nacida de la espuma del mar cuando Zeus cortó los genitales del primero y estos cayeron al mar. Siendo esto así, Afrodita es una diosa de gran poder de una generación anterior a Zeus, aunque contemporánea en el tiempo con él. Es importante entender que el amor en la época griega no es la misma concepción que tenemos actualmente. Más bien, esta diosa se caracterizaba por lo carnal, dejando de lado lo sentimental.

En el videojuego, esta diosa tiene numerosas habilidades que hacen referencia a todas las características que tiene la diosa en el mito griego. Pasemos a verlas:

(Habilidad pasiva) «Centro de atención: Afrodita ganará 4 protecciones físicas y 4 protecciones mágicas cada vez que un aliado o un enemigo se encuentre a 75 pies o menos de ella». Como podemos ver, esta habilidad encaja dentro de una de las características más notables de Afrodita. La diosa tenía una festividad famosa en toda Grecia, las Afrodisias, en las cuales las sacerdotisas tenían relaciones sexuales con los hombres para acercarse más a la diosa a la que adoraban. Cuantas más personas tenga a su alrededor, más fuerte se vuelve.

«Beso: Afrodita lanza un beso a un dios aliado, que se convierte en su alma gemela. Aumenta la velocidad de movimiento de ambos. Si alcanza a un aliado, tiene una recarga reducida de 3 segundos. Si alcanza a un dios enemigo, este quedará aturdimiento y el alma gemela de Afrodita se pondrá celosa e infligirá más daño. Además, el alma gemela recibirá el 30 % del maná que Afrodita regenere». En la línea de la simbología de la diosa, el beso como método de defensa para sus compañeros y ataque usando su belleza contra los enemigos, algo muy común dentro de los mitos griegos de la diosa.

«¡Retrocede!: Alterada por ser el centro de atención, Afrodita ordena a los enemigos que se alejen, infligiendo daño a su alrededor y derribándolos a 25 unidades de ella. Si Afrodita tiene un alma gemela, también explota, infligiendo el mismo daño y ralentizándolos un 25 % durante 2s. Si a un enemigo le alcanzan ambas explosiones, solo le afectará la que haya partido de Afrodita». La simbología de esta habilidad puede ser el desprecio que tenía Afrodita a aquellos que no consideraba dignos de estar con ella, como pasó con su marido, Hefesto, al cual ella nunca quiso y con el que no tuvo ningún hijo, ya que se fugó con Ares, el dios de la guerra.

«Tortolitos: Afrodita convoca a una bandada de hermosas palomas que salen volando hacia delante desde el lugar en el que se encuentre. Las palomas se lanzarán sobre los enemigos que se crucen en su camino y les causarán daños cada 0,5 s durante 3s. Afrodita y su alma gemela recuperan vida al usar este poder». Aquí está aún más claro, si cabe, la alegoría a la diosa, la cual era representada a veces con la forma de una paloma.

«Amor inmortal: Afrodita jura amor eterno a sí misma y a su alma gemela. Al activar el poder, Afrodita y su alma gemela serán inmunes a todos los daños y los efectos de control de masas desaparecerán». Aquí se ve muy claro el egocentrismo con el que eran representados los dioses de la antigua Grecia. Primero se jura amor a sí misma, y después a un alma gemela que puede cambiar a cualquiera de sus compañeros con sus besos.

Es evidente que desde aquí no podemos establecer un estudio científico o histórico de una diosa de la antigüedad tan importante como Afrodita, pero sí que establece una pequeña base de todo lo que esta representa, y esto hace que quien no haya leído ningún mito griego sea conocedor mediante un videojuego de cómo eran los dioses en la antigüedad.

Hay que decir que Smite tiene nueve panteones: egipcio, griego, romano, nórdico, hindú, maya, chino, japonés y recientemente ha incorporado el celta; con una cantidad de 85 dioses, cada uno de ellos con habilidades y aspectos que recuerdan a sus leyendas y una gran cantidad de pequeñas reseñas sobre sus mitos.

Fuente: Smite Game. “Gods”, www.smitegame.com 03/2013. (Consulta: 14 de abril de 2017). https://www.smitegame.com/gods/aphrodite/?lang=es_LA

5.5.2 Geografía.

En muchos videojuegos también está presente el tema de la geografía mundial. Por ejemplo, son muy famosos en los videojuegos de estrategia los mapas basados en la realidad y que hacen que el aprendizaje de distintas situaciones geográficas sean mucho más difícil de memorizar para un jugador que para una persona que no tiene contacto con los videojuegos.

Como podemos ver en la imagen del videojuego *Empire Total War*, se nos ofrece un mapa bastante vistoso de la Península Ibérica, en el cual podemos ver Gibraltar, Madrid o Lisboa, así como las fronteras que tiene España por el norte con Francia y por el oeste con Portugal.



Mapa de España. *Empire Total War*



Mapa de Europa Central. *Empire Total War*.

Y, como podemos ver, no solamente hay mapas que nos muestren ciudades y fronteras españolas, sino también europeas. Se realizó un pequeño estudio entre alumnos de colegios e instituto, entre 10 y 15 años, y la mayoría de los alumnos que tenía más conocimientos sobre la geografía europea había tenido algún contacto con este tipo de videojuegos.

5.5.3 Aprendizaje de idiomas.

Entre las múltiples ventajas que tienen los videojuegos en el aprendizaje y desarrollo cultural de una persona, cabe destacar que los jugadores de videojuegos mejoran más rápidamente en el dominio del inglés, que es la lengua a la que están traducidos la mayoría de videojuegos.

La mayoría de los videojuegos están traducidos al idioma del país en el que se comercializan, pero muchos de ellos se saltan la traducción de voz para mostrarnos un juego completamente subtítulo en español y con audio inglés. Nos encontramos, por ejemplo, la saga *The Elder Scrolls*, cuyas entregas han sido todas traducidas al español, tanto en su audio como en los subtítulos. Estos juegos tienen más presupuesto que otras compañías, por lo que se pueden permitir contratar actores de doblaje en otros países y poner sus voces a los personajes.



Portada de The Elder Scrolls V: Skyrim.

Por otro lado, hay videojuegos que, como hemos dicho con anterioridad, no contratan actores de doblaje para que pongan sus voces a los personajes. Está demostrado que este tipo de videojuegos vuelven el oído de los jugadores más “fino”, haciendo que estos sean capaces de superar la fase de los audios del examen de idiomas con más facilidad que alguien que solo practica con los audios originales. Ofrecen entonaciones y acentos de distintos hablantes que

hablarán de forma ordenada, clara y precisa, por lo que si los jugadores prestan algo de atención mejorarán esa fase de “listening”.



Dragon Age: Origins. Fragmento de diálogo y toma de una decisión traducido todo al castellano pese a que el juego está en inglés.

Pero sin duda alguna, los videojuegos que hacen que saber inglés sea casi necesario para jugarlos son aquellos que anteriormente denominamos como *MOBA*. Si bien decíamos que no tenían muchas ventajas a nivel académico, lo cierto es que jugarlos supone una dificultad básica para los que no entienden el inglés: que no pueden jugar con personas no españolas.

La gran ventaja que tienen los *MOBA* son los servidores que puedes escoger. Dentro de estos hay pocas categorías, aunque estas engloban prácticamente todo el mundo: América, Europa, Asia y América Latina. Si un jugador español entra en el servidor europeo, es fácil que se encuentre con hispanohablantes, aunque va a suponer un porcentaje muy pequeño en comparación con la cantidad de hablantes de otras lenguas. Es por esto que todos se comunican mediante programas como *twitch* o *Skype* para establecer estrategias en una lengua común: el inglés. Y, si algún jugador no sabe o no es capaz de comprender con soltura el idioma, se sentirá perdido y obligado a mejorar para que todo el mundo pueda comprender lo que dice en todo momento.



Jugador de *Smite* comunicándose con sus compañeros de juego.

5.5.4 Tolerancia y respeto.

Actualmente nos encontramos en una sociedad en la que los valores que tienen que ver con el respeto y la tolerancia se encuentran en franca decadencia. La sociedad que nos rodea es una sociedad a la que podríamos considerar cruel, en muchos aspectos. Esos aspectos no solo tienen que ver con las minorías o los colectivos, sino también con el trato que se tiene hacia la mujer.

Se ha entrado en numerosas ocasiones en devates en los que los personajes femeninos de videojuegos están extremadamente sexualizados, mientras que en el hombre lo que se ve más evidente es la erótica del poder. En muchas entregas, sagas y títulos esto puede ser cierto, ya que atraer a cierto sector de la población es más fácil mediante la sexualización. Sin embargo, aquí vamos a fijarnos en aquellos que intentan establecer una diferencia y una evolución en este pensamiento humano.

Así pues, atenderemos a la saga producida por *Origins: Dragon Age*. Esta saga de videojuegos tiene una compleja historia que envuelve a los jugadores en un mundo fantástico medieval realmente maravilloso, rodeado de personajes cada uno con sus propias ideas, sus fortalezas, sus debilidades, etc.

En esta saga, los creadores se han cuidado mucho de romper ciertos estigmas sociales que hacen parecer débiles a algunos sectores, así como también tenían como objetivo la aceptación de todo aquello que, pese a lo que nos hayan dicho, no es raro, sino diferente.

Empezaremos, en primer lugar, por la evolución que tienen los personajes femeninos. Si bien en muchas sagas hemos encontrado el típico personaje con senos desorbitados, guerreras cuya armadura era poco más que un triste bikini o doncellas que tenían que ser rescatadas por un hombre fuerte y poderoso, esto se acaba con *Dragon Age*. Aquí, las mujeres guerreras llevan una armadura pesada si son guerreras, ropa de cuero cómoda para andar por el bosque si son exploradoras o túnicas en el caso de ser hechiceras. El poder de la mujer no viene dado por su belleza, y no todas las heroínas son hermosas, al igual que no todos los hombres son fuertes y varoniles.

Un ejemplo de esto, es *Cassandra*, un personaje cuyo pasado ha sido duro, y ha tenido que luchar día tras día para demostrar que es tan buena guerrera como cualquiera. Es la mano derecha de la mayor autoridad religiosa del momento en el que nos la encontramos y, desde el primer momento, deja muy claro que si alguien tiene que matar a un dragón para defenderla, es ella misma.



Dorian (izquierda) y *Cassandra* (derecha). Personajes de *Dragon Age: Inquisition*.

Para comparar a esta guerrera tenaz con otro personaje de la saga, *Dorian* nos servirá de ejemplo. Él es un mago homosexual de un imperio enorme y temido cuyos poderes heredados no conocen parangón. Es inteligente, culto, divertido y alocado. Su sentido del deber acaba

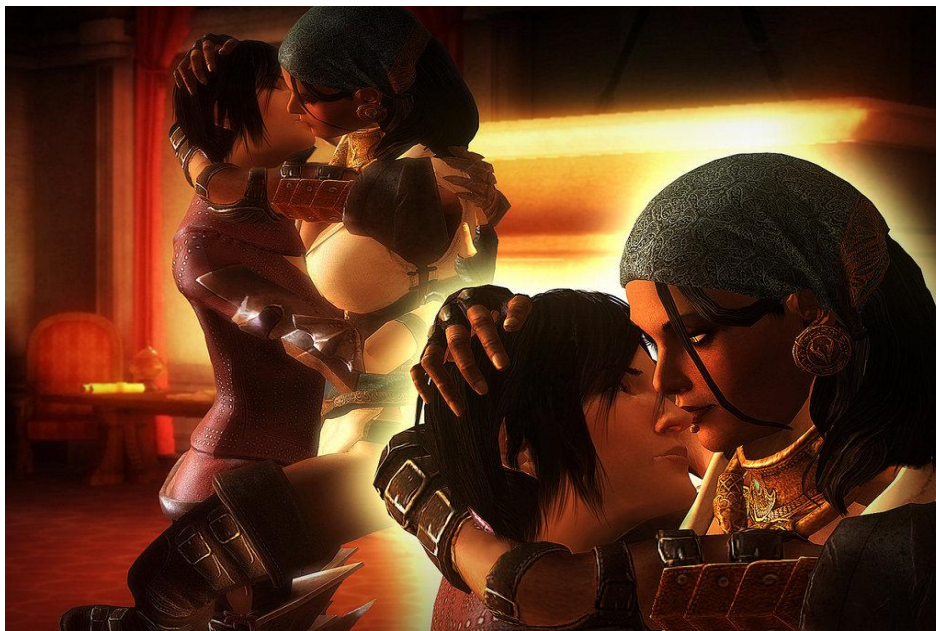
donde empieza su sentido de la diversión, y lo más curioso de todo esto es que busca más problemas de los que es capaz de solucionar. Este personaje que, como ya hemos dicho, es homosexual necesita ser salvado a menudo. Cuando su magia no es capaz de destruir o esquivar una amenaza, es Cassandra la que mantiene el físico y lo cubre, demostrando que, en este caso, la “doncella” en apuros es el niño indefenso que no tiene forma alguna de ayudar.

Con estos dos personajes —y otros muchos que podrían aparecer aquí—, vemos que la diferencia entre hombres y mujeres solo radica en el nombre que llevan, sus voces y sus personalidades. No obstante, no existe ningún tipo de machismo entre los títulos de la saga, convirtiéndose esta en una de las más liberales de todos los tiempos.

También hay que atender al respeto que existe en esta saga de videojuegos con respecto a los gustos sexuales de los personajes. A la hora de la creación de tu personaje, puedes elegir tú la raza y el sexo y, conforme avanza la historia, también establecer las preferencias sexuales de tu personaje. De la misma forma que en la sociedad de hoy en día hay diferencias, en *Dragon Age* encontramos a personajes que son completamente heterosexuales, personajes bisexuales y personajes homosexuales. Dependiendo de tu sexo, algunos mostrarán interés en ti, e incluso pueden llegar a pelearse entre ellos por conseguir tu cariño.



Alistair, personaje heterosexual junto a la Heroína de Ferelden. Dragon Age: Origins.

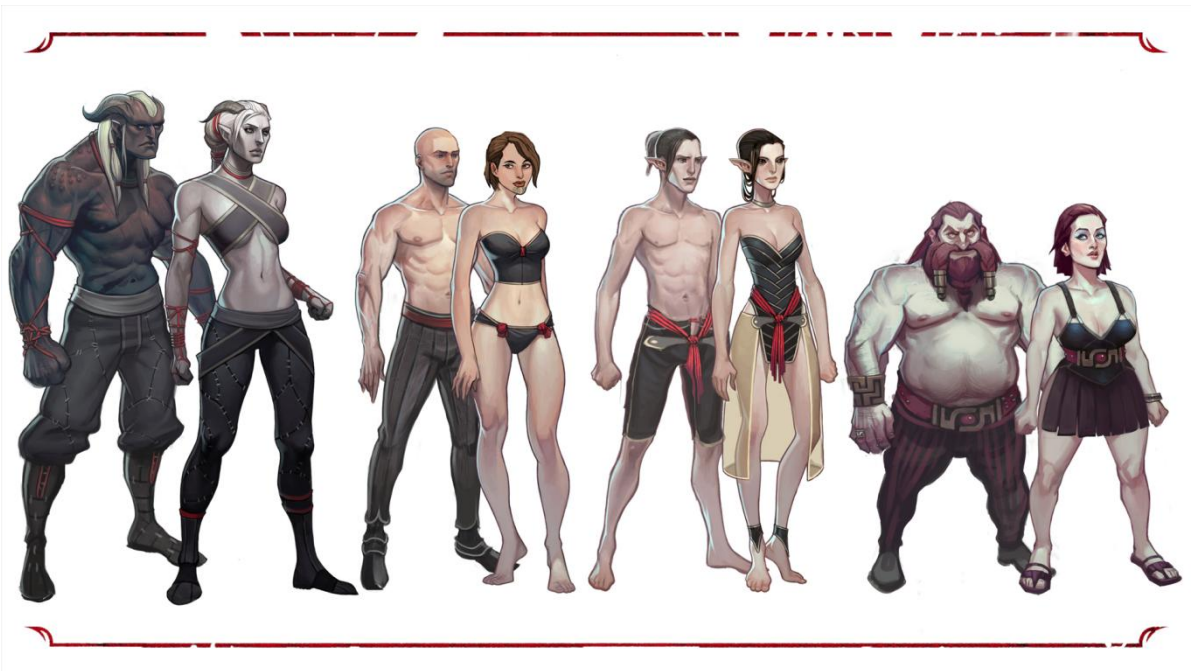


Isabella, personaje bisexual junto a la Campeona de Kirkwall. *Dragon Age II*



Dorian, personaje homosexual junto al *Inquisidor*. *Dragon Age: Inquisition*.

Pero no solo vamos a fijarnos en la sexualidad. Dentro del universo de *Dragon Age* también aprenderemos a respetar a las otras razas. En estos juegos nos encontramos con *elfos*, humanos, *qunaris* y *enanos*, cada uno de ellos con su cultura, costumbres y lenguas propias que los diferencian de los demás. Durante el juego se puede observar como poco a poco es el jugador el que ha de destruir los prejuicios que existen contra los elfos, y ha de liberarlos de su esclavización, así como también ayuda a los testarudos enanos en todo lo que necesitan. Rompe así, una vez más, con una de las costumbres más deleznable que podemos observar por la calle, que es ese racismo completamente injustificado, ese miedo a lo diferente por el simple hecho de no tener las mismas ideas, los mismos pensamientos o los mismos gustos.



Ilustraciones de las razas de *Dragon Age*.

Con esto, pues, atendemos a una próspera evolución de pensamiento que intenta romper con esos grilletes que aún mantienen atrapada la libertad de muchas personas, desde mujeres que se sienten infravaloradas o a las que inculcan que tienen que ser princesas hasta el racismo injustificado, pasando por la homofobia en todo este proceso. Tal vez no sea la saga más vendida de todos los tiempos —aunque el tercer título consiguió ser el Juego del Año en 2014—, pero sí que es una de las que más conciencia a la población para que sean más tolerantes, junto con su hermana *Mass Effect* —saga futurista de los mismos creadores—.

6. Conclusiones.

Con este trabajo hemos podido hacer un repaso por el inmenso e impresionante mundo de los videojuegos, el cual nos ofrece muchísimas posibilidades y muchos puntos de vista que, socialmente, se han ido estableciendo desde que empezaran su comercialización en la década de los 70.

Si bien como consumidor de videojuegos siempre he tenido la duda de si estoy realmente haciendo algo malo cuando juego, la investigación de este trabajo me ha sorprendido a mí mismo, ya que en muchos casos la difamación viene por parte de sectores que han perdido su monopolio e intentan desbancar a la industria, y otros casos son dados por personas que no comprenden la complejidad de dicho pequeño mundo, el cual es maravilloso y en gran parte educativo.

No podemos olvidar las enfermedades que los propios videojuegos generan, como la ludopatía, pero tampoco podemos olvidar que, en exceso, cualquier cosa puede resultar especialmente nociva en la vida de una persona, y esto se puede ejemplificar, incluso, con el deporte o la lecturas, ambas actividades que se utilizan para disuadir a los jugadores. Por descontado, todo en su justa medida es perfecto para el desarrollo psico-social de un ser humano, y la prohibición durante la época de desarrollo intelectual solo puede llevar a una fase rebelde en la que el niño lo único que vea atractivo sea el videojuego, que es lo único que van a prohibirle.

Dicho esto, los videojuegos aún tienen que evolucionar mucho y adaptar temas que atañan a la sociedad de forma más directa, como es el caso del machismo, el cual se da en más del 80% de los títulos que tienen que ver con acción o fantasía. Del mismo modo, también es trabajo de los padres fijarse en la especificaciones del videojuego y la recomendación que el mismo siempre tiene en su carátula para así saber a qué están jugando sus hijos exactamente, e ir creciendo en cierta manera con ellos, aprendiendo que son los propios videojuegos los que aconsejan las edades óptimas para ser consumidos.

7. Referencias bibliográficas

- Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers. (1ª edición).
- Bandura, A. (1984): *Teoría del aprendizaje social*. Espasa-Calpe. Madrid.
- Claudio Guillén (1998). *Múltiples moradas. Ensayos de literatura comparada*. Barcelona: Tusquets.
- Etxeberria Balerdi, Félix (2001). (Videojuegos y educación). Revista *Education in the knowledge society (EKS)*. Nº 2, 2001
- Asa Berger, Arthur (2002). *Video Games. A Popular Culture Phenomenon*. Londres y New Brunswick: Transactions publishers. (1ª edición).
- López Barinaga, F.B. (2006). *Juegos y máquinas. Diseño conceptual de juegos de computadora*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid (Tesis doctoral dirigida por Isidro Moreno).
- Egenfield-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; Pajares Tosca, Susana (2008). *Understanding Video Games*. Londres, Routledge (1ª edición).
- Martel, Frederic (2012). *Cultura Mainstream*. Madrid, Taurus Ediciones. (1ª edición)
- Wordpress.com (2014): Caso José Rabadán, “el asesino de la katana”. (Visitado por última vez el 8 de abril de 2017).
- José Cuesta Martínez, Javier Sierra Sánchez (2015). *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual*. Madrid: ESNE (1ª edición).
- Alegre Soto, Nicolás (2015). La visualización del proceso creativo a través de la realidad aumentada. Revista *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual*, págs. 11-26.
- Tapia Tellarini, Francisco (2015). Narrativa en el videojuego. Estudio sobre la narrativa interactiva desde el diseño de videojuegos. Revista *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual*, págs. 259-267
- Altozano, José (2017). *El videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Héroes de Papel. (1ª edición).
- MOMA: www.moma.org. (Visitado por última vez el 5 de abril de 2017).
- Smite Game: www.smitegame.com. (Visitado por última vez el 14 de abril de 2017).
- Instituto Nacional de Estadística: <http://www.ine.es/welcome.shtml>. (Visitado por última vez el 27 de abril de 2017).