

Cultura gamer y su evolución



*Reflexión sobre la importancia de la
industria de los Videojuegos*

Lucas A. Calvo



Contenido

Introducción	4
¿Dónde Empezar?	5
¿Qué Sucede con los niños?	6
Entonces...	6
¿Qué son los juegos entonces?	6
¿Entonces que son los Videojuegos?	7
Los videojuegos...	9
Como Educación:	9
Como entrenamiento:	10
Como Arte:	11
Como medios de comunicación:	12
Como medios de expresión cultural:	13
Entonces:	13
La industria	14
Como ingresar al mercado:	14
¿Como hacerse un nombre?	15
Ventajas ante los otros medios de entretenimiento:	16
El universo lúdico	16
¿Que ofrece la gamificación? ¿Qué es la inmersividad?	16
¿Qué es jugar?	18
Un poco de historia	20
El comienzo (1950-60)	20
Década de los 1960-70	22
La época retro 1970-80	22
Época Dorada (1980-90)	23
Un salto de calidad 1990-00	24
Power up de los años 2000-10	24
2010-actualidad	26
Actualidad	27
Esports:	27
Creadores de contenido y Streamers:	28
Movimiento social:	29
Grandes Éxitos y su impacto cultural:	32
Éxito en la televisión, ¿Éxito en los videojuegos?.	35
Análisis de la Actualidad	37
Impacto en la Creación de Videojuegos	39
Prototipado, creaciones y más usos de la IA:	39

Calvo, Lucas Alberto.



Motores y Herramientas	39
Epilogo	40
Referencias	41



Introducción

En esta entrega, haremos un poco de historia, los principios de la industria, las primeras empresas, reflexionaremos de que son los juegos y los videojuegos. Buscaremos de donde se originan y la conexión entre ellos.

Aprenderemos sobre una cultura, la cual está en su auge y sigue expandiéndose año tras año, como paso a ser algo de entretenimiento y que hoy en día existan estudios y carreras en torno a los Videojuegos.

El eje central del libro será la evolución de los videojuegos como cultura, arte y demás aspectos en la actualidad.

El foco será en que sirva de material de estudio e investigación, para demostrar aspectos importantes en los videojuego y porque es más que un simple hobby.



¿Dónde Empezar?

Para responder esta pregunta debemos remontarnos mucho tiempo atrás, cuando no existían las computadoras, teléfonos móviles, o directamente la Tecnología.

Debemos regresar a las épocas de los primeros homínidos, para eso tendremos en cuenta la aparición del género Homo, hace unos 2,5 o 3 millones de años. También nos será pertinente hablar de la necesidad del ocio, ya que todo en la vida surge a partir de una necesidad y esta misma es una de las diez necesidades humanas, investigado según *Max-Neef*.

Necesidad	Ser (características)	Tener (herramientas)	Hacer (acciones)	Estar (espacios)
Subsistencia	Salud física y mental	Alimentación, vivienda, trabajo	Comer, vestir, descansar, trabajar	Entorno, encuadre social
Protección	Cuidado, adaptabilidad, autonomía	Seguridad social, sistema de salud, trabajo	cooperar, planificar, cuidar de, ayudar	Entorno social, habitación
Afecto	Respeto, sentido del humor, generosidad, sensualidad	Amistades, familia, relaciones con la naturaleza	Compartir, cuidar de, hacer el amor, expresar emociones	Intimidad, espacios íntimos
Entendimiento	Capacidad crítica, curiosidad, intuición	Literatura, profesores, políticas, educación	Analizar, estudiar, meditar, investigar,	Escuelas, familias, universidades, comunidades,
Participación	Receptividad, dedicación, sentido del humor	Responsabilidades, deberes, trabajo, derechos	Cooperar, disentir, expresar opiniones	Asociaciones, partidos, iglesias, barrios
Ocio	Imaginación, tranquilidad, espontaneidad	Juegos, fiestas, paz mental	Sofiar despierto, recordar, relajarse, divertirse	Paisajes, espacios íntimos, sitios para estar solo
Creación	Imaginación, audacia, inventiva, curiosidad	Capacidades, habilidades, trabajo, técnicas	Inventar, construir, diseñar, trabajar, componer, interpretar	Espacios para la expresión, talleres, audiencias
Identidad	Sentido de pertenencia, autoestima, consistencia	Lengua, religiones, trabajo, costumbres, valores, normas	Conocerse a uno mismo, crecer, comprometerse	Lugares de los que uno se siente parte, lugares habituales
Libertad	Autonomía, pasión, autorrealización, autoestima, mente abierta	Igualdad de derechos	Disentir, escoger, arriesgarse, concienciarse	Cualquier lugar

(*Max-Neef, 1989*)

Estos antes pasados nuestros ya demostraban en su época la necesidad del ocio. A través del canto, danzas, pinturas, etc. Esto fue solamente un puntapié a lo que hoy conocemos como “Entretenimiento”.



Poco a poco se fue evolucionando y a lo largo de los años se inventaron juegos nuevos, tales como los que casi todos jugamos en nuestra niñez. Un caso particular es en Argentina, con juegos como “*Las escondidas*”, “*Ladrón y policía*”, “*Ta-Te-Ti*”, “*La Rayuela*” y muchos más. Hoy en día, con el avance tecnológico y con la temprana llegada de la tecnología en la niñez, se comienza a perder cada vez más esa cultura de jugar al aire libre o de jugar estos juegos antiguos entre amigos y demás.

¿Qué sucede con los niños actualmente?

Entendiendo que nos encontramos en la era del auge tecnológico, las nuevas generaciones incorporan de manera natural las tecnologías actuales. Vemos que en muchos casos, los tutores no colocan limitaciones al uso de la tecnología, lo cual sumado a la temprana edad y las altas cargas horarias que se pasan los niños en los aparatos electrónicos, se genera una adicción. Cada vez es más y más la cantidad de jóvenes que padecen patologías en relación con lo mencionado, ya que están con dichos aparatos sin un control adecuado, lo cual nos es muy bueno que suceda debido a que a largo plazo no será beneficioso para futuras generaciones.

Pros y contras de la tecnología en la temprana edad

Entonces...

Dicho todo esto definimos dos cosas para reflexionar: los juegos son una necesidad propia del ser humano; sin embargo, al no colocarse las debidas reglas o limitaciones pueden llegar a generar una adicción, lo cual no es conveniente para el usuario ni para el desarrollador.

¿Cómo definimos a los juegos y a los videojuegos?

Tenemos muchos puntos de vista de distintos pensadores, como lo son, por ejemplo, *Durgan Nallar*...

“Un videojuego es un sistema informático en el que intervienen múltiples tecnologías y disciplinas artísticas



*para crear un espacio de ficción con desafíos y objetivos
donde una o más personas se divierten e interactúan para
expresarse, socializar y aprender.”*

(Nallar, 2015)

También tenemos la opinión de Johan Huizinga...

*“El juego es una actividad libre, esencial para el ser humano
y que se encuentra en todas las culturas.”*

(Huizinga, 1938)

Y podemos finalizar con el punto de vista de la Lic. Graciela A. Esnaola H.

*“hipergénero artístico emergente con impacto en el
desarrollo cognitivo, emocional, kinestésico que está
interviniendo en la construcción de subjetividad en la
generación gamer.”*

(Esnaola, 2009)

Si analizamos lo que piensan estas tres personas, podemos entender que el juego es arte, cultura, necesidad para el ser humano, inclusión de múltiples disciplinas, tecnologías, etc. Es decir, los juegos son muchas cosas al mismo tiempo. Podemos definir a los juegos de distintas maneras, todo dependiendo del punto de vista que lo vean. Podemos verlo como un método de estudio, enseñanza (*Edutainment*), pasatiempo (como las *arcades*, *puzzles*, etc.), podemos utilizarlos para conocer aventuras desde otra perspectiva, así como conocer otras culturas.

El juego es mucho más que un pasatiempo, y esto se puede aplicar a los juegos tradicionales, como así también a los Videojuegos.



Por lo tanto, ¿qué son los videojuegos?

Así como sucede con los juegos, con los videojuegos sucede algo similar, se cree que son arte, algunos dicen entretenimiento. Hoy, al día que realizamos este análisis, vemos que ya son confirmados un deporte olímpico (10 de diciembre del 2024). Es decir, lo que para algunas personas es “Jugar jueguitos”, para muchas otras es un método de expresión cultural, es su vida, es su trabajo y así infinitudes de definiciones que podríamos pensar



(Internacional, 2024)

Así que si ahora volvamos a preguntarnos ¿Qué son los videojuegos? ¿Qué responderíamos?

No creemos que hayan respuestas incorrectas para dicha pregunta, sino un sinfín de puntos de vista que muchas veces coincidirán y muchas otras veces serán opuestos, pero creo que la mayoría llegaremos a una conclusión... Todos alguna vez hemos oído de ellos.

Por ello, no es sorprendente que hoy en día sea la industria del entretenimiento que más dinero mueve en el mercado, inclusive siendo la más joven de todas. Cada vez se normaliza más ver que las demás industrias o marcas hacen colaboraciones con los videojuegos. Tal así, es el caso del



Fortnite por dar un ejemplo, el cual hizo colaboraciones con distintas marcas, artistas, animes o películas.



(EpicGames, 2024)

Distintas interpretaciones sobre los videojuegos...

Como Educación:

Más allá de entretener, hay juegos que sirven explícitamente para educar, sin importar la edad, existen juegos como el caso del Pipo Club, los cuales están orientados a la educación de los más pequeños.

Este caso fue un proyecto el cual comenzó gracias a Cibal Multimedia en el año 1995 y actualmente (2024), sigue en la red, educando a los más pequeños mediante el hecho de “jugar”, a esto lo consideraríamos ¿Jugar o estudiar? Nuevamente surgirán controversias con las respuestas, sin embargo, Pipo Club seguirá cumpliendo con su objetivo por el cual fue creado.





(Multimedia., 1995 - Act.)

Así como este proyecto, podemos encontrar variedad de juegos similares para los más pequeños, pero el hecho es que también los más grandes pueden estudiar y aprender, y es más normal de lo que sucede, solo que mucha gente no se da cuenta. Como el caso de los Assassin's Creed, juegos con una narrativa mucho más grande e inmersiva, juegos AAA de acción, que sin embargo gracias a todo esto, sirven para aprender historia ¿Como?

Es más sencillo de lo que muchos creerán, dichos juegos están basados en muchos sucesos reales, como así también en muchos sucesos ficticios, esto invita al jugador en muchos casos a verificar la veracidad de los hechos, es decir buscar y ver que sucedió en realidad y que es ficción. Mediante esto, indirectamente el Usuario está aprendiendo de historia con un Videojuego el cual no fue diseñado con dicha finalidad, aprende sobre las distintas culturas de las zonas del juego, y muchas cosas más.



(Ubisoft, Assassin's Creed Origins, 2017)

Ahora podremos entender un poco más de la importancia de los videojuegos en la cultura, su impacto y porque es que son tan importantes, como la gente por el simple hecho de “jugar”, están aprendiendo cosas nuevas, culturas, religiones, historia y demás.

Como entrenamiento:

También Tenemos el caso de los juegos de puzzles, los cuales, mediante el dinamismo de sus mecánicas, lograr que la gente piense y



consiga mejorar con la toma de decisiones o abrir sus mentes a distintas soluciones a sus problemas.

Hablo desde el conocimiento personal, en su momento, cuando jugaba al fútbol de manera profesional, en algunas sesiones trabajamos con juegos móviles para entrenar, con resolución de puzzles, imágenes que debíamos identificar de manera rápida para sumar puntos y diversos juegos, con los cuales entrenábamos la parte neurocognitiva, lo cual sirve mucho a los deportistas en general, así como en este sencillo caso, también existen muchos entrenamientos para corredores de carreras o distintas disciplinas en las cuales utilizan los Videojuegos para entrenar.

Como Arte:

Entre tantos pensamientos, uno de los que más se repiten es que son un arte, tenemos muchos casos de Videojuegos que los consideran obra de arte, pero en este caso tomaremos de ejemplo a uno de los que el público en su mayoría lo considera una obra de arte, el Journey.

Este juego es más sencillo de lo que parece, pero a la vez tan complejo, no existe comunicación con los demás jugadores del modo Online, sin embargo, sin decir nada, los jugadores tienen MUCHAS sensaciones al encontrarse con más usuarios, en una aventura pasajera, la cual no sabrán si volverán a encontrarse con dicho usuario nuevamente algún día.

Sin poder comunicarse, caminando por largos tiempos, los jugadores en gran parte, lo siente como una obra de arte, ver ese paisaje del desierto, sin que se les explique la misión, sin conocer el personaje o su historia, el hecho de avanzar en esta aventura, lo consideran como una experiencia única.

Su narrativa sin palabras, su música emotiva, sus mecánicas de exploración, las cuales fomentan al descubrimiento del usuario sumado a las interacciones místicas con usuarios que sin comunicarse se crea una comunidad para avanzar en ese largo camino sumado a un atractivo estilo gráfico, genera que el público pueda considerarlo como una obra de arte. Este es el claro ejemplo de un juego, así como este hay varios y gracias a eso se considera a los juegos como arte.



(Thatgamecompany, 2012)

Como medios de comunicación:

Otra manera de ver a los videojuegos es como un medio de comunicación, o mejor dicho interacción social, tenemos juegos como los RPG Role play, juegos sociales y demás. Que cuya finalidad es la de generar comunidades, socialización entre las personas y demás.

Hoy en día tenemos un claro ejemplo con las comunidades de realidad virtual, gente que se coloca unos cascos, agarra un joystick en cada mano y pasa horas entrando en salas de voces y se pasan creando vínculos, comunidades, bailando, es decir se divierte, encuentra un lugar en el cual poder expresarse y socializar.



(Inc., 2014)



Como medios de expresión cultural:

En este caso, podemos repetir el ejemplo anterior, gente la cual se junta, comparte experiencias, se expresa de manera libre, sin que nadie los juzgue, es decir gracias a los videojuegos encuentras su “Mundo” en el cual se sienten en muchos casos libres de socializar.

Sin embargo, podemos existen también distintos juegos con la misma finalidad, la cual es expresarse. Tal es el caso por ejemplo del videojuego Papers Please, el cual demuestra cómo es la burocracia en un estado tiránico y dictatorial, de corte comunista. En el cual existe la pena capital y persiste el trabajo forzoso, es un juego sencillo, el cual expresa todo esto también de manera sencilla.



(Pope, 2013)

Entonces:

Una vez analizado solo algunos de los distintos y muchos puntos de vista, podemos decir que los videojuegos son una necesidad humana, la cual se acomoda y se utiliza en torno a lo que las personan precisan o necesita, y en algunos casos funcionan en forma a lo que las personas quieren.

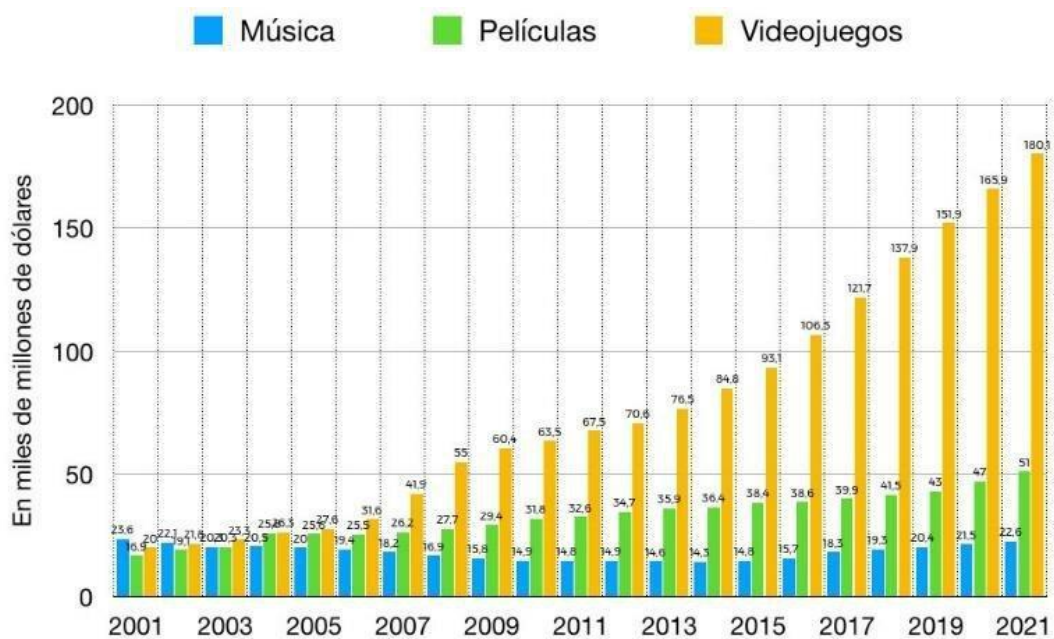
Por ende, podemos decir que, en la actualidad, los videojuegos son importantes para los humanos, son multifacéticos, y no es de extrañarse que, gracias a esto, sean los que más dinero mueven en la industria del entretenimiento, más que la industria musical y la industria cinematográfica, las cuales llevan mucho más tiempo en el mercado del entretenimiento.



La industria

Más allá de todos los fines que pueda tener un videojuego, claramente uno de los factores más importantes a la hora de crear uno es el económico.

Cada vez es mayor la cantidad de profesionales que surgen, gente que se capacita o carreras universitarias en base a la creación de videojuegos, paso de ser un simple hobby con empresas pequeñas o indies a ser la industria que más mueve en el mercado del entretenimiento.



(Carmona, 2021)

Es por eso por lo que se considera que este sector está en constante crecimiento, un mercado el cual aumenta día a día, con innovaciones constantes. Importante para el que ingresa en esta industria, no se puede “dormir en los laureles” ya que si no se está al día con las nuevas noticias, apariciones o actualizaciones del mercado es fácil quedar desactualizado y caer en lo monótono.

Como ingresar al mercado:

No existe ninguna clave, manera mágica o método perfecto, lo importante para abrirse camino en este mercado extenso y competitivo es la constancia, ser colaborativo, participar en eventos, workshops, jams y demás. Buscar crear vínculos, contactos los cuales puedan ser relevantes para



futuros negocios, colaboraciones y demás, es decir, ser constante en participar y poco a poco hacerse un nombre, además de eso, tener un portafolio al día, con todos los proyectos, trabajos, experiencias laborales, etc. También son importantes las redes sociales, en una era tan tecnología como la que estamos atravesando, no es raro que gracias a una sola foto se pueda llegar a muchísimos tipos de públicos, publicar los avances, demostrar lo que se sabe hacer, proyectos, trabajos, prototipos y demás. Otro método buscar la oportunidad, tener un elevator pitch preparado, nunca sabremos cuando podemos cruzarnos con esa persona que nos puede conseguir la vacante, o el lugar que tanto queríamos, una buena práctica es tenerlo escrito y estudiarlo, así cuando nos crucemos con el CEO de la empresa que buscamos trabajar, sabremos todo lo que le tenemos que decir, saber a detalle nuestras fortalezas, virtudes y buscar convencerle de porque somos esa persona que necesita en su empresa, debemos dejar un mensaje, el cual sea memorable y lo marque, que nos sea uno más del monto el cual se olvidara con el tiempo.

Estas son solo algunas de las tantas prácticas que existen, no quiere decir que sean las únicas, cada persona podrá descubrir nuevas maneras o inventarse sus propios métodos.

¿Como hacerse un nombre?

Si bien, ya hablamos de las maneras de como ingresar a la industria, ahora hablaremos de las maneras hacerse de un nombre, las cuales en este caso dividiré en con conceptos de interpretación personal.

Características Internas:

Dichas características serán propias del individuo, y consistirán básicamente en el área personal, capacitarse, practicar, estudiar, perfeccionarse, etc. Estas características serán puras y exclusivas de cada uno, se mejorarán dependiendo del empeño y fuerzas de voluntad que se le aplique, y gracias a estas, se podrá conseguir ser un mejor profesional.

Características Externas:

Estas van más allá de uno. Están relacionadas con lo externo a una misma persona, es decir asistir a eventos, conocer gentes, básicamente a



buscar sociabilización o lo que pueda atraer a la gente de afuera. Prepararse para dar discursos, hablar en público, sumado con los posteo en redes sociales, publicaciones, contenido compartido, portafolio, etc.

Ventajas ante los otros medios de entretenimiento:

Como ya se mencionó antes, los videojuegos son el mercado que más dinero mueve en la industria de los videojuegos. Esto se debe en gran parte a la gamificación, la inmersividad que ofrecen al usuario gracias a su importante parte lúdica, esto genera que el usuario genere un mayor vínculo, ya que en muchos casos el usuario se coloca en el rol o el papel del personaje del juego que tanto le gusta y genera una mayor afinidad, lo cual ayuda a crear comunidades, fanatismos y demás. Que es algo que el cine o la música no puede ofrecer de manera tan libre como lo ofrecen los videojuegos.

El universo lúdico

Antes de hablar de la gamificación y la inmersividad que ofrecen los videojuegos, debemos hacer un poco de hincapié en que es lo lúdico, o tecnologías lúdicas.

Lo Lúdico proviene de la palabra en latín “Ludus”, la cual significa juego, por ende, entendemos que lo lúdico, tecnologías lúdicas y demás, es todo lo relacionado con los juegos, entretenimiento, recreación y ocio en general. En la antigüedad, más precisamente en Roma, “Ludi” era la palabra que utilizaban para referirse a los eventos, festivales, etc.

Mediante esta interpretación, definimos que los videojuegos son lúdicos, y que además de lo que ofrecen las demás industrias del entretenimiento, ofrece una mayor inmersividad, e interacción con su público. Esto genera una mayor atracción de público, lo cual genera fandoms, aparición de roles nuevos en el público, como los prosumers, los cuales son los consumidores, que aparte de consumir se encargan de crear contenido de fans, todo esto, genera una comunidad más fiel y mayor que las demás industrias.



¿Que ofrece la gamificación? ¿Qué es la inmersividad?

La gamificación en los videojuegos ofrece una gran variedad de cosas, no está de más destacar, que, sin la gamificación, no existirían los videojuegos, ya que no habría esa interacción con el usuario y sería básicamente lo mismo que mirar una película o serie.

La gamificación ofrece una mayor motivación y compromiso, con los logros, recompensas, retos, niveles, etc. Se logra motivar al jugador y comprometerlo más en el juego. Genera que el jugador quiera pasar más tiempo para cumplir sus objetivos dentro de este universo ficticio.

También se consigue un aprendizaje mejorado, lo cual es muy importante, ya que como se mencionó anteriormente, los videojuegos sirven para estudiar entre tantas cosas, lo cual gracias a la gamificación, consigue que el usuario pueda aprender y disfrutar de mejor manera en este camino de aprendizaje, en algunos casos refuerza y se aprende del trabajo colaborativo en equipo, se mejora en la resolución de problemas o toma de decisiones, o bien se aprende cosas nuevas con los juegos “edutainment”, los cuales tienen una finalidad enfocada en el aprendizaje.

Permite una experiencia más personalizada, mezclada con narrativas atrapantes. Muchos estudios cinematográficos optan por crear su versión de videojuegos adaptadas en torno a sus películas, lo cual a los fanáticos le genera mayor atracción, ya que además de ver las historias que tanto les gusta, pueden participar de manera activa dentro de sus universos narrativos. Lo cual atrapa a muchos fanáticos y fortalece las comunidades de fans.

Estos son algunos de los tantos ejemplo que podemos encontrar de la importancia de la gamificación en los videojuegos. Gracias a esto, podemos crear una mayor inmersividad en los jugadores, lo cual se siente que participan de mayor manera dentro de las historias.

La inmersividad es la experiencia subjetiva del jugador al sentir que está completamente absorbido por el entorno del juego. Es el nivel en el que el jugador pierde consciencia de la realidad y siente que está viviendo dentro del mundo del juego.



La inmersividad es muy importante, ya que gracias a ella podemos crear una mayor conexión con el jugador, satisfacción profunda, esto se debe a que el jugador se compromete con la historia y le satisface el hecho de ir conociéndola y vivirla en papel del personaje principal. Gracias a esto también se generan mayores estímulos emocionales. Creamos o satisfacemos, dependiendo del usuario, la necesidad de exploración y descubrimiento. Se consigue generar experiencias memorables, gracias a todo lo ya comentado, conseguimos que el jugador, desarrolle emociones, sentimiento, ideas, etc. las cuales le quedaran guardadas y grabadas. Conseguimos un mayor vínculo entre la historia, el juego y el jugador. Lo cual consigue crear estas experiencias únicas.

¿Qué es jugar?

Habiendo comentado todo lo anterior, espero que hayamos creado un nuevo punto de vista de lo que es jugar videojuego.

Si bien el hecho de “jugar”, es algo que proviene de muchos años de antigüedad, el jugar videojuegos es una experiencia única, la cual genera el descubrimiento de muchas sensaciones, genera vínculos entre los distintos usuarios, experiencias únicas y memorables las cuales quedaran grabadas en los distintos usuarios, ya sea superar ese Final Boss, en que paso varios días o semanas intentando superar, o el bello arte de un juego, en el que dicho usuario se deleitó con conocer cada recoveco de ese extenso universo ficticio, el cual está lleno de misterios y secretos escondidos.

O bien para muchos usuarios “jugar” puede ser aprender, buscar métodos nuevos de estudiar y conocer nuevas cosas.

El término “jugar videojuegos” es mucho más extenso de lo que se piensa, y no es, ni será algo fácil de responder, ya que encontraremos distintas opiniones cruzadas, las cuales algunas coincidirán o serán contradictorias, lo cierto es que todas las respuestas o puntos de vistas, serán correctos. Siempre y cuando se mantenga el respeto, además de que se puedan fundamentar los distintos puntos de vistas.





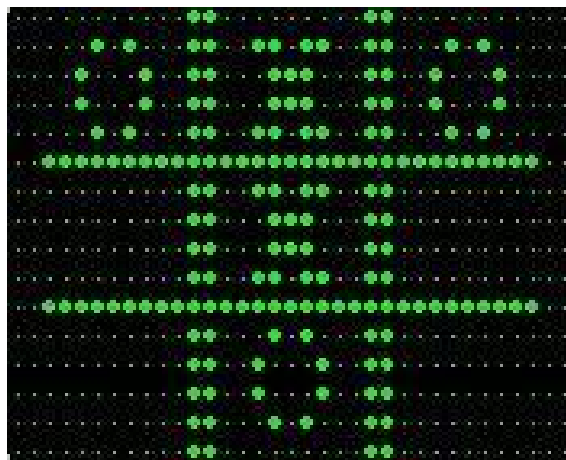
Un poco de historia

Contaremos de una manera breve, dividida en décadas desde 1950 hasta la actualidad, esta historia que fue tan larga en tan pocos años. Se comentará un poco sobre los avances tecnológicos, juegos y consolas destacadas y momentos importantes en la historia.

El comienzo (1950-60)

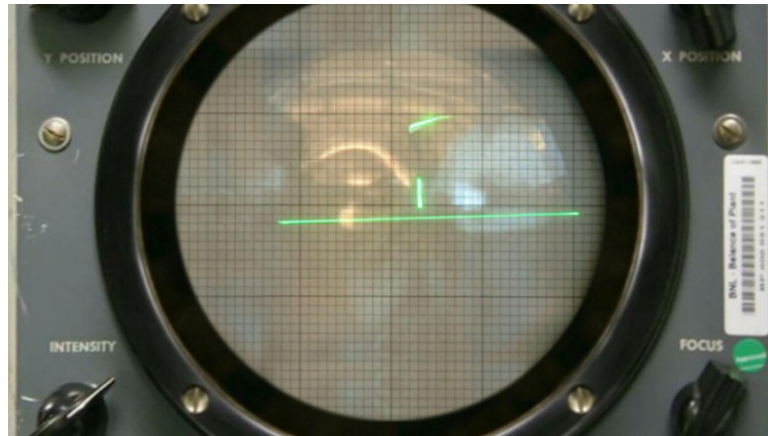
El comienzo de todo ya es algo controversial, que raro opiniones contrarias de nuevo, lo cierto es que todo comienza en la década de los 50, con la llegada el primer videojuego, lo que dio el inicio a todo lo que hoy conocemos como el mundo de los videojuegos.

No remontamos al año 1952, con la aparición del OXO, hoy en día, conocido en gran parte de Argentina como el Ta-Te-Ti, un juego sencillito unir tres X o tres O con una línea, Creado por el Dr. Alexander S. Douglas en Cambridge.



(Douglas, 1952)

También se habla de que el primer videojuego surgió en 1958 con el Tennis for Two, creado por William Higginbotham, se aprovechó un osciloscopio, para crear la simulación de una partida de Tenis de mesa.



(Higginbotham, 1958)

Otra consideración aún más antigua fue en 1950 con Bertie the Brain, creado por Josef Kates. Similar al OXO, era un tres en raya creado en una máquina de ¡cuatro metros de altura!, se dio a conocer en la Exposición Nacional de Canadá.



(Kates, 1950)

Estos son los 3 “juegos”, que, si bien hay controversias, quedara más como una respuesta subjetiva y personal de cada uno sobre cuál fue el primer videojuego. Lo cierto es que gracias a estos inventos pudimos evolucionar y conocer hoy en día todo los que conocemos acerca de los videojuegos.



Década de los 1960-70

Una vez superado esa duda de cuál fue el primer videojuego, tendremos que conocer su evolución, acá encontraremos algo más similar a los juegos arcades que conocemos hoy en día. En esta época destaca la aparición de un juego, conocido como el SpaceWar, creado por Steve Russell, en el año 1962 en Massachusetts, el juego era sencillo, dos naves controladas por usuarios, las cuales se movían en un plano bidimensional, algo sencillo, innovador y un éxito en su época que dio pie a las siguientes generaciones.



(Russell, 1962)

La época retro 1970-80

Esta época marco una evolución muy importante en los videojuegos, luego la aparición de las famosas máquinas arcades, y con esto un mayor alcance al público en general, con títulos como el pong, creado por Atari en 1972, Breakout, también creado por Atari en 1976, el famoso Space Invaders creado en 1978 por Taito y en el 1979 el Asteroid otro juego más de Atari y la aparición del Galaxian por parte de Namco en el mismo año.



(Atari, 1970-80)

Época Dorada (1980-90)

Esta época marca un antes y un después en las consolas, si bien las primeras consolas de videojuegos aparecieron una década antes, a partir de esta década, se comienzan a popularizar en mayor escala y medida, esta época está marcada por consolas como la Atari 2600 creada en el 1977, con éxito en los 80, Nintendo Entertainment System o mejor conocida como la NES lanzada en 1985 la cual surge luego de la crisis de los videojuegos del 1983, La Sega Master System largada al mercado en 1985, la aparición de la ColecoVision en 1982 creada por Coleco.

Destacada participación en esta época de la Commodore 64 en 1982 creada por commodore internacional, la cual no era una consola, sino un ordenador, el cual fue una de las claves de lo que hoy conocemos como “computadoras gamers”, y para destacar también de parte de Nintendo la llegada de la Game & Watch en 1980, siendo esta una de las primeras consolas portátiles, y que daría pie a las que se conocen en la actualidad.

En esta época se marca las apariciones de juegos muy históricos como el Super Mario Bros de Nintendo en el año 1985, el PacMan de Namco en 1980, El Donkey Kong también de Nintendo en 1981, The Legend of Zelda en 1986 creado por Nintendo, Final Fantasy en 1987 una obra de Square Enix, el Tetris en 1984 gracias a Alexey Pajitnov, estos Videojuegos considero que son los mas destacados y los que marcaron un antes y un después en la industria.



Un salto de calidad 1990-00

Esta década está muy marcada por una tecnología nueva, innovadora que hoy en día se utiliza, que fue la transición de los gráficos 2D hacia los 3D.

Hay nuevamente consolas icónicas que destacan como el Lanzamiento de la SNES (Super Nintendo Entertainment System) en el año 1990 justamente creada por Nintendo, la aparición de su rival directo, la Sega Genesis creada en 1988, sin embargo, fue un éxito a partir de esta década. Destacada aparición de la PlayStation de la marca Sony en 1994 con tecnologías innovadoras para su época. La consola que popularizó los gráficos 3D fue la Nintendo 64 lanzada en 1996, la Sega Saturn en 1994 y las icónicas consolas portátiles largadas en 1989 y 1998 la Game Boy y Game Boy Color.

Los juegos que marcaron esta época son Super Mario 64 en 1996, Pokemon Red/Blue, The Legend of Zelda: Ocarina of Time en 1998 todos lanzamientos de Nintendo. Sumados al Crash Bandicoot en 1996 la mascota icónica de Sony. Aparece la nueva competencia de Mario, Sonic the Hedgehog en 1991 creado por Sega.

Se popularizó el género FPS, gracias a Doom en 1993 creado por id Software y el GoldenEye 007 en 1997 desarrollado por Rare.

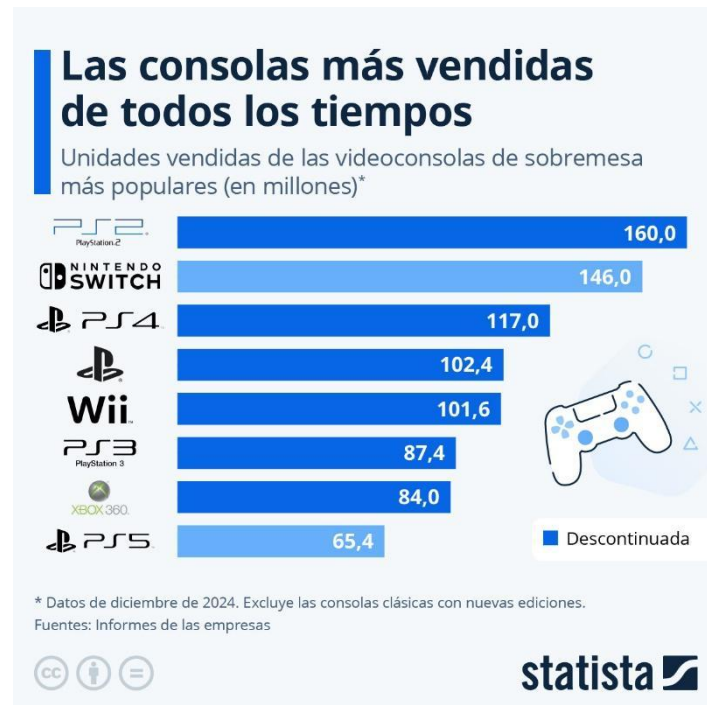
Aparece también el Metal Gear Solid gracias a Konami, en el año 1998.

Es decir, esta década fue muy importantes, marco un gran salto de calidad, sumado a muchas innovaciones en el mercado, las cuales fueron muy importante para lo que conocemos hoy en día, se destaca que sentaron bases del gaming competitivo y la comunicación en los videojuegos.

Power up de los años 2000-10

Década marcada por la llegada de gráficos HD, conectividad online y más.

Entre las consolas destacadas, encontramos la PlayStation 2 del año 2000 creada por Sony, una consola la cual fue la más vendida de la historia, con 160 millones de unidades.



(Melo, 2024)

Destacada también la aparición de la Xbox creada en el 2001 por Microsoft, la Nintendo Game Cube de parte de Nintendo en el 2001 también. Sumada también la lucha de las consolas portátiles, con la PlayStation Portable de parte de Sony y la Nintendo DS de parte de Nintendo justamente, ambas largadas en el año 2004.

Se destaca y fortalece la lucha de lo que se consideran los “3 grandes de las consolas” con la llegada de la PlayStation 3 de parte de Sony en el año 2006, de parte de Microsoft la Xbox 360 en el 2005 y la Nintendo Wii de parte de Nintendo en el año 2006.

Algunos juegos Iconicos fueron el Halo de parte de Bungie/Microsoft en el 2001, Call of Duty 4: Modern Warfare en el 2007 con InfinityWar/Activision y el Gears of war en el año 2006 creado por EpicGames/Microsoft, fueron juegos que marcaron el género de los Shooters. Los juegos de aventura y mundo abierto fueron marcados por historicos como el GTA San Andreas en el 2004 por Rockstar, The Legend of Zelda Wilight Princess en el 2006 por parte de Nintendo, y la Saga Assasin’s Creed en el 2007 de parte de Ubisoft.



Otros juegos históricos fueron The Sims en el 2000 por Maxis/EA, el World of Warcraft en el 2004 gracias al estudio Blizzard, Wii Sports (2006) y Super Mario Galaxy (2007) por parte de Nintendo

2010-actualidad

Llegamos al tramo actual de esta historia, con un salto hacia los gráficos 4K, servicio en la Nube, realidad virtual, juegos de múltiples plataformas y muchas cosas más.

Aparición de consolas de una gran potencia, como lo son la PlayStation 4 de Sony lanzada en el 2013, Xbox One lanzada el mismo año por Microsoft y un poco más adelante el lanzamiento de la Nintendo Switch de parte de Nintendo en el 2017 consola innovadora, que fue portátil y de sobremesa. Y las posteriores actualizaciones de estas consolas de parte de Sony la PlayStation 5 en el 2020, Microsoft por su parte en el mismo año lanzó la Xbox Series X|S y la aparición de nuevos competidores en el mercado como el Steam Deck de Valve en el año 2022 o el Meta Quest 2 de Meta en el 2020 unos lentes que vinieron a ofrecer y popularizar el mundo de la realidad virtual.

También se destaca la aparición de juegos icónicos como el The Witcher 3 lanzado por CD Projekt Red en 2015, la continuación de la Saga The Legend of Zelda: Breath of the Wild en el 2017 con Nintendo.

Se destaca la creación de juegos indies como Undertale en el 2015 gracias a Toby Fox, Hollow Knight en el 2017 por Team Cherry o el Hades en 2020 por Supergiant Games, estos son solo algunos de los tantos juegos indies que existen en el mercado.

Juegos Innovadores como el Minecraft de Mojang en el 2011, Elden Ring de FromSoftware en el 2022.

Popularización de la Realidad Virtual con el ya mencionado VR Chat, lanzamiento del Half-Life en 2020 por Valve.

Todos estos juegos y consolas son solo algunos destacados de toda la evolución que hubo, un mercado relativamente nuevo el cual avanza de una manera colosal y que parece no tener un fin.



Actualidad

La actualidad de los videojuegos es muy grande y difícil de explicar, es un mercado el cual creció mucho en las últimas décadas en todos sus ámbitos. Acompañado del crecimiento de las competencias, comunidades, fanes y demás, nos adentraremos sobre el crecimiento marcado en estas últimas épocas.

Esports:

Con la llegadas de los juegos de deporte, como el F1 desarrollado por Codemasters y publicado por EA Sports, la serie de juegos FC, los cuales van dirigidos al público del futbol, desarrollados por EA Sports, el NBA 2k Visual Concepts, gracias a ellos los cuales están enfocados al deporte, buscando un cierto nivel de realismo, otros juegos como el Valorant y League of Legends creado por Riot Games, CS GO o como se conoce actualmente CS 2 creado por Valve, Fortnite de Epic games, Rocket League del estudio Psyonix, son solo algunos de los tantos videojuegos, que se eligen de manera predilecta para los llamada Esports, el famoso mundo de los videojuegos competitivos, un mercado amplio, en el cual se desarrollan y conforman grandes equipos para competir.

Son eventos los cuales tuvieron mucho crecimiento y expansión en las últimas décadas, tal es así su fama, que llegaron al punto que se consideran deportes olímpicos.

Tal fue su impacto, en la parte económica, entre otras partes, que hay gente que viven de eso, conforman equipos con Coaches, Psicólogos deportivos especializados, promotores, organizadores, CEO de los equipos, Analistas, Social media managers y demás.

Todos estos eventos se realizan en lugares grandes para atraer gran cantidad de público, estadios por decirlos de alguna manera y se transmite en vivo por distintos medios, para llega a la mayor cantidad posible del audiencia, dichos equipos suelen realizar merchandising, con sus ropas o elementos que sirvan para identificar a sus fanes en dichos eventos o competencias.



Es decir, en este últimos tiempo los Esports pasaron de un simple hobby a algo profesional, remunerativo y con una gran audiencia, fue una evolución gigantesca en la competencias virtuales. Cada vez es más normal ver como grandes marcas, empresarios o personas adineradas llegan al mundo de los Esports y colocan sus equipos, o captan talentos para armarlos.

Creadores de contenido y Streamers:

Este mundo de los “Streamers” y creadores de contenido se vuelve cada vez más extenso, comenzó como los videojuegos, como un simple hobbit, pero hoy en día es un mercado gigante en el entretenimiento, no es raro pensar que cada vez sean más las personas que decidan pasar de la televisión o radio a estas plataformas webs. Ya que, gracias a las suscripciones, donaciones, etc. Cada vez se vuelve un negocio más rentable

Es normal que de a poco se acerquen más marcas, empresas, organizadores de eventos y mas gente del ambiente, para promover sus productos, ya que estos creadores contenidos, suelen manejar grandes grupos de personas, fanes, seguidores, etc. De esta manera también se vinculan con los creadores de Videojuegos, los cuales necesita promover sus creaciones.

Este medio al tener grandes grupos de personas interactuando en su plataforma, cada vez es más común que los creadores de Videojuegos se pongan en contactos con los creadores de contenido respectivamente, y negocien, ofrezcan publicidad a los juegos, se suele entregar una demo, un producto casi a terminar, el cual este bastante pulido y de esta manera se consigue llegar a más personas, como así también se consiguen crear un mayor público interesado. También es el caso de los creadores de contenidos, juegan de manera desinteresada a un videojuego para crear contenido en sus redes, lo cual resulta en una publicidad indirecta en al videojuego, en este caso suelen ser videojuegos ya terminados y publicados en el mercado en el que los “influencers” suelen jugar con su comunidad o solos, comparten contenido lo cual proporciona una mayor visualización.

Otra practica común es la de documentar todo, grabar toda la creación del juego, para así generar una expectativa en la audiencia, esto se ve más



comúnmente en los juegos Indie o en empresas pequeñas, la cual suele ser una buena manera de hacer marketing.

Gracias a todo el contexto actual, es importante remarcar la importante relación que existe, entre los videojuegos y los creadores de contenido, un vínculo muy fuerte en común que los mantiene unidos y beneficia a ambas partes.

Movimiento social:

El movimiento social en los videojuegos es un suceso muy grande, con un impacto gigante, para algunos fue inesperado, la realidad es que hoy en día, los videojuegos sirven como una herramienta para la interacción social, la inclusión, la expresión y la creación de comunidades que ya se menciono en algunos casos anteriormente. Gracias a lo videojuegos los usuarios encuentran un método de relacionarse, expresarse y actuar dentro de esta cultura.

Dentro del movimiento social o cultural dividiremos en 5 etapas:

Creación de comunidades:

Esto se debe en gran parte a juegos multijugadores masivos como es el caso de los MMORPG, Battle royales y FPS competitivos, estos son algunos de los casos que más destacan, entre los tantos que existe.

Mediante estos tipos de juegos se consigue interacción en la partidas, ya sea que incluyan un chat de voz, o chat de mensajes, sumado a los juegos que incluyen la tecnología de realidad virtual, lo cual aumenta y mejora la relación, comunicación e interacción entre jugadores.

También se destaca la creación de foros, blogs o posteo en redes creadas para juegos específico y permite entablar conversaciones con distintos tipos de personas, lo cual puede llegar a generar vínculos únicos.

La creación de comunidades es algo que creció mucho en los últimos años, especialmente con la llegada de la pandemia en el año 2020.



Inclusión y diversidad:

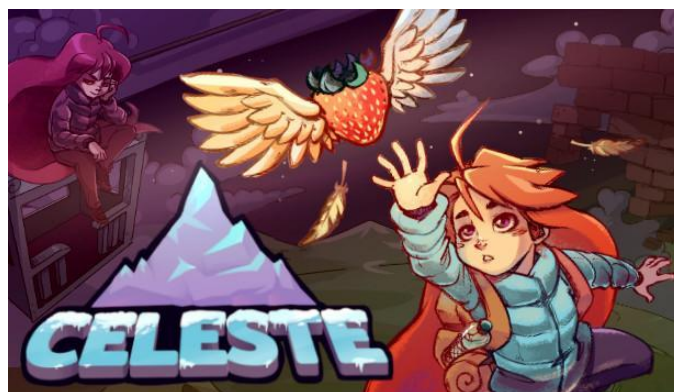
Esto es algo que los videojuegos han promovido mucho en los últimos años, gracias a las narrativas, a veces creadas por interés propio de los diseñadores y a veces por pedido de las comunidades.

En este caso daremos 3 ejemplos claros, como lo es The Last of Us Part II creado por Naughty dog en el año 2020, dicho título tiene inclusión de personajes LGBTQ+, además que, sumada a su gran narrativa, la cual deja un gran mensaje en el espectador.



(dog, 2020)

También se cuenta con casos como el de Celeste, un videojuego que surgió en una JAM, creado por Matt Makes Games en el año 2018, una obra sencilla en 2D la cual toca temas delicados como la ansiedad y depresión, generando así una conexión emocional con los usuarios.



(Games, 2018)



Otro claro ejemplo es el Assassin's Creed Valhalla, un juego creado por Ubisoft en el 2020, un juego en el que, si bien no trata la inclusión de una manera tan abierta como los juegos anteriores, te da la oportunidad de elegir el genero del personaje que se llama "Eivor", deja abierta la opción de que se hombre o mujer, lo cual creo una mayor aceptación en la comunidad, como así también genero un mayor comodidad, ya que no había un solo genero predeterminado.

Esto no incluye mejoras, en el juego, pero si en la satisfacción de comodidad, porque podrás ser un vikingo fuerte, o una vikinga, la cual rompe con todos los estereotipos y lidera a toda su aldea su combates.



(Ubisoft, Assassin's Creed Valhalla, 2020)

La inclusión y diversidad son unos temas los cuales evolucionaron a pasos agigantados en los últimos años de la cultura y es algo para tener en cuenta por partes de muchos desarrolladores antes de lanzar sus videojuegos.

Herramienta de activismo y protesta:

Poco a poco esta evolución en los videojuegos fue variando, tanto que también se utilizan a los videojuegos, aprovechando así la llegada a la gente y movilizar en causas importantes.

Tenemos el caso de las protestas digitales en la saga Animal Crossing, desarrollado a partir del 2001 por Nintendo, en el cual se realizaron potestas virtuales y campañas, desatacada participación en eventos como en Black Lives Matter.



(Nintendo, Animal Crossing, 2001 - Act.)

También tenemos el caso de eventos a beneficio por alguna causa, eventos grandes los cuales se utilizan para recolectar dinero, el cual se destinará a apoyar y colaborar con la causa a la que estén luchando.

El activismo y la protesta son un tema creciente, que tomo impulso en estos últimos años, con una gran relevancia a nivel global.

Creación de una nueva identidad social “Gamer”:

La fuerza que han tomado los videojuegos en la actualidad permitió la llegada y creación de una nueva generación, la “generación gamer”, es un movimiento social en sí mismo.

Esta generación se compone por millones de personas que se sienten identificados y unidos por algo en común, los videojuegos, dentro de esta generación existen grandes eventos, como la EVA en el caso de Argentina, la E3 o la Gamescom en EE. UU., entre muchos eventos más, existen eventos destinados a promover juegos, desarrolladores, dar a conocer trabajo, buscar trabajos dentro de la industria, como así también eventos enfocados a crear juegos durante un breve tiempo, las conocidas JAM's, eventos destinados únicamente a competir Esports que pueden ser de manera profesional como así también de manera amateur para disfrutar del juego, eventos de cosplay y demás.

Es decir, existen eventos de todo tipos los cuales movilizan a la cultura y juntan a las personas, cada persona tiene la libertad de elegir los eventos a los que quiera asistir y se sienta mas cómodo. Gracias a esto, esta nueva



generación gamer crece de manera constante y veloz tomando cada vez mayor importancia dentro y fuera de la industria del entretenimiento.

Grandes Éxitos y su impacto cultural:

Esta industria tiene casos de éxitos muy grandes, tomaremos algunos de los icónicos, en esta ocasión tomaremos de ejemplo a la saga de Mario Bros de parte de Nintendo, Sonic the Hedgehog de Sega, Grand Theft Autos (GTA) desarrollado por Rockstar y Crash Bandicoot emblema de Sony desarrollado por Naughty Dog.

Comenzaremos con el icónico plomero italiano apreciado por la gente, Mario, su aparición surgió en Super Mario Bros juego el cual marco a distintas generaciones, siendo lanzado al mercado en 1985, personaje caracterizado por su bigote, su gorra roja y su traje emblemático. Podemos ver su evolución a través de las distintas generaciones de consolas, comenzó como una creación en 8 Bits, y hoy en día llegó al 3D e inclusive al cine con su película, También tuvo su adaptaciones a dibujos animados y comics, tal es su impacto y fama, que en Japón existe un parque temático, llamado Super Nintendo World, el cual se encuentra en Japón y su presencia es abismal, también se caracteriza por las grandes ventas de productos u objetos que se vender de Mario. (Nintendo, Super Nintendo World, 2021).

El juego destaca con sus 750 millones de copias vendidas entre todos los juegos de la franquicia, siendo así la franquicia más vendida de todos los tiempos.

También tiene su mención en el Salón de la Fama de los videojuegos, mención la cual se la gano en 1999. (Play, 1999).

En el año 2008 con el videojuego Super Mario Galaxy gano el premio BAFTA a mejor juego. (BAFTA, Mejor Juego, 2008).

Es un juego el cual tuvo un impacto cultural gigante y seguramente mas de uno en la familia lo pudo disfrutar.

El caso de Mario se caracteriza mucho por ser el salvador la crisis del 1983, la cual fue por la sobre población de videojuegos y consolas, en donde



Mario logro devolver a los usuarios la confianza en los videojuegos. Marcando así el resurgimiento de la industria.

También tenemos el caso del gigante de parte de Sega, Sonic, este erizo azul supo ser el competidor directo con Mario, mas de una vez hicieron colaboraciones, como las destacadas colaboraciones en las olimpiadas. Sonic marco un antes y un después en la “Guerra de las consolas”, colocando a Sega en el mercado Vs Nintendo

Sonic apareció en los años 90, siendo así el icono de Sega y de la era de los 16 Bits, también supo tener una película y serie animada, además de la gran cantidad de marketing y merchandising que consiguen vender.

Los títulos de Sonic llegan a la cantidad de 360 millones de copias vendidas, siendo así de los números de ventas mas altos en el mercado.

Tiene muchos reconocimientos entre los que destacan el de “Mejor Personaje de Videojuegos” entregado por los Teen Choice Awards. (Awards T. C., 2018). Además, también destaca el premio ganado en 2017 con Sonic Mania a “Mejor juego para consolas”. (Awards G. J., Mejor Juego para Consolas, 2017).

La saga de videojuegos Grand Theft Autos o como conoce la mayoría por sus iniciales GTA, caracteriza a las ultimas generaciones, con su primera entrega revoluciono el mercado de los mundo abiertos, mientras que su última entre se convirtió en uno de los pilares de la cultura Gamer actual. Tiene destacadas menciones en medios, series, películas o programas de televisión.

Solo con su última entrega, GTA V, consiguieron ganar más de 250 premios en todo el mundo, premios de nivel como los BAFTA (BAFTA, Mejor Diseño de Juego : GTA V, 2014) y los Game Awards (Awards T. G., 2013). La saga GTA fue incluida también en el salón de la fama de los Videojuegos y cuenta con el Récord Guinness de ser el juego mas vendido de la década. (Records, 2013)

Para finalizar tenemos el caso de Crash Bandicoot, mascota estrella de PlayStation en los años 90, un juego de plataformas que ayudo a Sony a entrar al mundo de las consolas, la franquicia vendió más de 50 millones en



todo el mundo, teniendo reconocimientos como la del juego del año y nominaciones en los Interactive Achievement Awards.

Tiene premios como el de Mejor Juego Familiar ganado en 1997. (Awards D. , 1997). También gano con su trilogía en 2017 en premio a mejor juego remasterizado. (Awards G. J., Mejor Juego Remasterizado, 2017).

Estos Videojuegos, todos tuvieron una gran relevancia e impacto en la cultura, muchas veces revolucionando el mercado o dejando legados para el futuro, ni hablar de la comercialización, con películas, cine, merchandising, etc. Todos ellos contribuyeron y siguen ayudando a la cultura que se formó hasta la actualidad, dejando su huella en la historia de los Videojuegos, habiendo sido jugados por millones y ayudando a expandir la cultura en más mercados. Su éxito va más allá de las unidades vendidas, su éxito es el significado que tuvieron en las personas y su relevancia que sigue y seguirá ayudando.

Éxito en la televisión, ¿Éxito en los videojuegos?

Como el caso de los éxitos de los videojuegos que por su fama tuvieron una adaptación al mundo del cine, también sucede lo contrario, productores de cine o directores que vieron la fama de los videojuegos y buscaron adaptar sus obras del cine, anime, mangas, etc. al mundo de los videojuegos, para generar una mayor inmersión narrativa y atraer más gente a sus creaciones.

Un caso de un éxito en la animación, que luego fue un éxito en los videojuegos es el caso de Drago Ball, teniendo una amplia variedad de juegos, algunos mejores que otros, en esta ocasión vamos a tener en cuenta su último lanzamiento en el mundo de los videojuegos, el Sparking Zero desarrollado por Spike Chunsoft y distribuido por Bandai Namco, que en tan solo 24hs de su lanzamiento había vendido más de 3 millones de copias.



(Namco, 2024)

En este caso, se demuestra claramente el éxito de los videojuego, como una saga exitosa del mundo del manga, lanza al mercado su videojuego y consigue mas ingresos. Esta practica cada vez es mas aceptada en el mundo del entretenimiento. La cual crea una mejor relación con los fanes, comunidades y público en general.

Otro caso es el de la saga The Witcher, en esta ocasión el juego es una continuación de las novelas de libros escrita por el polaco Andrzej Sapkowski, todo sucede aproximadamente 5 años después de los libros.



(Sapkowski, 1986 - Act.)



El juego fue tan bueno que llego a ganar en el año 2015 el premio Game Of The Year, en los Game Awards y su legado no termina solo ahí, primero fue la colección de libros, seguido a los Videojuegos de CD Projekt Red y el posterior lanzamiento de la serie de televisión, la cual es mas fiel a los libros que el videojuego, pero construyen un universo transmedia, siendo cada parte auto conclusiva que se puede entender por si sola, sin tener la necesidad/obligación de ver, jugar o leer uno antes que otro.



(Red, 2015)

Con estos juegos demostramos el éxito que tiene los videojuegos en la actualidad y la importancia en la parte comercial también. Sumado a como sirven para contar historias de manera gamificada y con mayor inmersión en el usuario, saliendo así de la cotidianeidad de los medios tradicionales y demostrando la evolución constante en el mercado del entretenimiento.

Análisis de la Actualidad

Gracias a todos estos análisis, podemos demostrar como en la Actualidad los videojuegos marcaron un antes y un después en la industria, podemos entender de mejor manera porque esta industria es la que mas dinero genera y porque se volvió tan grande en tan poco tiempo.

Queda demostrado que poco a poco, las distintas industrias, empresas, escritores, etc. Cada vez se acercan mas y mas a la industria, ya que pueden ver el potencial dentro de la misma y buscan las maneras de innovar para poder explotarlo.



También destacamos como gracias a algunos juegos en más de una ocasión se consiguió salvar a la industria, ya sea el caso de Mario luego de la “crisis de las consolas” o el caso de Sonic, para dar competencia a Mario en la “guerra de consolas”. También caso de juegos como el GTA que sirvieron para cambiar a los videojuegos para siempre con mecánicas innovadoras en su épocas las cuales crearon una nueva perspectiva en los videojuegos. Casos como el caso de Crash, el cual sirvió para colocar en le mercado a una marca, que hoy en día es una de las más grandes y emblemáticas en el mercado, que llego a marcar hitos históricos, como ser la consola con mas ventas en la historia. Es decir, gracias a algunos juegos se consiguió tener grandes impactos culturales y en el mercado.

Para los usuarios todo esto es una experiencia única, permitiéndoles sentirse más identificados con los personajes, permitiendo una mayor inmersión, mejorando la experiencia narrativa, en algunos casos creando accesibilidades para los usuarios que mejora las experiencias, en muchos casos se crean comunidades en torno a los videojuego, los cual sirve para crear vínculos, movimientos sociales, conocer gente y nuevas experiencias, entre muchas cosas más, es decir, los videojuegos son una experiencias únicas para la gran mayoría de los usuarios, permitiendo explorar nuevos mundos y que tengan un lugar donde sentirse cómodos, en muchos casos generan lugares para poder escapar brevemente de la realidad y disfrutar.

Para otros muchos usuarios lo ven como un trabajo ya sea jugando Esports en equipos profesionales o creadores de contenidos, que se pueden dar el gusto de vivir en base a jugar videojuegos.

Con todo esto, llegamos a la conclusión de que la evolución de los videojuegos fue muy importante en muchos sentido, para la evolución humana, para el mercado, para la innovación, etc. Pasaron de ser un hobby o recreación, a ser un estilo de vida, trabajo, estudios, sistemas de capacitación para personal y muchas cosas más. Paso a ser mucho mas serio de lo que comenzó en un principio a mediado de los años 50, ahora se lo puede algo cotidiano que está en el día a día e importante en las necesidades humanas.

Los videojuegos han evolucionado de manera extraordinaria en tan solo unas pocas décadas, pasando de simples píxeles en pantalla a

Calvo, Lucas Alberto.



experiencias inmersivas que impactan la cultura, la economía y las relaciones sociales. Han redefinido el entretenimiento, creado identidades compartidas y abierto puertas a nuevas formas de aprendizaje, comunicación y activismo. Más allá de sus cifras récord y premios, su verdadero impacto radica en cómo han transformado la vida de las personas, brindándoles espacios para explorar, aprender y conectar con otros.

Con su constante crecimiento y la integración de tecnologías innovadoras, los videojuegos no solo son el presente, sino también el futuro del entretenimiento y la interacción humana.



Impacto en la Creación de Videojuegos

Hoy en día es más normal la creación de videojuegos, comparado a épocas atrás, cuando la gente hacía cosas como escribir todos los códigos a mano y después pasarlos a una computadora o cuando no existían todas las herramientas o “ayudas” que existen en la actualidad. Esto se debe gracias a la evolución tecnológica y la aparición de nuevas herramientas, las cuales se utilizan para satisfacer las necesidades que van surgiendo en el mercado.

Toda esta evolución de las herramientas también tiene un impacto en la calidad de los videojuegos, es decir, si bien se busca que las herramientas sean mejores y más amigables para el uso de los desarrolladores, también tiene mejoras en muchos aspectos de calidad como pueden ser de sonido, de los shaders, luces, post-procesados, animación, etc.

Si hablamos de herramientas tenemos un abanico de oportunidad, tenemos motores de código abierto, como es el caso de Godot, desarrollada por argentinos, herramientas más profesionales como Unity, Unreal Engine, Cry Engine, estas son solo algunas de las tantas, después tenemos herramientas de diseños, como Blender una herramienta 3D de código abierto, Krita una herramienta 2D. También hay herramientas pagas como Maya, Autodesk 3ds Max las cuales son muy utilizadas en ambientes profesionales para modelados 3D o los Packs de Adobe en los cuales tenemos el pack de Substance con enfoque en 3D o las típicas herramientas 2D como Photoshop, Illustrator (Ex Adobe Flash), y muchas más. Es decir, herramientas hay muchas, ahora está en cada uno ver en cuál se siente más cómodo/a y cuál satisface más sus necesidades.

Hoy en día surge una nueva herramienta, la cual busca ahorrar el trabajo de todas las anteriores, la cual la conocemos como la IA, que tiene sus pros y contras. De eso hablaremos a continuación, el cual es un tema para destacar.

Prototipado, creaciones y más usos de la IA:

Empecemos por algo sencillo ¿Qué es la IA?



La IA o Inteligencia artificial son conjunto de tecnologías, información recolectada de bases de datos, que buscan realizar las tareas de los humanos, o mínimamente ayudarlo para realizarla de una manera más fácil. Hoy en día existen muchas, para que te expliquen cosas, para generar ideas, para generar dibujos, creaciones en 3D, para crear música, que ayuden a escribir documentos o que directamente te escriban todo, para que escriban códigos de programación, es decir existen muchas, y cada vez son mas las herramientas que las implementan en su creaciones, tal es el caso de los videojuego, si bien tenemos la IA de los personajes, la cual funciona mediante códigos para dar realismo y vida al juego.

Pero ahora comenzó la implementación de otros tipos de IA, como en el Videojuego Suck Up, desarrollado por 4 personas. En este videojuego la gente tendrá que hablar por un micrófono con los NPC's para convencerlos de que lo dejen entrar a su casa y los NPC's mediante una IA generativa podrán generar sus respuestas en torno a lo que se les diga. Algo que no se había visto antes en los videojuegos y poco a poco va evolucionando y volviéndose mas cotidiano sin duda un muy buen uso de estas nuevas tecnologías.



(playsuckup.com, 2024)

Así como este buen uso, no hay que caer en el mal uso, hay que ser consciente de que sirve como una ayuda y no que nos realizara todo el trabajo. Si bien es una muy buena ayuda, todavía esta lejos de realizar muchas cosas, y mas precisamente en el diseño de videojuego, estas Inteligencias Artificiales funcionan mediante Prompts, mientras más

Calvo, Lucas Alberto.



detallados y precisos, mejor, que si bien, crean muy buenas cosas, nunca podrán diseñar exactamente lo que necesitamos, al menos por ahora, si nos puede servir en muchas ocasiones para salir del paso, con actividades que no sabemos o no podemos solucionar y utilizamos la IA de solución momentánea.

Hoy por hoy sirven como muy buena ayuda en ocasiones como para crear más rápido un documento, el cual debemos corregir con nuestras necesidades, crear resúmenes, crear conceptos para obtener ideas, y muchas cosas más, pero debemos siempre tener cuidado en no cruzar la delgada línea y caer a la monotonía de que la IA realice todas las actividades.

Motores y Herramientas

Motores de videojuegos existen muchos, pero ¿que son?. Existe una diferencia entre lo que son motores de videojuegos y motores graficos

Evolución de las herramientas



Epilogo

A lo largo de las décadas, los videojuegos han evolucionado de formas que pocos podían prever. Lo que comenzó como experimentos rudimentarios en la década de 1950 se ha convertido en una de las industrias más influyentes y transformadoras del mundo. Los videojuegos no solo entretienen: educan, conectan, inspiran y, en muchos casos, movilizan. Son un reflejo de nuestra creatividad y nuestra capacidad para imaginar nuevos mundos.

En un futuro impulsado por la inteligencia artificial, la realidad virtual y las tecnologías emergentes, los videojuegos continuarán desafiando límites y moldeando nuestras experiencias humanas. Como cultura, arte e industria, los videojuegos seguirán siendo una fuerza imparable en la construcción de comunidades globales, la transmisión de historias y la exploración de nuevas posibilidades.



Referencias

- Atari, X. . (1970-80). *Maquinas Arcades*. Obtenido de <https://www.xataka.com/seleccion/amazon-rebaja-esta-maquina-arcade-atari-wifi-para-jugar-a-videojuegos-nostalgicos-romper-todos-record-s-1>
- Awards, D. (1997). Mejor juego Familiar.
- Awards, G. J. (2017). Mejor Juego para Consolas.
- Awards, G. J. (2017). Mejor Juego Remasterizado.
- Awards, T. C. (2018). Mejor Personaje de Videojuegos.
- Awards, T. G. (2013). Mejor juego de Accion/Aventura y Mejor Banda Sonora : GTA V.
- BAFTA. (2008). Mejor Juego. *Mejor Juego BAFTA Game Award*.
- BAFTA. (2014). Mejor Diseño de Juego : GTA V.
- Bogost., I. (2020). "Gaming the System: How Video Games Have Become Tools for Protest and Activism". *"Gaming the System: How Video Games Have Become Tools for Protest and Activism"*. Polygon.
- Carmona, G. (2021). *Researchgate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Comparacion-del-crecimiento-de-las-industrias-musical-cinematografica-y-de_fig1_369539753
- dog, N. (2020). The Last of Us Part II .
- Douglas, A. S. (1952). OXO. Universidad de Cambridge.
- EpicGames, S. /. (2024). *Fortnite*. Obtenido de <https://www.fortnite.com/news/goku-powers-up-fortnite-x-dragon-ball-your-power-is-unleashed?lang=es-MX>
- Esnaola, G. (2009).
- Esports, B. (2021). The Rise of Esports. *The Rise of Esports*.
- Games, M. (2018). Celeste.
- Harris, B. J. (2023). Console Wars. *The Cultural Legacy of Grand Theft Auto*. Kotaku.
- Higginbotham, W. (1958). Tennis For Two. Laboratorio Nacional de Brookhaven.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*.
- Inc., V. (2014). VR Chat.
- Internacional, C. O. (2024). *Olympics*. Obtenido de <https://olympics.com/>
- Journal, S. (2019). Games and Culture Journal. *"Games as Cultural Heritage: Preserving Indigenous Stories through Video Games"* .
- Kates, J. (1950). Bertie the Brain. Canadá.
- Max-Neef, M. (1989). *Desarrollo a Escala Humana*.
- Melo, M. F. (2024). *Statista*.
- Multimedia., C. (1995 - Act.). *Pipo Club*. Obtenido de <http://www.pipoclub.com/>
- Nallar, D. (2015). *Diseño de Juegos en América Latina: Estructura Lúdica*.
- Namco, B. (2024). Dragon Ball Sparking Zero.
- NewZoo. (2024). Global Esports Market Report 2024. *Global Esports Market Report 2024*.
- Nintendo. (2001 - Act.). Animal Crossing.
- Nintendo. (2021). Super Nintendo World. Japón.
- Paul, C. A. (2021). The Toxic Meritocracy of Video Games. *Diversity in Video Games: A Growing Demand for Representation*. The Guardian.
- Play, S. N. (1999). Salón de la Fama de los Videojuegos: Super Mario Bros. *World Video Game Hall of Fame*.



Pope, L. (2013). Papers, Please.

Records, G. W. (2013). juego más vendido en 24 horas y producto de entretenimiento que más rápido generó mil millones de dólares.

Red, C. P. (2015). The Witcher.

Review, H. B. (2021). The Social Impact of Virtual Reality Platforms. *The Social Impact of Virtual Reality Platforms*. VRChat Oficial.

Russell, S. (1962). Space War. Instituto de Tecnología de Massachusetts.

Sapkowski, A. (1986 - Act.). The Witcher.

Thatgamecompany. (2012). The Journey.

Ubisoft. (2017). Assassin's Creed Origins. *Assassin's Creed Origins*. Egipto.

Ubisoft. (2020). Assassin's Creed Valhalla.