

# Los videojuegos

## Educación y Ocio

### De la televisión a Internet

Cuando hablamos de la Sociedad de la Información, de Internet, de Sistemas de Realidad Virtual, de Sistemas Multimedia, de Redes de Comunicaciones, en realidad nos estamos refiriendo a un concepto que subyace en todos ellos: el ocio. Ciertamente que estos conceptos y herramientas se han diseñado y desarrollado con fines distintos al del ocio (originalmente se pensó más bien en aplicaciones militares, industriales o financieras), pero es en la industria del ocio y del tiempo libre donde encuentran su apoyo fundamental y en gran medida los recursos económicos que posibilitan el crecimiento de estas tecnologías. No hay que olvidar que el consumo es el carro del desarrollo tecnológico y que a partir de su demanda dentro del ámbito "doméstico" y del ocio y su posterior venta pueden utilizarse recursos a la investigación de nuevas tecnologías.

Sin duda alguna la informática y la electrónica se introdujeron en los hogares a partir de los ordenadores domésticos y las videoconsolas. Ambos tenían una orientación diferente: mientras que el ordenador se trataba de un electrodoméstico con una utilidad más amplia, las videoconsolas centraban su ámbito de trabajo en la industria del ocio: el videojuego. Sin embargo no hay que olvidar que ha existido y existirá un constante tira y afloja entre las dos opciones. A mediados de los setenta, Atari, con la introducción de las videoconsolas, revolucionó el ámbito del ocio doméstico. Desde entonces y hasta mediados de los ochenta (casi una década) se pusieron a la venta multitud de modelos. Con la aparición del ordenador de uso doméstico las tornas cambiaron. Hubo fundamentalmente dos modelos que hicieron su aparición coincidiendo con el declive del mercado de videoconso-

las: el Spectrum 48 y los AMSTRAD de la serie CPC.

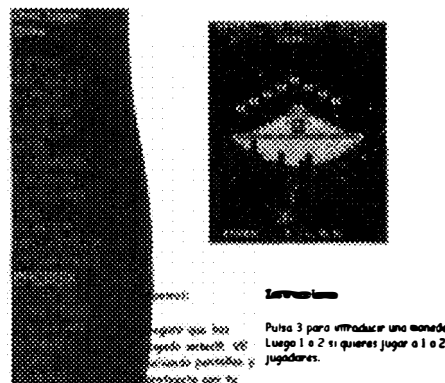
Tal vez la introducción y popularización de estos modelos impidió una proliferación de videoconsolas en Europa similar a la producida antes en Estados Unidos y en Japón. El declive de este mercado se debió fundamentalmente a la proliferación de numerosos sistemas (por lo general incompatibles entre sí) y a la falta de imaginación de los programadores de videojuegos a la hora de plantear algo novedoso al consumidor. Mientras que en EE.UU el fenómeno Macintosh y PC comenzaba a dejar el mundo de las videoconsolas como algo residual, en el viejo continente el mundo del ocio basado en la informática moderna comenzó a cobrar una importancia sin precedentes que revolucionó la idea del ocio. La videoconsola se refugió en Japón donde Nintendo y Sega constituyeron un núcleo del posterior desarrollo de estos sistemas.

Nos centraremos en el mundo de la informática de ocio, en cómo el ordenador ha cambiado la idea que hasta el momento teníamos de ocio, y qué perdura hasta hoy y posiblemente crezca en el futuro, dado que la electrónica y las tecnologías informáticas de entretenimiento ocupan cada vez más espacio en nuestro tiempo libre.

---

Juan Antonio Pastor Sánchez  
Servicio de Información  
Universidad de Murcia

---



El éxito fundamental del ordenador se debe a su orientación como electrodoméstico o herramienta multiuso: un ordenador sirve para jugar, por supuesto, pero también puede ayudarnos como procesador de textos, contabilidad doméstica, y hoy día como herramienta de comunicación y para obtener grandes cantidades de información gracias a las redes informáticas.

Pero el camino no ha sido fácil; muchos modelos se han quedado en el camino, y sin duda han hecho historia. Como ya hemos indicado, fueron Spectrum y AMSTRAD (en Europa) y APPLE e IBM (en EE.UU) las puntas de lanza del desarrollo del mundo de los videojuegos para ordenador. Por otro lado, la aparición de nuevas tecnologías permitió el abaratamiento en los costes de fabricación de componentes. Este abaratamiento hizo que se considerara al ordenador como un electrodoméstico ampliable y que podía renovarse con relativa frecuencia.

La aparición de las tecnologías multimedia para la arquitectura PC y la apuesta a favor de esta opción por parte de los grandes fabricantes de hardware y software hizo desaparecer al resto de sistemas. Gracias fundamentalmente a la compatibilidad entre fabricantes que permite la plataforma PC se reorientó el mundo de los videojuegos. La continua evolución en cuanto a memoria, procesadores, elementos multimedia y soportes de almacenamiento permite un avance, más o menos paralelo, de las posibilidades (y por supuesto requerimientos de hardware) en el diseño de videojuegos.

En pleno desarrollo de las tecnologías multimedia entra en escena Internet. La Red de redes, que en un principio se concibió como una herramienta de intercambio y comunicación de información, comienza a desempeñar un papel fundamental en el campo de ocio. Los usuarios de ordenadores pueden comunicarse mediante el correo electrónico, expresar sus ideas y difundir sus opiniones a través de la Web, y por supuesto el mundo del videojuego no desaprovecha la ocasión que supone la comunicación interpersonal. Los juegos en Red constituyen hoy día algo muy corriente.

En este último aspecto tanto las videoconsolas como los ordenadores permiten la posibilidad de organizar juegos en grupo. Es muy interesante observar cómo los últimos modelos de videoconsolas permiten la

comunicación entre usuarios a través de Internet, no solamente para jugar, sino para utilizar el correo electrónico o consultar páginas Web. Posiblemente llegará el día en el que ordenador, videoconsola y televisión constituyan un mismo electrodoméstico (no hay que olvidar, por ejemplo, que ya hay algún modelo de videoconsola con lector DVD que permite visualizar películas en dicho formato).

Por último hay que tratar el desarrollo de videojuegos para su uso dentro de entornos educativos. A pesar de considerarse como una potente herramienta de aprendizaje, creemos que no han tenido el apoyo necesario para su desarrollo e implantación en los centros educativos. El motivo ha sido la orientación en términos de rentabilidad económica que han adoptado la mayoría de las empresas de programación y distribución de videojuegos. Por regla general son los grupos de empresas de ocio y comunicación audiovisual las que han promovido el desarrollo comercial de estos productos, dentro de departamentos de escaso peso y siendo considerados más una actividad de marketing que una actividad para el desarrollo de auténticos productos educativos. Si a esto unimos la grandes dificultades que encuentran los centros para la creación de programas de aprendizaje basados en las nuevas tecnologías, podemos explicar por qué la mayoría de los proyectos serios de desarrollo de software educativo se circunscribe a los ámbitos de investigación y a la iniciativa privada.

## Tipología de los videojuegos

Resulta curioso observar cómo durante la década de los 80 pudieron desarrollarse videojuegos que fueron considerados (y aún se consideran) auténticas maravillas con una limitación de recursos sorprendente. Hoy día no es extraño encontrar videojuegos soportados en uno o varios CD-ROM, por no hablar del soporte DVD que están adoptando las videoconsolas y que posiblemente en un futuro muy cercano comience a adoptarse para los ordenadores. El comentario anterior no está hecho con intención de crítica, sino para resaltar que las nuevas tecnologías multimedia han aumentado las posibilidades de creatividad y originalidad a la hora de desarrollar nuevas ideas.

Con independencia de los recursos, sistema y época, los videojuegos puede clasificarse según la siguiente tipología:

**Juegos de Tablero y Azar.** En esta categoría entrarían las simulaciones de juegos de dados, naipes, ajedrez, damas, go, etcétera. Se trata de versiones informáticas de juegos tradicionales y que se suelen jugar en parejas o en grupo. En este caso el ordenador hace de oponente del jugador humano.

**Juegos Deportivos.** Este tipo de videojuegos simula diferentes competiciones y eventos deportivos. Evidentemente los reyes dentro de esta modalidad son el fútbol, baloncesto, motociclismo, fórmula 1, tenis, etcétera. Son, con diferencia, los videojuegos más demandados por parte de los usuarios.

**Juegos Educativos.** Se trata de aplicaciones donde se establecen una serie de objetivos centrados en la superación de una serie de temas. El jugador puede consultar información cuya comprensión debe demostrar a través de una serie de pruebas. Otros videojuegos de este tipo presentan al usuario (generalmente niños) un cuento, historia o argumento secuencial y una serie de escenarios y objetos con los que puede interactuar el usuario. Otro tipo de videojuegos plantean la capacidad de adquirir cierta destreza manual, auditiva y visual a través de la composición de dibujos con figuras, escenarios, fondos, melodías, sonidos y objetos predefinidos.

**Vídeo-Aventura.** Las video-aventuras constituyen tal vez una de las vertientes más atractivas del mundo de los videojuegos. El jugador se sumerge dentro de una trama argumental en donde toma el papel de uno o varios personajes y en donde los objetivos del juego se van planteando conforme transcurre el desarrollo del mismo. El jugador puede utilizar objetos, interactuar con otros personajes y por supuesto moverse entre diferentes escenarios, habitaciones o parajes

**Juegos de Simulación.** En este tipo de aplicaciones el jugador se pone a los mandos de sofisticados aparatos. Aviones, barcos, submarinos, naves espaciales... La base fundamental es transmitir sensación de movimiento y realidad y, por supuesto, la posibilidad de enfrentamientos aéreos, terrestres o marítimos. La simulación de conducción de automóviles y motocicletas

pueden encuadrarse en la tipología de Juegos Deportivos.

**Juegos de Arcade.** Constituyen la gran mayoría de los videojuegos, encuadrándose en esta categoría los juegos de lucha, plataformas y aquellos en donde el personaje toma el control de un personaje desde una perspectiva de tercera persona. El objetivo fundamental es la consecución del mayor número de puntos o conseguir finalizar el mayor número de niveles.

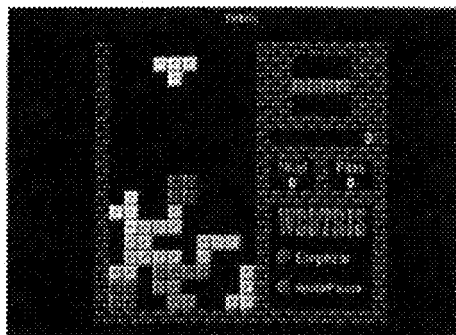
**Juegos de Acción en primera persona.** Aunque podríamos encuadrar este tipo de videojuegos en la categoría de Arcade, su proliferación en los últimos tiempos merece ser destacada. La perspectiva de estos juegos es en primera persona y el jugador puede visualizar un punto de mira o un arma escogida del amplio arsenal que va consiguiendo a medida que transcurre la acción. Estos videojuegos han destacado en los últimos tiempos por el "ultrarealismo" y violencia en sus escenas.

**Juegos de estrategia.** El jugador toma el mando de una serie de recursos militares y estratégicos y debe cumplir una serie de objetivos o la destrucción total de las fuerzas enemigas. Estos juegos han evolucionado desde los juegos de estrategia de tablero hasta los juegos de estrategia en tiempo real donde las fuerzas del jugador deben construir edificios, crear ejércitos y descubrir adelantos tecnológicos todo ello de forma continua y sin establecer un sistema de turnos.

**Juegos de organización y planificación.** Aunque parecidos a los juegos de estrategia, se diferencian fundamentalmente en el ámbito del argumento. Los escenarios pueden ser empresas de bolsa, empresas petroleras, gestión de ayuntamientos, parques de atracciones y todo aquello que esté más cercano a la simulación empresarial y de gestión. Su objetivo fundamental es el crecimiento de la empresa o ciudad teniendo en cuenta que el crecimiento desorganizado de la misma puede acarrear graves consecuencias conforme transcurre el desarrollo del juego.

Además existen videojuegos que combinan características de las anteriores tipologías, lo cual hace aún más difícil su clasificación, aunque suele predominar una faceta en concreto. A todo lo anterior hay que añadirle la capacidad de jugar en Red con otros

jugadores humanos, tal y como se ha explicado en la introducción, lo que los hace todavía más atractivos. Da la posibilidad de jugar, competir y derrotar a un contrincante humano y no a un programa informático, que por muy "inteligente" que sea aún no tienen capacidad de improvisación ni intuición.

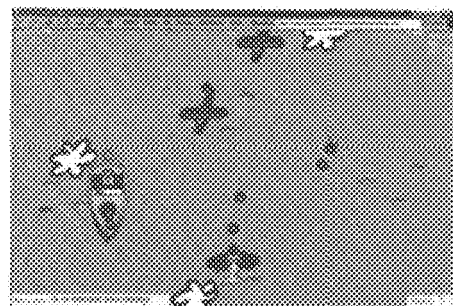


### ¿Qué nos aportan los videojuegos?

Muchos son los que han tomado parte en el debate acerca del perjuicio o beneficio de los videojuegos. Sin embargo, hay algo de lo que no cabe duda, y es que los videojuegos no sólo han revolucionado el mundo del ocio, sino que han marcado el camino a seguir en el mundo de la comunicación audiovisual. La interactividad como núcleo de los videojuegos se está difundiendo como filosofía de marketing y propuesta de nuevas actividades. Los lectores no solamente pueden leer un diario deportivo, sino que además también puede participar en concursos con equipos formados por el propio jugador. Los espectadores de algunas teleseries pueden escoger el desarrollo las mismas mediante una llamada telefónica. El DVD, además de proporcionar una gran calidad de imagen y sonido, permite recorrer mundos fantásticos basados en el argumento de la propia película.

La originalidad de algunos argumentos, además de la diversión, pueden potenciar la capacidad de imaginación o las habilidades para la resolución de problemas. Los juegos de arcade pueden mejorar aspectos relacionados con la psicomotricidad.

Uno de los riesgos o problemas que conllevan los videojuegos es el de la adicción. Generalmente esto es algo que se busca en el diseño del juego, es decir, un videojuego tiene éxito si realmente es capaz de "engan-



char" a un usuario. Principalmente se busca la demostración de la destreza manual y visual junto con la capacidad de resolver problemas y objetivos mediante el ingenio y la intuición. Pero en definitiva creemos que el problema de la adicción no está en el propio videojuego, sino en otros factores sociales, culturales y familiares que rodean al jugador, que hacen que confunda la capacidad de superación con una especie de obligación, o que hacen ver al videojuego como un refugio donde se eluden (pero no se resuelven) los problemas personales o de otro tipo durante el tiempo de juego.

Los videojuegos educativos constituyen en muchas ocasiones auténticas maravillas que pueden contribuir al desarrollo intelectual y cultural de los niños. El niño puede tener la posibilidad de consultar conocimientos en todo momento y de realizar ejercicios que puedan ayudarle en la asimilación de conceptos que son explicados en clase. Incluso pueden constituir una puerta de entrada al mundo del libro, a partir del diseño de aplicaciones de animación a la lectura. Presentar una historia multimedia y atractiva de *El Quijote*, o de *El Señor de los Anillos* (donde el jugador pueda incluso variar el hilo argumental en algunos momentos) puede influir en la lectura posterior de la obras originales. La presentación de cuentos tradicionales en este formato, donde el niño puede interactuar con los personajes y objetos del juego, es una buena forma de iniciar a los niños en el mundo narrativo de una forma atractiva. ■

#### Direcciones interesantes en Internet

##### Juegos Online

<http://juegos.hispavista.com/> Juegos de Hispavista

<http://www.publijuegos.com/> Juegos Gratis (Descarga, Juegos Online, Trucos, etc)

<http://juegos.ciudadfutura.com/> Juegos Ciudad Futura

<http://www.latinchat.net/juegos/> Juegos Online

<http://www.via-modem.com/juegos/>. Juegos Via Módem

<http://www.cyberjuegos.com/>. Juegos Online para uno o varios jugadores

<http://juegos.starmedia.com/>. Juegos Starmedia

<http://juegos.ozu.es/>. Juegos Online de Ozú

<http://www.portalmix.com/juegos.htm>. Juegos de Portamix

<http://juegos.terra.es>. Página de Juegos de Terra

<http://personales.mundivia.es/cfsierra/index8.htm>. Juegos Gratis en Internet

<http://www.indicedepaginas.com/juegos.html>. Más Juegos Gratis

<http://www.excite.es/juegos/>. Juegos en línea de Excite

<http://www.lycos.es/service/juegos/infantiles/index.html>. Juegos Infantiles Online

#### Revistas

<http://www.todojuegos.com> *Todo Juegos* - Web independiente de Videojuegos

<http://www.gamesreview.com> *Games Review*

<http://www.mcediciones.es/topjuegos/default.htm>

*Top Juegos* <http://www.galeriasnet.com.mx/revista/juegos/> Juegos de Ingenio - *Revista GaleríasNet*

<http://www.solojuegos.com/> *Revista Online de Juegos*

<http://www.infoguia.net/juegos/> *Infoguía Juegos* (Revista)

#### Bibliografía

CECU. *La influencia de los videojuegos en los niños*. Madrid: Policopia, 1994

GAJÁ, R. *Videojuegos ¿Alienación o Desarrollo?* Barcelona: Grijalbo, 1994

LAFRANCE, J.P. La epidemia de los videojuegos. *Epopéya de una industria*. *Telos*, 1995, nº 42, p. 121-134

MATTELART, A. *La comunicación-mundo. Historia de las ideas y las estrategias*. Madrid: Fundesco, 1993

PISCITELLI, A. *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Barcelona: Paidós, 1996

RAVENTOS, I. Televisión, interactividad y multimedia. *Telos*, 1995, nº 41, p. 27-33

Y, sobre todo, salones recreativos, tiendas especializadas, revistas de informática y videojuegos, conversaciones sobre el tema entre adolescentes y "no tan adolescentes".

---

# PUBLICIDAD