



USAL

UNIVERSIDAD DEL SALVADOR

Ciencia a la mente y virtud al corazón

Trabajo Final de Licenciatura

“La Historia y Evolución de los Videojuegos”

Periodismo USAL

2019

Tutora: Yamila Gómez

Alumno: Julián Fernández Loyarte

Índice:

- **Introducción:** ¿Qué es un videojuego? Propuesta de Tesis

(Página 3)
- **Etapa #1:** Las primeras máquinas (Página 9)
- **Etapa #2:** La llegada al hogar (Página 16)
- **Etapa #3:** La Guerra de Consolas (Página 26)
- **Etapa #4:** La Revolución de Internet (Página 45)
- **Etapa #5:** Los videojuegos hoy en día (Página 70)
- **Conclusión** (Página 85)
- **Bibliografía** (Página 94)

La Historia y Evolución de los Videojuegos

Por Julián Fernández Loyarte

Introducción:

La Real Academia Española define a la palabra **juego** como *“Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglar, y en el cual se gana o se pierde”*. Esta definición debería ser obvia para todos. Desde los momentos más tiernos de nuestra infancia, el juego fue prioridad. El juego siempre fue una herramienta de sociabilización, de aprendizaje y, obviamente, de entretenimiento. Por décadas, los humanos de distintas sociedades nos dedicamos al juego, incluso al llegar a nuestra vida adulta. Es una parte esencial de nuestra cultura.

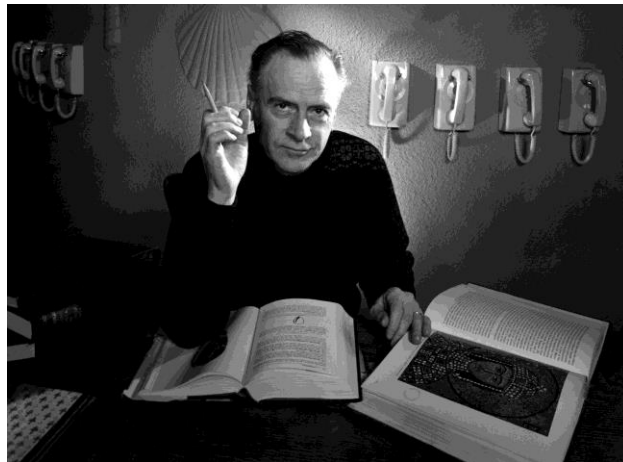
Pero los tiempos cambian. Las culturas cambian. Los avances tecnológicos cambiaron completamente como nos manejamos como sociedad. Tradiciones analógicas de cientos de años pasaron a un plano tecnológico y/o digital. El juego cambió desde mediados de los 80. Una de las tradiciones más clásicas e inocentes de la sociedad fue revolucionada con la creación del **videojuego**.

Volviendo a la Real Academia Española, esta define al videojuego como *“juego electrónico que se visualiza en una pantalla”* y *“Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o computadora”*. Con estas definiciones es más que fácil entender cómo el videojuego revolucionó la idea del juego con aparatos electrónicos desde fines de los años 80.

Pero, para ser honestos, esta definición es algo obsoleta. A pesar de que sus orígenes se encuentran en la evolución del juego analógico, definir a los videojuegos simplemente como “la versión digital del juego” sería menospreciar a una de las industrias de entretenimiento más grandes, más exitosas y más influyentes de los últimos años. Los videojuegos han cambiado de manera drástica en los últimos 40 años. Ya no son lo que eran antes. Hoy en día pueden hacerle competencia a las industrias del cine y de la televisión. Es un terreno cada vez más poderoso, con audiencias y consumidores de mayores cantidades.

Este será el objetivo de este trabajo final de licenciatura: Analizar la evolución de los videojuegos a lo largo de todos los años de existencia, desde sus orígenes a fines de los 70 y principios de los 80, hasta el día de hoy, el año 2019, donde el internet está involucrado en el crecimiento de todas las industria. Este análisis de la industria se hará a partir de 3 ejes esenciales: Modalidad de Juego, Modalidad de Consumo y Modalidad de Producción de los videojuegos e iremos comparando cómo estos fueron transformándose y evolucionando, concluyendo con un cuadro comparativo según estos ejes.

Como bibliografía auxiliaría, en este trabajo de licenciatura utilizaremos como herramienta las teorías sobre los medios de Marshall McLuhan de la Escuela de Toronto (y otros especialistas en el tema) quien habla sobre como el medio es el mensaje, que las nuevas tecnologías son una extensión de nosotros mismos y como los nuevos medios de comunicación han llegado a tener un enorme impacto en nuestra manera de vivir. A pesar de que estas teorías fueron desarrolladas para analizar medios como la radio y la televisión, son aplicables a uno tan moderno como los videojuegos (a pesar de que el “boom” de este medio no ocurriría hasta años después de la muerte de McLuhan) Utilizando estas teorías intentaremos responder a varias preguntas ¿Cómo evolucionamos los humanos a partir de la introducción de los videojuegos en nuestra sociedad?, ¿Qué mensajes nos dejan como la nueva forma de medios que son? y ¿Cómo evolucionó un medio que empezó siendo un juguete pero ahora es responsable de una de las mayores industrias multimedia en el mundo?



Marshall McLuhan

Fuente: karsh.org

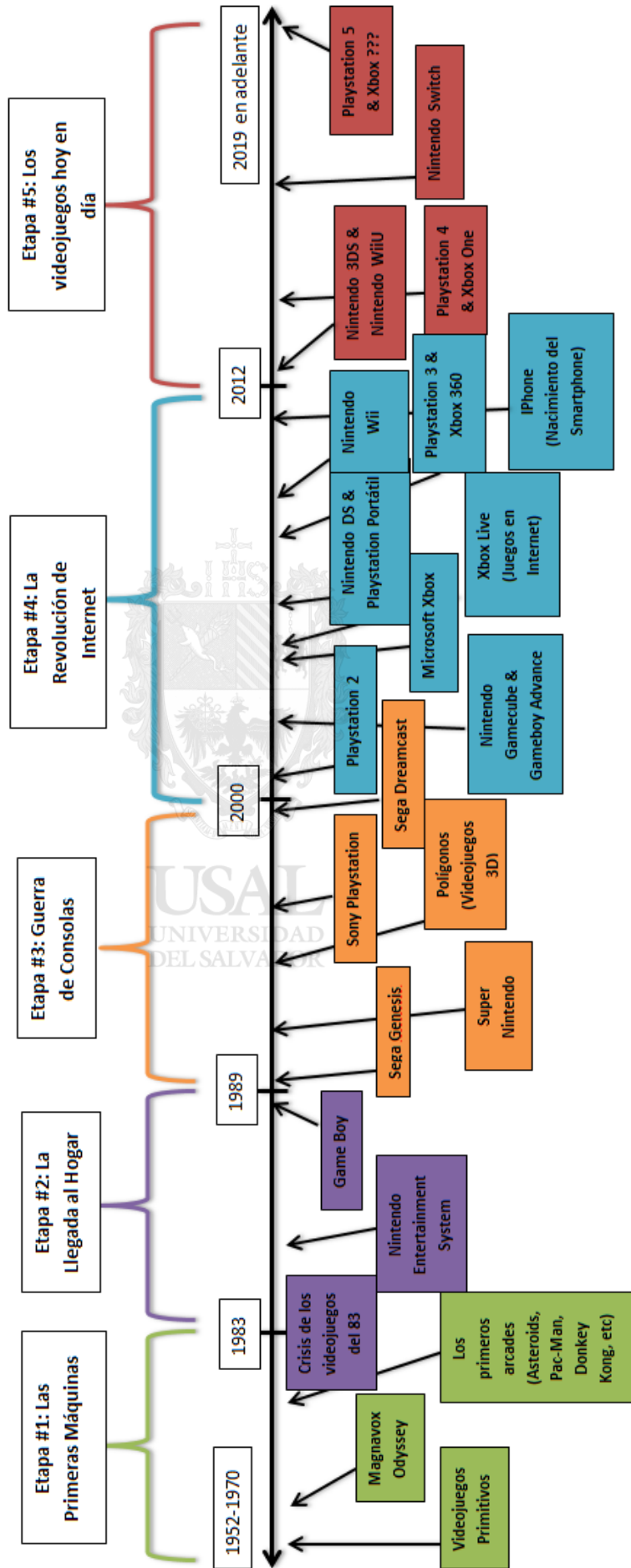
Otro aspecto importante que analizaremos en este trabajo es la construcción y evolución del videojuego como una nueva narrativa transmedia: la evolución de este medio y su mezcla con otros como la literatura, la televisión y el cine. El factor de interactividad de los juegos de video les permitió a las empresas desarrolladoras crear nuevas maneras de contarle historias a las audiencias. Para analizar esta evolución utilizaremos las teorías de Francisco Julián Martínez Cano y Carlos A. Scolari sobre las narrativas transmedia y como los videojuegos cambiaron su paradigma.

Para lograr estos objetivos, esta retrospectiva estará dividida en 5 Etapas diferentes, construidas para poder diferenciar los distintos avances en la tecnología de manera ordenada y fácil de entender:

1. **Etapa #1:** Las Primeras Máquinas (Los orígenes de los videojuegos y como fueron evolucionando hasta lo que conocemos hoy en día)
2. **Etapa #2:** La Llegada al Hogar (La creación y la normalización de las consolas de hogar durante los años 80)
3. **Etapa #3:** La Guerra de Consolas (La competencia entre distintas compañías productoras de videojuegos durante los años 90)
4. **Etapa #4:** La Revolución del Internet (Cómo la implementación del Internet y los smartphones cambiaron por completo como se juegan los videojuegos)
5. **Etapa #5:** Los Videojuegos Hoy en Día (Una mirada hacia la industria en el año 2019 y cómo va a seguir evolucionando)

A continuación se presenta una línea cronológica elaborada para sintetizar dichas etapas:

Línea Cronológica de la Evolución de los Videojuegos

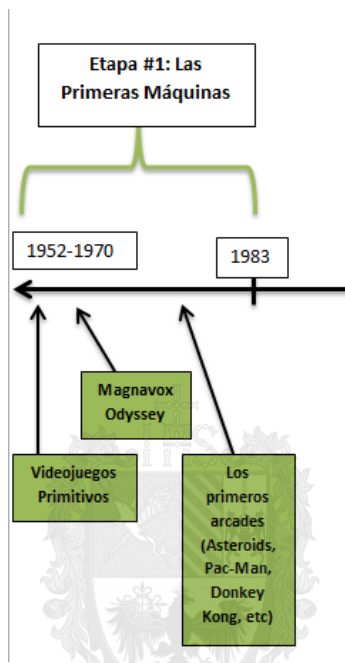


A su vez, para realizar la presente monografía se aplicó como metodología el análisis documental, utilizando los siguientes materiales:

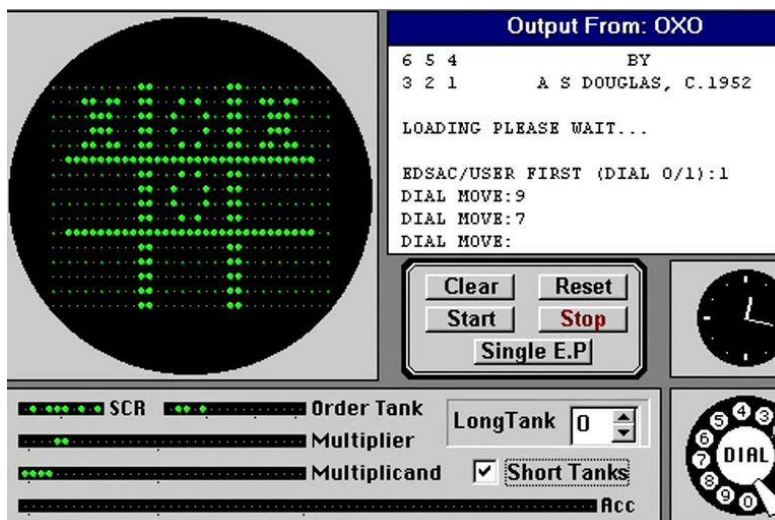
Tipo de Material	Título	Fuente	Año
Paper Académico	Breve Historia de los Videojuegos	Universidad Autónoma de Barcelona. Autores: Simone Belli y Cristian López Raventós	2008
Paper Académico	Videojuegos: Del juego al medio didáctico	Departamento de Ciencias de la Educación de Barcelona. Autor: Ana María Calvo Sastre	2006
Página Oficial Corporativa	PONG Story	www.pong-story.com	1996
Página Web Especializada	Magnavox Odyssey Retrospective: How Console Gaming was born	DigitalSpy	2014
Página Oficial Corporativa	Pac-Man Official Website	www.pacman.com/en/pac-man-history	2006
Libro	The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond	Editorial Greenwood. Autor: Mark J.P. Wolf.	2008
Página Web Especializada	How Donkey Kong and Mario Changed the World	Revista Time. Autora: Jennifer Latson	2015
Página Web Especializada	Master of Play	Revista The New Yorker. Autor: Nick Paumgarten	2010
Página Web Especializada	Ten Facts about the Great Video Game Crash of 83	IGN. Autora: Nadia Oxford	2011
Página Web Especializada	The History of the Nintendo Game & Watch	Nintendo Life. Autor: Damien McFerran	2010
Página Web Especializada	Super Mario Brothers: How the Original Jump Man Saved Video Game	Lifewire. Autor: D.S. Cohen	2019
Página Oficial Corporativa	The Super Mario Bros Movie Archive	www.smbmovie.com/SMBArchive/aboutmovie	2007
Página Web Especializada	Nintendo NES, la consola que salvó a los videojuegos de la desaparición	ABC España. Autor: I. Cano	2013
Página Web Especializada	Historia de la Nintendo Game Boy	Punto de Partida. Autor: Juan Jesús Gómez Hiestrosa	2019
Página Web Especializada	History of the Sega Genesis – Dawn of the 16-bit Era	Lifewire. Autor: D.S. Cohen	2019
Página Web Especializada	Sega v Nintendo: Sonic, Mario and the 1990s Console War	BBC News. Autor: Leo Kelion.	2014
Documental Audiovisual	Sega Genesis vs. Super Nintendo – SNES vs. Sega Genesis	Cinemassacre. Autor: James Rolfe.	2015
Página Web Especializada	Genesis vs. SNES: By the Numbers	IGN. Autor: Levi Buchanan.	2016
Página Web Especializada	Misguided Console Add-ons You Might Have Tried to Forget	The Mary Sue. Autora: Rollin Bishop.	2011
Página Web Especializada	Star Fox 2 and the Legacy of the Super FX Chip	Tech Radar. Autor: Damien McFerran.	2017
Página Web Especializada	Your Turn: A brief history of Sony and the Playstation	The Sydney Morning Herald. Autor: Andrew Yoshimura	2013
Página Web Especializada	The History of the Sony Playstation	Lifewire. Autor: D.S. Cohen	2019
Página Oficial Corporativa	Playstation through the Years	www.playstation.com/en-gb/explore/ps4/playstation-through-the-years/	2019
Página Web Especializada	We Turned on the Nintendo Playstation: It's real and it works	Engadget. Autor: Richard Lai.	2015
Página Web Especializada	The History of the Philips CD-I, Failed Playstation Ancestor	Atlas Obscura. Autor: Eric Grundhauser.	2016
Página Web Especializada	Nintendo 64: Launching a Legacy	IGN. Autor: Peer Schneider	2015
Página Web Especializada	Sega Saturn: How one decision destroyed Playstation's Greatest Rival	The Guardian. Autor: Keith Stuart.	2015
Página Web Especializada	History of the Sega Dreamcast	Sitio Web: Sega Retro.	2019
Página Web Especializada	History of the Dreamarena	Sitio Web: Sega Retro.	2019
Página Web Especializada	The Rise and Fall of the Dreamcast	Gamasutra. Autor: Douglas C. Perry.	2009
Página Web Especializada	A Brief History of the Sony Playstation 2	Funstock Retro. Autor: Jonny Lupton.	2018
Página Web Especializada	A Brief History of the Nintendo GameCube	Funstock Retro. Autor: Jonny Lupton.	2018
Página Web Especializada	Nintendo GameCube – History of Video Game Consoles	IGN	2014
Página Web Especializada	25 Years of the Game Boy: A timeline of systems, accessories and games	VentureBeat. Autor: Mike Minotti.	2014
Página Web Especializada	Game Boy at 30: How Nintendo's handheld video game consoles have evolved over the past 30 years	Business Insider. Autor: Kevin Webb.	2019
Página Oficial Corporativa	Xbox History Walk	https://www.xbox.com/en-US/xbox-history-walk	2018
Página Web Especializada	The History of the Xbox	Digital Trends. Autor: Rick Marshall.	2019
Página Web Especializada	The Birth of Xbox Live	Polygon. Autor: Russ Pitts.	2013
Página Web Especializada	Xbox Live through the Years	IGN. Autor: Daemon Hatfield.	2012
Página Oficial Corporativa	History of eSports: From PC to Mobile Tournaments	CAPSL.com	2019
Página Web Especializada	A Brief History of: The Nintendo DS	Funstock Retro. Autor: Jonny Lupton	2018
Página Web Especializada	The Evolution of the Playstation Portable	IGN. Autor: Scott Lowe.	2011
Página Web Especializada	A Brief History of the Xbox 360	Critical Hit. Autor: Critical Hit Staff.	2014
Página Web Especializada	What is Playstation 3 (PS3): History & Specs	Lifewire. Autor: Roger Altizer.	2019
Documental Audiovisual	History of the Xbox 360 HD DVD Drive and the Blu-ray War Explained	Youtube: Stop Skeletons from Fighting. Autor: Derek Alexander.	2019
Página Web Especializada	A Brief History of: Nintendo Wii	Funstock Retro Autor: Jonny Lupton.	2018
Página Web Especializada	A History of Nintendo Hardware	IGN. Autor: Chloi Raid.	2019
Página Web Especializada	Xbox 360 vs. Wii vs. PS3: Who won the console wars? (2013)	Geek Wire. Autor: Todd Bishop.	2013
Página Web Especializada	Sony Boss on Move: "We could have done a better job"	Official Playstation Magazine UK Autor: Leon Hurley.	2012
Página Web Especializada	Farewell, dear Kinect	Windows Central. Autor: Jez Corden	2018
Página Web Especializada	Tales in Tech History: Microsoft Kinect	Silicon UK. Autor: Tom Jowitz	2018
Documental Audiovisual	Kinect for Xbox 360	Youtube – Scott the Woz. Autor: Scott Wozniak.	2019
Página Web Especializada	A Visual History of the Nintendo 3DS	Gamespot. Autor: Matt Espineli.	2015
Página Oficial Corporativa	The Complete History of Indie Games	The Indie Game Website. Autor: Tabitha Baker.	2018
Página Web Especializada	Sony is killing the Playstation Vita in 2019	MakeUseOf. Autor: Dave Parrack.	2018
Página Web Especializada	A History of Vita games: Playstation Vita – A five year review	Kresnik Gaming.	2017
Página Web Especializada	Remembering the Wii U: Nintendo's Dreamcast	Destructoid. Autor: Majin Rotty.	2017
Página Web Especializada	The biggest technology flops in history	The Telegraph	2017
Página Web Especializada	Five Years with the PS4: The System's History So Far, and Where It's Headed Next	Dualshockers. Autor: Ryan Meitzler	2018
Página Web Especializada	The Evolution of Xbox Consoles	Gamespot. Autor: Jimmy Thang.	2017
Página Web Especializada	Twitch Founder: We Turned A Terrible Idea Into A Billion-Dollar Company	Business Insider. Autor: James Cook.	2014
Página Web Especializada	Opinion: Are Handheld Portable Gaming Systems Dead?	Bleeding Cool. Autor: Tom Chang.	2019
Página Web Especializada	Nintendo Switch Passes Lifetime Worldwide Sales of Wii U	Hypebeast. Autor: Isaac Rouse.	2019
Página Web Especializada	Nintendo Switch hits another sales milestone	TechCrunch. Autor: Lucas Matney.	2019

Capítulo 1

Las Primeras Máquinas



Empezamos a mediados de los años 50, con el nacimiento de las primeras computadoras. Los expertos no tardaron en usar esta fascinante nueva tecnología para cambiar la forma en la que nos entretenemos. Es muy difícil de marcar cuál fue exactamente el primer videojuego de todos, pero este título se le suele atribuir a **“Noughts & Crosses”**, desarrollado por Alexander S. Douglas. Este era una versión computarizada del clásico juego de niños “Ta-Te-Ti” que le permitía a un usuario competir contra la computadora o contra otro ser humano. “Noughts & Crosses” era, en esencia, una versión digital y simplificada de un juego que ya existía previamente. Esta definición marcaría a todos los demás juegos que surgieron en esta etapa primitiva de los videojuegos, como “Tennis for Two” (una versión digital de tenis) o “Space War” (un simple juego de naves espaciales)



Noughts & Crosses

Fuente: lifewire.com

Los primeros videojuegos compartían varias características: Eran fáciles de entender y accesibles debido a lo simples que eran. Eran diseñados con la idea de poder jugar contra otra persona y acumular altos puntajes al mismo tiempo. La tecnología todavía era muy primitiva así que los desarrolladores no podían construir juegos muy complejos o difíciles.

Pero los videojuegos todavía eran algo nuevo y raro, que solo se encontraba en universidades especializadas en tecnología y computación. El proceso de normalización de esta innovadora forma de entretenimiento se fue formando en la década de los 70, con la llegada de las máquinas de recreación, mejor conocidas como “Arcades”. Estas eran enormes computadoras (con botones y una pantalla) que se podían encontrar en lugares públicos, como bares o salones recreativos. Cada una contenía un videojuego al que se podía jugar al insertar una moneda en la máquina. Estaban diseñadas para ser utilizadas por corto tiempo, muchas veces junto con otra persona o rodeado por espectadores. Los arcades popularizaron a los videojuegos como el nuevo fenómeno social de los 70, especialmente entre hombres jóvenes. El videojuego más popular entre los jóvenes jugadores de arcades era “**Pong**”, que era una versión digital de ping pong que podía ser utilizado por dos usuarios que competían entre sí (Era muy similar al “Tennis for Two” que mencionamos anteriormente) “Pong” fue creado por Al Acorn y fue publicado en 1972 por Atari, una nueva compañía especializada en videojuegos que había sido fundada recientemente.