

Breve historia de los videojuegos

Little history of videogames

Simone Belli; Cristian López

Universidad Autónoma de Barcelona

simone.belli@uab.es

cristian.lopezr@campus.uab.es

Resumen

El siguiente documento es un breve viaje por una corta pero intensa aventura, la historia de los videojuegos. Desde sus inicios en la década de los 50 hasta nuestros días los videojuegos han pasado de ser un pasatiempo para jóvenes estudiantes de ingeniería a convertirse en la industria del ocio más poderosa. Para conocer algo mejor este fenómeno es preciso recorrer el camino inverso para descubrir la senda que nos ha llevado hasta aquí. Ver qué consolas y juegos han conseguido que los videojuegos sean hoy lo que son. Cuales son sus implicaciones en la cultura visual contemporánea y qué prejuicios soportan en nuestra actualidad. Este es un breve relato sobre una gran historia.

Abstract

The following text contains a brief journey through a short and yet intense adventure, the history of videogames. Since its beginnings in the 1950's decade to the present time, videogames have progressively changed from a hobby for ingeneering studens to the most powerfull leisure industry. In order to gain a better understanding of this phenomenon it is necessary to look over the path of its transformation from a retrospective point of view. Such a look has necessarily to focus on those devices and games that had made a landmark in the history of videogames, taking them to their current position. Besides, it is crucial to address their implications in contemporary visual culture, along with current prejudices against them. This is a short account about a great history.

Palabras clave: Videojuegos, prejuicios, cultura visual. Keywords: videogames, prejudices, visual culture, visual.

Introducción

El siguiente texto se preparó con motivo de los Encuentros Internacionales de Juventud Cabueños 2008 dentro del seminario "TIC y jóvenes: Los usos sociales de las tecnologías de relación. Prejuicios frente a prácticas cotidianas", coordinado por Adriana Gil y donde también participaron Joel Feliu y Montse Vall-llovera como miembros de grupo de investigación JovenTic.

El objetivo que nos marcamos fue generar un texto donde se explicará brevemente la historia de los videojuegos para dar a los asistentes del seminario unas herramientas para un mundo que les era del todo ajeno, el de los videojuegos. Para ello no sólo les íbamos informando de los acontecimientos más importantes dentro de la historia de los videojuegos sino que les invitábamos a jugar en la misma sesión para poder entender que es eso de videojugar. La otra parte del texto está dedicada a nombrar los diferentes tipos de géneros que existen dentro de la amplia gama de videojuegos. Dentro de este recorrido planteábamos las dimensiones de un negocio que se ha convertido en el más lucrativo dentro del mercado del entretenimiento. En último lugar quisimos plantear los datos de los juegos más vendidos en España para problematizar los prejuicios sobre violencia y sexismo que acompañan a los videojuegos.

A partir de estos objetivos surgió este texto donde intentamos generar una mirada diferente a los videojuegos. Una visión que se aleja de los prejuicios y que sitúa a esta breve historia como una de las más importantes, por sus implicaciones en diferentes ámbitos sociales, de nuestros días.

Esta vez no hemos introducido en el texto la posibilidad de jugar mediante enlaces a diferentes páginas web por cuestiones de estilo, pero es mucho más fácil de entender muchas de las historias cuando se juega a ellas.

¿Que son los videojuegos?

“Jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control, y mucha, pero mucha emoción.”.

(Gil, A. Vida, T. 2007:33-34)

En este momento los videojuegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Mediante el videojuego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuáles son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo el videojuego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías.

Nos importa destacar el hecho indiscutible de que los videojuegos son la puerta de entrada al mundo de las tecnologías de la información y la comunicación. Es por esta razón que se intenta trazar una historia de los videojuegos, una historia compartida en primera persona por nosotros mismos. Por esta razón utilizamos el concepto de impacto para trazar una nueva metáfora más adecuada para esta historia de los videojuegos, definido por Gil y Vida (2007): “La idea del ‘impacto’ de los medios de comunicación y de las TIC, es una metáfora básica del imaginario social contemporáneo, que usamos frecuentemente para pensar nuestra vida social”. (Gil, A. Vida, T. 2007:38).

El impacto que los videojuegos han tenido en la sociedad en los últimos treinta años es un fenómeno que todavía no se estudiado en profundidad por los investigadores sociales. Sobre todo la presión generada por la idea de que las tecnologías “impactan” sobre las personas y sobre la sociedad. Nosotros ponemos en duda esta visión pasiva del “impacto” por otra activa, la “lectura” de nuestro entorno. Nos convertimos en buscadores de significados que interpretan su entorno y que son capaces de “re-escribirlo” al trasladar el resultado de esta lectura a su vida cotidiana. Una libertad del lector-jugador para re-significar el videojuego, es decir, producir una lectura diferente a la esperada. Un ejemplo de este cambio de metáfora de “impacto” a “lectura” en nuestra sociedad lo podemos encontrar en una canción. Días antes de

terminarse de escribir este artículo apareció una canción¹, donde un rapero en poco más de tres minutos trazaba “una” historia de los videojuegos de manera personal e íntima. Una especie de lectura de su biografía en relación a los videojuegos, lo que se parece bastante, aunque con diferentes objetivos, a lo que vamos a tratar en las próximas paginas.

Hay que pensar también a los videojuegos como herramientas de relación y no de aislamiento. Es decir al entramado de relaciones, de diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de estas prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros.

Jugamos a los videojuegos en espacios que pueden ser públicos o privados, en casa o en un cibercafé, y sobre todo, varias tipologías de lugares y diferentes modalidades de videojugar. “Compartir” estos espacios para los videojugadores, entendiendo estos espacios como lugares para la socialización del conocimiento entre ellos y lugar donde tener la oportunidad de expresar las emociones reales en un contexto virtual.

Los videojuegos pueden ser considerados como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, pero al igual que ocurre con las expresiones artísticas contemporáneas, la sociedad todavía no es capaz de asimilarlas y “hacerlas suyas”. El de los videojuegos es un fenómeno incomprensible para muchos; la sociedad parece casi incapaz de darle un significado, como en el arte contemporáneo, que a su vez no encuentra en la crítica tradicional la herramienta para analizar y estructurar una opinión, simplemente se limitan a describir como está compuesta la obra. Esto es lo que ocurre con los videojuegos, la mayoría de los medios de comunicación se limitan a considerar el aspecto gráfico, o la adaptación en videojuego de alguna película de Hollywood. De la misma manera como se hace en una reseña de película, libro o disco. Pero los videojuegos, como el arte contemporáneo, no pueden entrar en estas categorías tradicionales. Los videojuegos son un conjunto de todas estas “artes”; existe el aspecto gráfico, una historia, una música, y sobre todo, el aspecto lúdico y de jugabilidad. Por esto motivo al preguntar a algún jugador para qué sirve jugar a videojuegos, la respuesta es

¹ Porta (2008), “Mi Frikimundo”

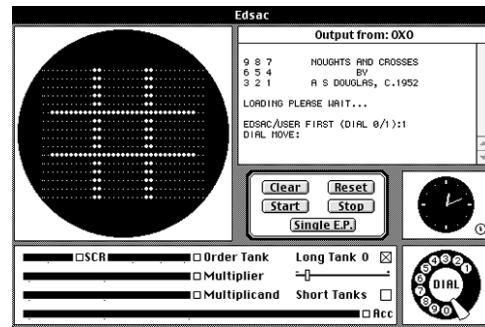
invariablemente la misma: para nada. Esto es debido a que todavía no se ha encontrado una herramienta adecuada para categorizar, definir, estructurar y comprender este nuevo arte. Esto podría ser efecto de que el videojuego es un producto típicamente posmoderno, algo tremendamente subjetivo y objetivo a la vez, individual y colectivo al mismo tiempo.

El jugar crea lo inexistente, como por ejemplo, el sentido mismo del arte contemporáneo, crear algo que no existe: “El juego es simbólico, permite la aparición de nuevos significados y resignifica los ya existentes. En los videojuegos nacen nuevos monstruos y nuevos héroes e incluso sus relaciones pueden ser novedosas” (Gil, A. Vida, T. 2007:10).

Un repaso por la historia

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones que de este se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el *Nought and crosses*, también llamado *OXO*, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC (ordenador de la época) y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

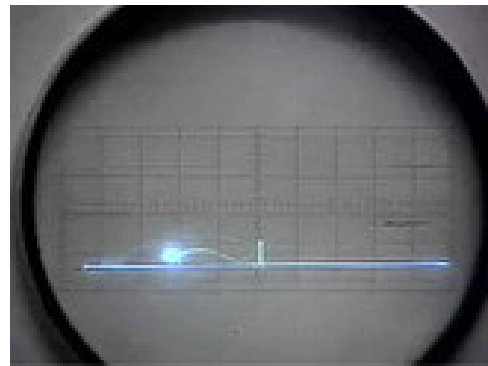
Nought and crosses (OXO)



En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, *Tennis for Two*: un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes del Brookhaven National Laboratory.

Tennis for Two

Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: *Spacewar!*. En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. El videojuego funcionaba sobre un PDP-1 y fue el primero en tener un cierto éxito aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario.



Existe una polémica que sitúa la aparición de este juego en las manos de unos estudiantes del mismo MIT.

SpaceWar!

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto de videojuego llamado *Fox and Hounds* dando inicio al videojuego



doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la *Magnavox Odyssey*, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados.

Space War



Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar *Computer Space*, una versión de *Space War*, en Estados Unidos, aunque es posible que se le adelantara *Galaxy War* otra versión recreativa de *Space War* aparecida a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford.

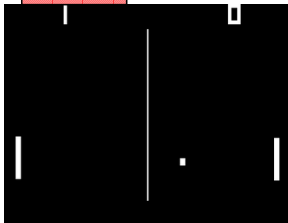
Magnavox Odyssey



Galaxy War



Pong



La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa *Pong*, muy similar al *Tennis for Two* pero utilizada en lugares públicos: bares, salones recreativos, aeropuertos, etc. El sistema fue diseñado por Al Alcorn para Nolan Bushnell en la recién fundada **Atari**.

Space Invaders se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria), aparecieron en los salones recreativos juegos como *Space Invaders* (**Taito**) o *Asteroids* (**Atari**) y sistemas domésticos como el *Atari 2600*.

Asteroids



Space Invaders



Durante los primeros años de la década llegaron al mercado doméstico sistemas como *Odyssey 2* (**Phillips**), *Intellivision* (**Mattel**), *Colecovision* (**Coleco**), *Atari 5200* (**Atari**),



Intellivision



Odyssey 2

Commodore 64 (**Commodore**), *Turbografx* (**NEC**).

Mientras aparecían estos sistemas domésticos, en las máquinas recreativas triunfaron juegos como *Pacman* (**Namco**), *Battle Zone* (**Atari**), *Pole Position* (**Namco**), *Tron* (**Midway**) o *Zaxxon* (**Sega**).

Atari 5200



Colecovision



El negocio asociado a esta nueva industria alcanzó en poco tiempo grandes cotas. Sin embargo, en 1983 comenzó la que se ha dado por llamar crisis del videojuego, la cual afectó principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985.



En el resto del mundo se produjo una polarización dentro de los sistemas de videojuegos. Japón apostó por el mundo de las consolas domésticas con el éxito de la *Famicom*, consola lanzada por **Nintendo** en 1983 y conocida en occidente como



Pacman

NES (Nintendo Entertainment System), mientras que Europa se decantaba por los microordenadores como el *Commodore 64* o el *Spectrum*.

Tron

NES



A la salida de su particular crisis los norteamericanos continuaron la senda abierta por los japoneses y adoptaron la *NES* como principal sistema de videojuegos. A lo largo de la década fueron apareciendo nuevos sistemas

Spectrum



Master System

domésticos como la *Master System* (**Sega**), el *Amiga* (**Commodore**) y el *7800* (**Atari**), que gozaron de diferentes niveles de popularidad según la región, y juegos hoy en día considerados clásicos como *Tetris* de Alexey Pajitnov.



Mega Drive

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits"



compuesta por la *Mega Drive*, la *Super Famicom* de Nintendo

Super Nintendo "SNES"

(cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser *Super Nintendo Entertainment System "SNES"*), la *PC Engine* de **NEC**, conocida como *Turbografx* en occidente y la *CPS Changer* de (**Capcom**).

Junto a ellas también apareció la *Neo Geo* (**SNK**) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares. Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CD-ROM, además de una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas.

Doom



Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, **Wolfenstein** obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media" de *Doom*,



3D completas de *4D Boxing* a las 3D sobre entornos pre-renderizados de *Alone in the Dark*.

Virtual Racing



Referente a las ya antiguas consolas de 16 bits, su mayor y último logro se produciría en la *SNES* mediante la tecnología 3-D de pre-renderizados de SGI, siendo su máxima expresión juegos como *Donkey Kong Country* y *Killer Instinct*. También surgió el primero juego poligonal en consola, la competencia de la *SNES*, *Mega-Drive*, lanzo el *Virtual Racing*, que tuvo

PlayStation

un gran éxito ya que marco un antes y un después en los juegos 3D en consola.



Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: *Sony PlayStation*, *Sega Saturn* (que tuvo discretos resultados fuera de Japón); y la



Nintendo 64

"generación de 64 bits" en las videoconsolas: *Nintendo 64* y *Atari jaguar*. En cuanto a los PC, se crearon las aceleradoras 3D que



Sega Saturn

permitían un gran salto en la capacidad gráfica de los juegos.

La consola de **Sony** apareció tras un proyecto iniciado con **Nintendo** (denominado *SNES PlayStation*), que consistía en un periférico para *SNES* con lector de CD. Al final **Nintendo** rechazó la propuesta de **Sony**, puesto que **Sega** había desarrollado algo parecido sin tener éxito, y **Sony** lanzó independientemente *PlayStation*.

Por su parte, los arcades comenzaron un lento pero imparable declive según aumentaba el acceso a consolas y ordenadores más potentes. Para intentar compensar la huida de clientes, los fabricantes de máquinas arcade apostaron por potenciar hardware específicos que difícilmente podían copiarse en un sistema doméstico como coches de tamaño real (*Virtual Racing* (**Sega**), *Ridge Racer*

Game Boy



(**Namco**) o pistas de baile (*Dance Dance Revolution*) entre otros.

Game Gear



Por su parte las videoconsolas portátiles, producto de las nuevas tecnologías más potentes, comenzaron su verdadero auge, uniéndose a la *Game Boy* (**Nintendo**) máquinas como la *Game Gear* (**Sega**), la *Lynx* (**Atari**) o la *Neo Geo Pocket* (**SNK**), aunque ninguna de ellas pudo hacerle frente a la popularidad de la *Game Boy*, siendo esta y sus descendientes (*Game Boy Pocket*, *Game Boy Color*, *Game Boy Advance*, *Game Boy Advance SP*, *Game Boy Micro*) las dominadoras del mercado.

Nintendo ha sido la verdadera dominadora del mercado de las portátiles desde su primera consola portátil, *Game Boy*. El éxito de Nintendo sus versiones portátiles se debe a que siempre se ha apostado por la jugabilidad y la capacidad técnica de sus juegos.

Game Boy Advance

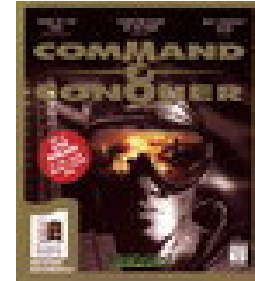


Hacia finales de la década de los 90 la consola más popular era la *Playstation* con títulos como *Final Fantasy VII* (**Square**), *Resident Evil* (**Capcom**), *Gran Turismo* (**Polyphony Digital**) y *Metal Gear Solid* (**Konami**).



Los PC y el desarrollo de los FPS (First Person Shooters), los RTS (Real Time Strategy), y los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games)

En PC eran muy populares los FPS como *Quake* (**id Software**), *Unreal* (**Epic Megagames**) o *Half-Life* (**Valve**) y los RTS como *Command & Conquer* (**Westwood**) o *Starcraft* (**Blizzard**). Además las conexiones entre ordenadores mediante internet facilitaron el juego multijugador, convirtiéndolo en la opción predilecta de muchos jugadores, y fueron las responsables del nacimiento de los MMORPG como *Ultima Online* (**Origin**). Finalmente en 1998 apareció en Japón la *Dreamcast* (**Sega**), la cual llegaría a occidente en 1999 y daría comienzo a la "generación de los 128 bits".



En el 2000 **Sony** lanzó la esperada *PlayStation 2* y **Sega** lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la *Dreamcast*, con la diferencia de que esta venía con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces, y los mismos mandos llamados *Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1*. En 2001 **Microsoft** entra a la industria de las consolas creando la *Xbox*.



Nintendo lanzó al sucesor de la *Nintendo 64*, la *Gamecube*, y la primera *Game Boy* completamente nueva desde la creación de la compañía, la *Game Boy Advance*.



Sega se dio cuenta de que no podría competir contra la nueva máquina de **Sony**, y anunció que dejaría de evolucionar la *Dreamcast* y que ya no produciría hardware, convirtiéndose solo en desarrolladora de software en 2002.





Otras dos nuevas consolas portátiles con desarrollo técnico importante lanzadas en 2004 fueron la *Nintendo DS* y la *PlayStation Portable (PSP)*. La *Nintendo DS* es una portátil bastante innovadora, mientras que la *PSP* es más potente e incluye capacidades de reproducción de algunos medios. En los países occidentales, ambas han tenido niveles de éxito similares, pero en Japón la *DS* ha sido un gran hit, sobrepasando ampliamente a la *PSP*.



El final de 2005 vio el lanzamiento de la *Xbox 360*, la primera de la séptima generación de consolas de videojuegos. El años 2006 marca la continuación de lanzamientos de la nueva generación en la forma de 2 nuevas consolas. **Sony** con su *PlayStation 3* y **Nintendo** con la *Wii* (antes conocida como *Nintendo Revolution*).



Mención aparte merece el soporte multimedia sobre los que en ésta generación se asientan los videojuegos. Las tres consolas admiten DVD, pero por su parte, la *Xbox 360* también admite -mediante un periférico externo- la lectura de HD DVD, que permite hasta 51GB de capacidad (triple capa) con una tasa de transferencia de 36,55Mbps. **Sony**, con su *PlayStation*



3, ha elegido el formato Blu-ray con una capacidad de 54GB y una tasa de hasta 54Mbps. Ambos formatos se encontraban enfrascados en la lucha por ser el estándar multimedia de la próxima generación.

El 19 Febrero de 2008 el HD DVD fue derrotado por el Blu-ray ya que en tan solo una semana casi todos los estudios cinematográficos se unieron al Blu-ray y el HD DVD fue descartado como formato.

Los géneros

Un género de videojuego designa un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos comunes. A lo largo de la historia de los videojuegos aquellos elementos que han compartido varios juegos han servido para clasificar como un género a aquellos que les han seguido, de la misma manera que ha pasado con la música o el cine.

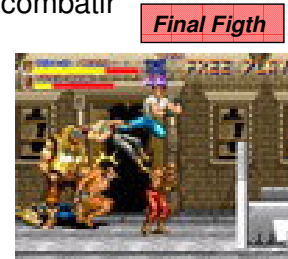
Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta.

La siguiente lista de géneros de videojuegos va acompañada de una breve descripción y algún ejemplo de cada uno. Hay que decir que cada vez es más habitual que un juego contenga elementos de diversos géneros, cosa que hace difícil su clasificación.

Beat them up:

Los *beat'em up* o "*juegos de pelea a progresión*" son juegos similares a los de lucha, con la diferencia de que en este caso los jugadores deben combatir

con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles. En los *beat'em up* suele ser posible jugar dos o más personas a la vez de forma cooperativa para facilitar el progreso. Este género tuvo su mayor auge con las máquinas recreativas y las consolas de 3^o generación como la NES.



Lucha:

Mortal Kombat



Los juegos de lucha, como indica su nombre, recrean combates entre personajes controlados tanto por un jugador como por la computadora. El jugador ve a los combatientes desde una perspectiva lateral, como si se tratase de un espectador. Este tipo de juegos ponen especial énfasis en las artes marciales,

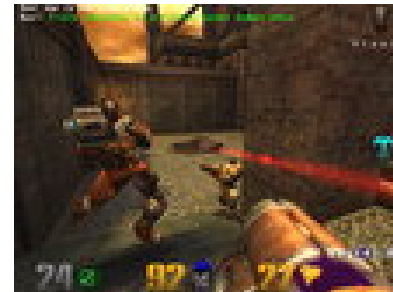
reales o ficticias (generalmente imposibles de imitar), u otros tipos de enfrentamientos sin armas como el boxeo o la lucha libre. Otros juegos permiten también usar armas blancas como pueden ser espadas, hachas, martillos, ataques a distancia, normalmente de carácter mágico o etéreo.

Juegos de acción en primera persona:

En los juegos de acción en primera persona (FPS), las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma, un arma se anuncia en la pantalla en primer plano y el jugador puede interactuar con éste. Esta perspectiva tiene por meta dar la impresión de estar detrás de la mano y así permitir una identificación fuerte (perspectiva de primera persona). Los gráficos en tres dimensiones aumentan esta impresión.

Doom

El mecánica del juego (o gameplay) impone generalmente al jugador tener buenos reflejos y precisión. Algunos videojuegos marcaron el género, tales como *Doom*, *Half Life*, *Unreal*, *Quake*.



Hay que remarcar que ciertos juegos de acción en primera persona tales como *Quake III*, el famoso *Counter Strike* u otros menos conocidos como *Soldier Front* o *Day Of Defeat* solo pueden jugarse en modo multijugador Online.

Este género de videojuegos ha tenido durante mucho tiempo su cúspide en el PC, apareciendo en consolas solo en pequeñas ocasiones como *Doom* o *Wolfenstein*.

Acción en tercera persona:

Los juegos de disparos en tercera persona se basan en el alternar entre disparos y pelea o interacción con el entorno, pero a diferencia de los juegos de mira (FPS), se juega con un personaje visto desde atrás y en ocasiones, desde una perspectiva isométrica. Estos juegos sacrifican la precisión a la ganancia de una gran libertad de movimientos. Los juegos como la saga *Grand Theft Auto* son algunos ejemplos de este tipo de juego. Pero también hay otros como: *BloodRayne*, las *Fuerzas de Bestia*, el *Herético II*, *Mafia*:



The City of Lost Heaven, Magic Carpet, Max Payne, Mesías, Tomb Raider, The Suffering, Syphon Filter, entre otros.

Infiltración:

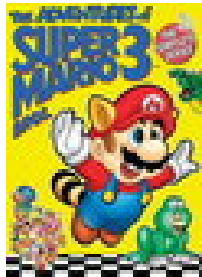
Los juegos de infiltración son un género relativamente reciente. Aunque la primera entrega de la saga *Metal Gear*, el abanderado de este género, apareció en 1987 el género de la infiltración no se popularizó hasta la salida de *Metal Gear Solid* en 1998. Estos juegos se basan en el sigilo, la furtividad y la estrategia en vez de buscar la confrontación directa con los enemigos.



Normalmente los juegos de infiltración aparecen como un subgénero de los juegos de disparos, aunque podemos encontrar juegos como *Commandos*, que se puede clasificar a la vez como juego de estrategia y de infiltración.

Plataformas:

En los juegos de plataformas el jugador controla a un personaje que debe avanzar por el escenario evitando obstáculos físicos, ya sea saltando, escalando o agachándose. Además de las capacidades de desplazamiento como saltar o correr, los personajes de los juegos de plataformas poseen frecuentemente la habilidad de realizar ataques que les permiten vencer a sus enemigos, convirtiéndose así en juegos de acción. Inicialmente los personajes se movían por niveles con un desarrollo horizontal, pero con la llegada de los gráficos 3D este desarrollo se ha ampliado hacia todas las direcciones posibles.



A partir del sistema de cambio de perspectiva (o movimiento de "cámara") utilizado en el famoso *Super Mario 64* (de cuya técnica se basaron el resto de los juegos tridimensionales posteriormente) se ha permitido una verdadera libertad de movimiento en tales ambientes.

Aunque este género fue muy popular en los 80 y los 90, su éxito ha disminuido en los últimos años, sobretodo a partir de la introducción de los gráficos 3D en los videojuegos. Esto se debe en gran parte a que las 3D han hecho que se perdiese la simplicidad de desarrollo que caracterizaba este género.

Simulación de combate:

Género poco llevado a la práctica que se caracteriza por el elevado realismo en todos los aspectos relevantes en cuanto al desarrollo de las partidas. El máximo



exponente de este subgénero lo encontramos en *Operation Flashpoint* y su secuela *Armed Assault*. Ambos son juegos en los que la simulación se lleva a la máxima expresión, el movimiento de los personajes o el comportamiento del armamento tratan de ser absolutamente realistas. El primero de estos juegos cuenta con una

modificación denominada VBS1, que se ha destinado al entrenamiento táctico de algunos cuerpos de élite de ejércitos como el de Estados Unidos o Australia.

Arcade:



Los juegos de arcade, se caracterizan por la simplicidad de acción rápida de jugabilidad, esto obtuvo la gloria en la época de 1980. No requiere historia, solo juegos largos o repetitivos. *Space Invaders*, *Asteroids*, *Pac-Man*, *Missile Command*, *Galaxian*, son ejemplos notables del arcade.



Sport:

Los juegos de deportes son aquellos que simulan juegos de deporte real, entre ellos



encontramos, golf, tenis, fútbol, hockey, juegos olímpicos, etc. Uno de los más populares ha sido un deporte alternativo como el skate con el *Tony Hawk's Pro Skater*. El jugador controla directamente al personaje a través del mando. El

propósito es el mismo que el deporte original, solo que a veces varía otros agregados. Casos como *Super Mario Strikers* es un ejemplo de fútbol con ciertas cosas adheridas.



Carreras:

Principalmente son juegos que se dedican a comenzar de un punto y llegar a una meta antes que los contrincantes. Juegos de este tipo se han desarrollado desde su



forma más común, vehículos, hasta otras formas como juego de plataformas. La idea principal es competir y llegar primero, y algunas veces se suele ampliar este concepto, originando herramientas y trampas para la carrera.



Los simuladores de carreras representan con exactitud las carreras de la actualidad, seguido por variaciones en detalles y agregados.

Agilidad mental:



Estos son juegos donde tienes que pensar y agilizar la mente. El objetivo aquí es resolver ejercicios con dificultad progresiva para desarrollar la habilidad mental. Juegos de este género son: *Brain Age*, *Brain Academy*, *Tetris*. Estos juegos son relativamente nuevos y están teniendo un gran éxito en las consolas portátiles.

Educación:

Aunque antiguamente sólo se ha usado para juegos infantiles, los juegos educativos son aquellos que enseñan mientras promueven diversión o entretenimiento. A diferencia de una enciclopedia, trata de entretener mientras se memoriza conceptos o información. En algunos casos se duda de que sea un género de videojuego, ya que el concepto no está muy desarrollado.



Aventura clásica:

Los juegos de aventura fueron, en cierto modo, los primeros videojuegos que se vendieron en el mercado, empezando por *Colossal Cave Adventure* en los años 70.



Este tipo de juego se hizo famoso con los juegos de la serie *Zork* y consiguió alcanzar cierto nivel de popularidad en los años 80 que duró hasta mediados de los 90. El jugador encarnaba a un protagonista que por lo general debía resolver incógnitas y rompecabezas con objetos diversos. Los primeros videojuegos de aventura eran textuales (aventuras textuales, aventura conversacional o ficción interactiva). En

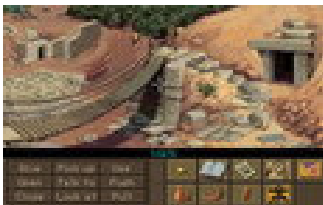


estos, el jugador utiliza el teclado para introducir órdenes como “coger la cuerda” o “ir hacia el oeste” y el ordenador describe lo que pasa. Cuando el uso de gráficos se generalizó, los juegos de aventura textuales dejaron paso a los visuales (por ejemplo, con imágenes del lugar actual) que substituyeron de este modo las descripciones por texto, que se habían vuelto casi superfluas. Estos juegos de aventura con gráficos seguían, no obstante, sirviéndose de la introducción de texto. Además, sigue existiendo una comunidad de autores y jugadores activos de ficción interactiva.

Aventura gráfica:

A comienzos de los 1990, el uso creciente del ratón dio pie a los juegos de aventura de tipo "Point and click", también llamados aventura gráfica, en los que ya no se

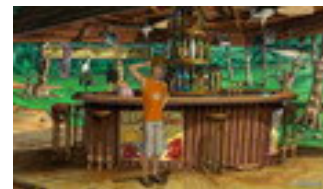
Indiana Jones and the fate of atlantis



hacía necesaria la introducción de comandos. El jugador puede, por ejemplo, hacer clic con el puntero sobre una cuerda para recogerla.

A finales de los 1990, este tipo de juego sufrió una importante pérdida de popularidad, hasta el punto que hubo quienes predijeron la muerte de este tipo de videojuegos. No obstante, en 2005, los juegos de aventura experimentaron un retorno con títulos como *The Moment of Silence*, *The Black Mirror*, *Sherlock Holmes: The Silver Earring* o *NiBiRu: Age of Secrets*. Los grandes juegos de aventura de la historia incluyen títulos como *Day of the Tentacle*, los juegos de la serie *King's Quest*, la serie *Leisure Suit Larry*, la serie *Broken Sword*, la serie *Gabriel Knight*, la serie *Police Quest*, la serie *Space Quest* y los de *Monkey Island*.

Monkey Island



Musicales:

Su desarrollo gira en torno a la música y las diferentes formas de expresión. Los

Guitar Hero



casos más exitosos son *Guitar Hero* donde, a partir de una guitarra como mando, los jugadores imitan melodías y éxitos del Rock. También han tenido un notable éxito los juegos basados en el karaoke como Singstar. Por último también se han

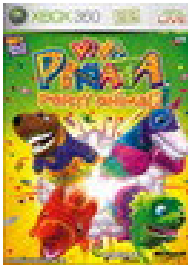
desarrollado juegos donde lo que se premia es el movimiento, el baile como Dance dance Revolution. Ejemplos: *Karaoke: Singstar* (PlayStation), *Lips* (XBox 360), *Boogie* (NDS, Wii, PS2) o *Karaoke Revolution* (PS2, PS3, Wii, Gamecube, XBox, XBox 360)

Instrumentos musicales: *Guitar Hero*, *Rock Band*, *Donkey Konga*, *Wii Music* o *Jam Sessions*. Baile: *Dance Dance Revolution*, *Pump It Up*, *B-Boy*. Otros: *Bust a Groove*, *beatmania*, *Elite Beat Agents*, *Electroplankton* o *Space Channel 5, Osu! Tatakae! Ouendan*.



Party Games:

En este género los jugadores tienen que ir avanzando por turnos por un tablero virtual e ir superando diversas pruebas de tipos muy diversos en los que compiten entre si por llegar lo antes posible a la meta, o conseguir la máxima cantidad posible de puntos. Algunos ejemplos son: Mario Party, *Sonic Shuffle*, *Tweety and the Magic Gems*, *Viva Piñata*, *Party Animals*.



Juegos On-Line:

Punto y aparte lo suponen los juego on-line, dado que es una práctica poco extendida en España en términos relativos. Es interesante destacar el dato que destaca Bernete (2007), de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), según el cual en 2006: “lo que más gusta a los participantes en este tipo de juegos es la posibilidad de

Habbo Hotel

relacionarse (68,4%), jugar con gente nueva (23,8%) y competir o enfrentarse con otros (9,8%)”. Eso se debe al hecho que el Chat se simultanea con el juego. Es probable que la poca afición que suscita en España el juego on-line (aunque sea creciente) se deba a dificultades meramente



lingüísticas (muchos usan el inglés como lengua de comunicación), así que debería considerarse que a medida que aumente la población hispano-hablante conectada (o que aumenten los conocimientos de inglés entre la población), esta modalidad se

extienda. De ser así se crearía una oferta que cumpliría en gran parte con los gustos de las chicas.

Los más jugados

En enero de 2007, y según los datos recogidos por el diario londinense The Independent, se realizó una lista donde se recogían las 20 sagas más exitosas de la historia de los videojuegos. No obstante, con la salida de nuevas entregas de varias de estas series, la lista habrá variado. La piratería también podría ocultar datos reales, ya que éstos son únicamente los juegos originales vendidos.

La piratería no entró de forma contundente en el mundo de los videojuegos hasta la implantación del CD como formato mayoritario, tanto en las consolas como en los PC domésticos debido a su fácil copia.

Si sumamos las 20 sagas más exitosas tenemos **1.123 millones** de copias vendidas.

- 1 - *Mario Bros*: 193 millones de unidades.
- 2 - *Pokémon*: 155 millones de unidades.
- 3 - *Los Sims*: 100 millones de unidades.
- 4 - *Final Fantasy*: 68 millones de unidades.
- 5 - *Sonic The Hedgehog*: 64 millones de unidades.
- 6 - *Grand Theft Auto*: 51 millones de unidades.
- 7 - *Madden NFL*: 48 millones de unidades.
- 8 - *Donkey Kong*: 47 millones de unidades.
- 9 - *The Legend of Zelda*: 43 millones de unidades.
- 10 - *Gran Turismo*: 44 millones de unidades.
- 11 - *Lineage*: 43 millones de unidades.
- 12 - *Dragon Quest*: 41 millones de unidades.

- 13 - *Crash Bandicoot*: 34 millones de unidades.
- 14 - *Resident Evil*: 31 millones de unidades.
- 15 - *James Bond*: 30 millones de unidades.
- 16 - *Tomb Raider*: 30 millones de unidades.
- 17 - *Megaman*: 26 millones de unidades.
- 18 - *Command & Conquer*: 25 millones de unidades.
- 19 - *Street Fighter*: 25 millones de unidades.
- 20 - *Mortal Kombat*: 25 millones de unidades.

Datos y prejuicios

Los medios de comunicación han reforzado la idea generalizada de que los videojuegos tienen, mayoritariamente, una temática violenta y sexista. A su vez, se le han asociado comportamientos antisociales y de aislamiento, incluso una etiqueta de adicción no tóxica. Pero si nos fijamos en los datos de ventas en España, incluso de forma más general en la lista de las 20 sagas más vendidas en la historia, los videojuegos violentos son minoría o directamente no aparecen.

Para todas las plataformas

- 1 - NINTENDO DS - MAS BRAIN TRAINING.
- 2 - NINTENDO DS - BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA
- 3 - SONY PS2 - PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 4 - NINTENDO WII - WII PLAY
- 5 - NINTENDO DS - POKEMON DIAMANTE
- 6 - NINTENDO DS - NEW SUPER MARIO BROS.
- 7 - SONY PS2 - WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
- 8 - SONY PS2 - PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM
- 9 - SONY PS3 - PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 10 - NINTENDO DS - ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Fuente: ADESE.

De los diez juegos más vendidos en España en 2007, en todas las plataformas, sólo hay un juego que podría ser considerado violento y con matices. Nos referimos al *WWE Smackdown! Vs Raw 2008*, juego de lucha libre muy popular en EE.UU. basado en una lucha libre simulada en gran parte. El resto de los juegos más vendidos se sitúan en temáticas de juegos de lógica, agilidad mental, arcades,

deportivos, etc. Vemos como son juegos andróginos, es decir, no se puede detectar un sesgo de género fuerte excepto en el PRO EVOLUTION SOCCER 6, juego de simulación deportiva basado en las ligas de fútbol profesional y jugado mayoritariamente por chicos.

Cuando miramos los datos por plataformas individualmente podemos detectar unos perfiles de jugadores determinados. Por ejemplo si observamos las ventas para PC aparecen juegos totalmente diferentes a los más vendidos.

Plataforma PC

- 1 - WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
- 2 - WORLD OF WARCRAFT (EN CASTELLANO)
- 3 - LOS SIMS 2 Y LAS CUATRO ESTACIONES
- 4 - AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION
- 5 - LOS SIMS 2: BON VOYAGE
- 6 - IMPERIVM CIVITAS
- 7 - LOS SIMS 2: MASCOTAS
- 8 - PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 9 - COUNTER STRIKE: SOURCE
- 10 - AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS GOLD EDITION

Fuente: ADESE.

Las posibilidades que ofrecen los PC y las conexiones a internet hacen que los jugadores se decanten por los RTS (Real Time Strategy) y los MMORPG (Massive Multiplayer Online Rol-Playing Games). Son todos juegos donde entra la interacción con otros jugadores y que conllevan unas habilidades concretas basadas en la planificación y la estrategia, además de ser juegos de larga duración.

Plataforma Nintendo Wii

- 1 - WII PLAY
- 2 - THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
- 3 - SUPER MARIO GALAXY
- 4 - BIG BRAIN ACADEMY
- 5 - MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS
- 6 - TRIIVIAL
- 7 - MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL
- 8 - MARIO PARTY 8
- 9 - DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2
- 10 - WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Fuente: ADESE.

En cambio, si nos fijamos en los juegos más vendidos para la consola Wii de Nintendo nos encontramos con juegos totalmente diferentes. Mayoritariamente

aparecen juegos donde el grupo es casi indispensable para poder jugar. Nintendo ha basado su estrategia en potenciar sus juegos en sectores de la población más jóvenes y más adultos, precisamente la gente que nunca había jugado a videojuegos, ofreciéndoles unos juegos más sencillos pero fáciles de aprender. Añadiendo la movilidad física que obligan los mandos con sensores de movimiento.

Plataforma Sony PS2

- 1 - PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 2 - WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
- 3 - PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM
- 4 - FIFA 08
- 5 - WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 PLATINUM
- 6 - FINAL FANTASY XII
- 7 - PRO EVOLUTION SOCCER 6
- 8 - WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007
- 9 - GOD OF WAR II
- 10 - DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

Plataforma Sony PS3

- 1 - PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 2 - ASSASSIN'S CREED
- 3 - RESISTANCE: FALL OF MAN
- 4 - CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
- 5 - F1 CHAMPIONSHIP EDITION
- 6 - FIFA 08
- 7 - MOTORSTORM
- 8 - NEED FOR SPEED: PRO STREET
- 9 - UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
- 10 - VIRTUA TENNIS 3

Fuente: ADESE.

Los jugadores “clásicos”, podríamos denominar así a los jugadores que llevan más de una generación de consolas videojugando y que mayoritariamente juegan con la consola de Sony PlayStation (2 y 3) se decantan por los simuladores, tanto deportivos como de carreras. Esto es debido a la potencia gráfica que atesoran las consolas y que permiten un gran desarrollo gráfico. En España, además, se puede ver el gran éxito de los juegos basados en simulaciones deportivas.

Plataforma Microsoft XBOX 360

- 1 - HALO 3
- 2 - ASSASSIN'S CREED
- 3 - GEARS OF WAR MICROSOFT
- 4 - CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
- 5 - PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 6 - LOST PLANET EXTREME CONDITION
- 7 - FORZA MOTORSPORT 2
- 8 - BIOSHOCK TAKE 2
- 9 - FIFA 08
- 10 - HALO 3 - EDICION LIMITADA

Fuente: ADESE.

Respecto a la consola de Microsoft XBOX 360 se puede observar la especialización en los juegos FPS (First Person Shooters) como Halo. Este es un juego exclusivo de la consola XBOX y ha sido un éxito. Las características técnicas de la consola han permitido que haya un paso desde el PC (plataforma habitual de este tipo de juegos) hasta la consola. Como en el resto de plataformas los juegos deportivos tienen un lugar reservado.

Plataforma Nintendo DS

- 1 - MAS BRAIN TRAINING
- 2 - POKEMON DIAMANTE
- 3 - NEW SUPER MARIO BROS.
- 4 - BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA
- 5 - ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
- 6 - BIG BRAIN ACADEMY
- 7 - POKEMON PERLA
- 8 - ENGLISH TRAINING: DISFRUTA Y MEJORA TU INGLES
- 9 - POKEMON RANGER
- 10 - MARIO KART DS

Plataforma Sony PSP

- 1 - PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM
- 2 - FIFA 08
- 3 - WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
- 4 - GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES TAKE 2
- 5 - PRO EVOLUTION SOCCER 6
- 6 - LOS SIMPSON - EL VIDEOJUEGO
- 7 - WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 PLATINUM
- 8 - TEKKEN: DARK RESURRECTION PLATINUM
- 9 - MIND QUIZ: EXERCISE YOUR BRAIN
- 10 - FIFA 07 PLATINUM

Fuente: ADESE.

En las consolas portátiles se repite el esquema de las marcas predominantes en el mercado Sony y Nintendo. En la portátil de Nintendo, la DS, los juegos que más triunfan son los de agilidad mental, lógica y entretenimiento social. En cambio, en la PSP vuelven a triunfar los simuladores y los juegos deportivos. Es un calco de los juegos que triunfan en la consola doméstica PlayStation pero en su versión portátil.

Este pequeño repaso por las listas de ventas nos sitúa en un mundo mucho más rico y complejo que el que nos anuncian los medios de comunicación habitualmente. Los análisis deben ser más precisos y concretos y no perderse en prejuicios y definiciones universalistas incapaces de situar al lector.

El futuro de los videojuegos

Cómo se ha podido comprender en estas páginas, no existe una sola manera de jugar con videojuegos, ni una sola edad o condición, de forma que nos vamos haciendo una imagen actualizada de la complejidad y amplitud de las formas más habituales de aproximarnos a ellos.

También hay que destacar, a partir de las tablas expuestas a modo de ejemplo, que las chicas y los chicos videojuegan de forma diferente, tienen preferencias distintas lo cual no sería motivo de preocupación sino se acompañara de unas tasas de uso significativamente más bajas?????.

El mundo del videojuego, que como hemos visto incluye desde el PC hasta las consolas en todos sus formatos, es un espacio simbólico colectivo de inclusión en el cual aparecen formas de socialización que van más allá del juego. Como señala Bernete (2007), se pueden aprender habilidades sociales, se pueden producir progresos educativos e incluso valores morales. Para Hayes (2007) el videojuego es la introducción de los niños a las tecnologías digitales y por lo tanto la puerta para la

adquisición de un gran rango de herramientas y aplicaciones digitales que pueden conllevar a ciertas aptitudes y a un interés especial para dedicarse a las ciencias de la computación y otros campos afines. Aunque no solamente, esta capacidad mejorada de enfrentarse a entornos informacionales interactivos puede suponer también una capacidad mejorada para usar las tecnologías de la información para la organización y para la toma de decisiones en entornos complejos (Southwell y Doyle, 2004). Así mismo Kennewell y Morgan (2005) señalan que los niños se convierten en usuarios competentes de múltiples aparatos sin una formación formal sobre ellos. Estos aprendizajes, que además son vistos más como juego que como aprendizaje en sí, se producen a través de sucesivas exploraciones no dirigidas, creatividad, ensayo-error, y sobre todo a través de la cooperación con amigos, preguntando a quién más sabe o descubriendo conjuntamente con el otro el funcionamiento del aparato.

Otra consideración importante tiene que ver con el carácter potencialmente educativo y formativo de los videojuegos. Diferentes autores consideran que los videojuegos deben tener un papel en el aula escolar (e.g. Gros, 2004), pero eso hace evidente que no todos los videojuegos son iguales. A parte de las obvias diferencias en el contenido, y por lo tanto en los valores que difunden, los videojuegos desarrollan diferentes habilidades. Pero estas diferencias no son inócuas, un ejemplo de cómo esto conlleva también sesgos de género, lo encontramos en el estudio que Green & Bavelier (2003) publicaron en *Nature*, en el cual demostraron que el uso de ciertos videojuegos provoca mejoras en las habilidades perceptivas y cognitivas de sus jugadores. En este estudio mostraron cómo ciertos videojuegos de acción producían estas mejoras, mientras que otros como el Tetris, que se usó como control, no las producían. Aunque el estudio demostró esas mejoras tanto en hombres como en mujeres en un laboratorio, el problema es que en la vida real pocas mujeres juegan a videojuegos de acción y que ellas prefieren juegos como... el Tetris. Para explicar estas preferencias tendríamos que adentrarnos en las particularidades culturales que configuran la identidad de género.

Un ocio social y visual como espacio de apropiación de la tecnología en contextos sociales. La práctica social de los videojuegos, puede ser considerada como un aprendizaje informal, ya que supone el juego compartido entre iguales.

Los juegos más populares eran los de acción (por ejemplo, Gladiator, Delta Force, Counter Strike), seguidos de los relacionados con el deporte (con medias de 5,46 y 3,75 respectivamente), siendo los de estrategia, rol y habilidades a los que jugaban muy poco (medias inferiores a 3). Señalamos aquí además, que aparecen diferencias significativas de género, siendo los chicos los que más uso hacían de los juegos anteriormente mencionados (Gil i Vall-Ilovera, 2006).???????

Por ello aunque el crecimiento de esta industria ha sido exponencial, el juego electrónico sigue siendo una práctica generalizada. Por ejemplo, las mujeres suelen preferir juegos “informales” como el Tetris o los Solitarios o juegos como los Sims (Angelo, 2004; Krotoski, 2004).

En este contexto aparece la figura del “jugador social”, o *social gamer*. Es decir, aquellos jugadores que disfrutan de los juegos porque los entienden como una manera de interactuar con otras personas. Cuando se trata de definir la figura del “jugador social” es fundamental hablar acerca de lugares y contextos en que se constituye esta figura.

Esta es la característica posmoderna de los videojuegos, lo que para muchos es difícil de comprender. El tema de los videojuegos está continuamente banalizado por los medios de comunicación. En la televisión, en los periódicos, esta banalización es continua y constante, esta banalización se compone por varias definiciones de violencia o de adicción. Violencia que remite a su vez, a la violencia en el cine en las primeras películas violentas en los años 60 con la aparición de las primeras bandas juveniles. Adicción como la adicción a la televisión, sin considerar el aspecto activo y educativo que los videojuegos tienen. También los videojuegos, por decirlo así, “violentos” tienen este aspecto, educan a la violencia, educan a la percepción de la violencia en la sociedad. Muchas veces el videojuego refleja a la sociedad, inventa muy poco. Aunque parezca que Súper Mario sea un producto de la fantasía, existe siempre una clara distinción entre lo bueno y lo malo, los valores, la muerte y la amistad. Estos valores están construido a través diferentes imágenes virtuales (estrellitas, corazones, etc.), es decir productos típicamente simbólicos.

Referencias

- Aarseth, E. (Ed.). (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 1(1). [Disponible en <http://www.gamestudies.org/0101>]
- Angelo, J. (2004). New study reveals that women over 40 who play online games spend far more time playing than male or teenage gamers. [Disponible en http://media.aoltime Warner.com/media/cb_press_view.cfm?release_num=55253774]
- Bennett, D., Brunner, C., y Honey, M. (1999). *Gender and Technology: Designing for Diversity*. New York: Education Development Center.
- Bernete, F. (Coord.) (2007). *Comunicación y lenguajes juveniles a través de las TIC*. Madrid: INJUVE [Disponible en <http://www.injuve.mtas.es/injuve/>]
- Cassell, J., Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat*. Cambridge: MIT Press.
- Castronova, E. (2004). *The right to play*. *New York Law School Law Review*, 49(1), 185-210.
- Children Now (2001). *Fair play? Violence, gender and race in video games*. Los Angeles, CA: Children Now.
- Deaux, K, Stewart, A.J. (2001). Framing gendered identities. En *Handbook of the psychology of women and gender*, pp. 83–97, Londres: Wiley
- Díez, E.J. (2004). *Guía didáctica para el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE-Instituto de la Mujer.
- Díez, E.J.; Fontal, O.; Blanco, D. (2005). *Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos*. III Congreso Nacional de Tecnología, Diversidad y Educación (Tecnoneet 2004), Murcia. [Disponible en <http://www.tecnoneet.org/docs/2004/1-72004.pdf>.]
- Gil, A. y Vall-Ilovera, M. (2006). *Jóvenes en cibercafés. La dimensión física del futuro virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gil, A. Y Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Green, C. S. y Bavelier, D. (2003). *Action video game modifies visual selective attention*. *Nature*, 423, 534-537.

Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación*. Bilbao: Desclée

Hahn, M.S. (2006). *Video play pathways for females: developing theory*. M. of S. Tesis de la Cornell University. [Disponible en http://gdiac.cis.cornell.edu/research/meredith_finalthesis.pdf]

Hayes, E. (2007). Gendered Identities at Play: Case Studies of Two Women Playing Morrowind, *Games and Culture*, Vol. 2, nº 1, 23-48 [Disponible en <http://gac.sagepub.com/cgi/reprint/2/1/23>]

Ivory, J. D. (2006). Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication and Society*, nº 9, 103–114.

Kafai, Y. B., y Sutton, S. (1999). Elementary school students' computer and Internet use at home: Current trends and issues. *Journal of Educational Computing Research*, 21, 345-362.

Kennewell, S.; Morgan, A. (2005). Factors influencing learning through play in ICT settings *Computers & Education*; 46 (3): 265-279.

Krotoski, A. (2004). *Chicks and joysticks: An exploration of women and gaming*. London: Entertainment and Leisure Software Publishers Association.

Laurel, B. (1998) An interview with Brenda Laurel en J. Cassell and H. Jenkins (eds) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, London: MIT Press, pp. 118-135.

Lucas, K., y Sherry, J. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31, 499-523.

Pérez, J. et al. (2006). *Mujeres y Videojuegos. Hábitos y preferencias de las videojugadoras*. Madrid: Observatorio de los Videojuegos y la Animación y Universidad Europea. [Disponible en <http://www.uem.es/web/cin/cin2/observatorio/EstudioMujeresyvideojuegos.pdf>]

Provenzo, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA Harvard University Press.

Rabasca, L., (2000) The Internet and computer games reinforce the gender gap, *Monitor on Psychology*. Vol. 31, nº 9, 1-3.

Rodríguez, E. (coord.) (2004). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. Madrid: FAD-INJUVE.

Sherry, J.L. (2003a) The Effects of Violent Video Game on Aggression: A Meta-Analysis. *Human Communication Research*, vol. 27 nº 3, 409-431.

Sherry, J.L. (2003b) *Violent Video Games and Aggression: Why Can't We Find Effects?*, (manuscrito sometido a publicación) Purdue University.

Southwell, B. y Doyle, K. (2004) *The Good, the Bad, or the Ugly?: A Multilevel Perspective on Electronic Game Effects*. *American Behavioral Scientist*.; 48: 391-401

Walkerdine, V. (2007). *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia*. Houndmills, Hampshire: Palgrave MacMillan.

Walkerdine, V., Lucey, H. and Melody, J. (2001) *Growing up Girl: Psychosocial Explorations of Gender and Class*, Basingstoke, Palgrave.

Historia editorial

Recibido: 00/00/2000

Primera revisión: 00/00/2000

Aceptado: 00/00/2000

Formato de citación

Apellidos, Nombre. (2005). La Excepcionalidad del Otro. *Athenea Digital*, 9, xx-xx. Disponible en <http://antalya.uab.es/athenea/num9/-----.pdf>.

Simone Belli; Cristian López; J. Simone Belli es licenciado en Ciencias de la Educación por la Università degli Studi di Bergamo (Italia). Actualmente cursa los estudios de doctorado de Psicología Social en la Universidad Autónoma de Barcelona.

Cristian López es licenciado en Sociología por la Universidad de Barcelona (España). Actualmente cursa los estudios de doctorado de Psicología Social en la Universidad Autónoma de Barcelona.

Javier Romano es licenciado en Sociología por la Universidad de la República (Uruguay). Actualmente cursa los estudios de doctorado de Psicología Social por la Universidad Autónoma de Barcelona.

SOME RIGHTS RESERVED

Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons](#).

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las siguientes condiciones:

Reconocimiento: Debe reconocer y citar al autor original.

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar, o generar una obra derivada a partir de esta obra.

[Resumen de licencia](#)

[Texto completo de la licencia](#)