

Los videojuegos, un fenómeno de masas

por Diego Levis

ÍNDICE

- Al lector – 1ª edición ,1997
- Al lector - Edición electrónica, 2013
- INTRODUCCIÓN
- PRIMERA PARTE:
 - Hacia el entretenimiento informático.
 - 1. Entre la informática y la industria audiovisual.
 - Una aproximación
 - 1.1 Punto de encuentro de la informática y la televisión
 - 1.2 La informática: factor de transformación social
 - 1.3 La industria del entretenimiento
 - 1.4 Un cambio en el uso del televisor
 - 2. El primer *multimedia interactivo*
 - 2.1 Redes telemáticas: ¿una utopía para el fin del milenio?
 - 2.2 La interactividad del ordenador
 - 2.3 ¿Un nuevo lenguaje cinematográfico?
 - 3. Orígenes del videojuego
 - 4. Tipos de soportes
 - 4.1 La consola doméstica: su relevancia
 - 5. Nacimiento, auge y caída de un nuevo mercado. *Atari*, el nombre de los videojuegos
 - 5.1 Del salón recreativo a la sala de estar
 - 5.2 Un fugaz apogeo
 - 5.3 La micro-informática entra en escena
 - 5.4 Del éxito al fracaso en un suspiro
 - 5.5 Motivos del desastre
 - 6. *Nintendo*, el intruso japonés
 - 6.1 El micro-ordenador: ¿alternativa a la videoconsola?
 - 6.2 La renovación oriental
 - 6.3 La fuerza de la constancia
 - 7. Construcción de un universo propio
 - 7.1 *Super Mario Bros.*
 - 7.2 Política comercial.
 - 7.3 La estrategia "*Nintendo*"
 - 7.4 En el ojo del huracán
 - 8. Nuevo fenómeno de masas
 - 8.1 La aparición de *Sega*
 - 8.2 La respuesta de *Nintendo*
 - 8.3 Las consolas portátiles

8.4 Hacia otros mercados

9. Mayoría de edad

9.1 Nuevos gigantes de la industria audiovisual

9.2 Resonancias del pasado.

9.3 Período de transición

- SEGUNDA PARTE:

Nuevo lenguaje mediático y modelo de desarrollo industrial

10. Viejos y nuevos medios audiovisuales

10.1 Diferencias y semejanzas

10.1.1 Televisión

10.1.2 Cine

10.1.3 Algunas opiniones

10.2 Incorporación en el sistema mediático

10.2.1 Un subgénero cinematográfico

10.2.2 ¿Un adversario para el cine?

11. La era de la telemática de consumo

11.1 *Nintendo* en la red

11.2 El *Canal Sega*

11.3 Juegos y televisión interactiva

11.4 Nubes sobre la autopista

11.5 ¿Qué sucede dentro del *ciberespacio*?

12. El multimedia interactivo

12.1 Un concepto mutante

12.2 La caída del Muro

12.3 El "ludo-educativo"

12.4 ¿Un nuevo tipo de producto cultural?

12.5 Un falso dilema

13. ¿Transición o evolución?

13.1 Sistemas híbridos

13.2 Un futuro amenazado

13.3 La nueva generación de consolas

13.4 Marcados por la confusión

13.5 Estrategias diferentes

14. Salones recreativos

14.1 Más allá del estereotipo

14.2 Parques de entretenimiento familiar

15. El ocio del futuro

15.1 La realidad virtual: nociones básicas

15.2 Pseudo-realidad virtual

15.2.1 Primeros accesorios "virtuales"

15.3 Una nueva atracción de feria

-TERCERA PARTE:

Tipos de juegos, jugadores y otros asuntos

- 16. La preocupación por los efectos**
 - 16.1 Objeto de polémica**
 - 16.2 Estudios sobre los efectos**
 - 16.2.1 Investigaciones iniciales
 - 16.2.2 Una fuente de virtudes
 - 16.3 A propósito de los contenidos**

- 17. Géneros y tipos de juegos**
 - 17.1 ¿Qué secretos esconden?**
 - 17.2 Los juegos: una propuesta de clasificación**
 - 17.2.1 Juegos de lucha
 - 17.2.2 *Beat'em up* o juegos de combate
 - 17.2.3 *Shoot'em up* o juegos de tiro
 - 17.2.4 Plataforma
 - 17.2.5 Simuladores
 - 17.2.6 Juegos de deporte
 - 17.2.7 Estrategia
 - 17.2.8 Juegos de sociedad
 - 17.2.9 Ludo-educativo ("Edutainment")
 - 17.2.10 Porno-erótico

- 18. ¿Quiénes juegan y por qué les gusta?**
 - 18.1 Las niñas también juegan**
 - 18.2 ¿Y los adultos?**
 - 18.3 El tiempo, factor de controversia**
 - 18.4 ¿Qué los hace atractivos?**

- 19. ¿Qué imaginario? ¿Para qué mundo?**
 - 19.1 Una justificación imposible**
 - 19.2 Violencia y agresividad**
 - 19.3 Pautas de análisis**
 - 19.4 Una cierta visión del mundo**

- 20. Factores subyacentes**
 - 19.1 Trasmisión de valores**
 - 19.2 El sexismo de los videojuegos**
 - 19.3 La cuestión del aislamiento.**
 - 19.4 La regulación de los contenidos**

- REFLEXIONES FINALES

- 21. Nuevas tecnologías y cambio social**
- 22. Entre el negocio y la diversión.**

- *Referencias Bibliográficas*
- *Otra bibliografía relacionada con el tema*
 - Para ampliar

APÉNDICE

Los videojuegos a principios del siglo XXI - Aproximación