

Diego Levis

# Los videojuegos, un fenómeno de masas

2ª edición ampliada, 1º edición electrónica



## INTRODUCCIÓN

Desde su aparición, a principios de los años 70<sup>1</sup> en California (EEUU.), los videojuegos han alcanzado una gran relevancia *cultural* y *económica*. Su influencia trasciende el ámbito estricto de las industrias del entretenimiento, de la informática y de la electrónica de consumo, a las cuales, de una u otra manera, están estrechamente vinculados.

Los videojuegos han sido siempre un importante factor de innovación tecnológica. Como tal, han sido los precursores del encuentro entre la informática y la televisión, y son también un antecedente directo de los actuales sistemas *multimedia interactivo*. Además han ocupado, y ocupan, una parte importante del tiempo dedicado al ocio en el espacio público y privado en los países industrializados. Son millones los niños, jóvenes y también adultos que juegan de manera habitual a los videojuegos en sus diferentes variantes. Han cumplido, de este modo, un papel decisivo, aunque escasamente valorado, en el proceso de informatización de la sociedad.

La dimensión que ha adquirido el mercado del entretenimiento informático ha colocado a las principales empresas del sector entre los gigantes de la industria audiovisual del mundo. No puede olvidarse que como producto comercial han supuesto un fenómeno pocas veces repetido. Este éxito no se puede explicar sin tener en cuenta la importancia fundamental que tienen los programas de juegos.

Al margen de cuestiones comerciales y tecnológicas, el entretenimiento informático implica aspectos relacionados con los hábitos culturales en sentido amplio.

Existe una tendencia a confundir los programas de juego con el soporte tecnológico, sean consolas, ordenadores personales o máquinas para salones recreativos. Sin embargo, aunque es indudable que existen lazos muy estrechos entre forma y contenido, a la hora de efectuar un

estudio sobre los videojuegos es importante diferenciarlos. En este sentido, la naturaleza violenta de muchos de los contenidos despierta una especial preocupación.

Los videojuegos han generado siempre polémicas importantes. Polémicas que, en general, sólo han servido para ocultar, detrás de estereotipos y discursos altisonantes, algunos de los aspectos más controvertidos e inquietantes de este tipo de juegos.

Entretanto, son cada vez más numerosos los analistas que estiman que los videojuegos pueden convertirse, conjuntamente con otras formas populares de entretenimiento, en uno de los principales motores para hacer despegar el consumo del resto de servicios ofertados a través de las nuevas redes telemáticas (teletienda, educación, teletrabajo, etc.).

A pesar de su significación, los videojuegos rara vez han merecido la atención de los investigadores en comunicación social. Esta sorprendente indiferencia hace necesario establecer las pautas y los elementos de análisis básicos para entender los mecanismos de funcionamiento de este medio, el primero nacido en la era informática. Abordar en profundidad todo lo que supone el tránsito hacia las nuevas formas de ocio virtual representa un desafío, es una necesidad. Este libro tiene por objetivo dar a conocer la evolución del tema desde sus orígenes, plantear algunos de las nuevas cuestiones que empiezan a surgir y, por último, sugerir caminos para la reflexión y la investigación.