



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno: Iván Alejandro Esponda López

Nombre del tema: Videojuegos

Parcial: II

Nombre de la Materia: Redacción en Español

Nombre del profesor: Guadalupe de Lourdes Abarca Figueroa

Nombre de la Licenciatura: Licenciatura en Derecho

Cuatrimestre: Primer cuatrimestre

Introducción

En el siguiente escrito se comentará sobre un tema ciertamente desconocido pero que ha tenido un crecimiento exponencial en los últimos años, así mismo explicaré sobre la historia y la actualidad de los videojuegos, así como la manera en que estos se han convertido en un deporte y en un trabajo para muchos profesionales del mismo, llegando a ser uno de los mejores pagados del mundo.

Desarrollo

Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que 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 computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two (tenis para dos): un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory, siendo este el primer videojuego en permitir el juego entre dos jugadores humanos. 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: el 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.

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong; que es considerada la versión comercial del juego Tennis for Two de Higginbotham. El sistema fue diseñado por Al Alcom para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari. El juego 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).

Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las

primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70. Durante estos años destacan sistemas como Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200, Commodore 64, Turbografx (NEC). Por otro lado, en las máquinas recreativas triunfaron juegos como el famoso Pacman (Namco), Battle Zone (Atari), Pole Position (Namco), Tron (Midway) o Zaxxon (Sega).

En 1983 países como Estados Unidos y Canadá; se vieron afectados por la llamada crisis de los videojuegos, misma que llegaría a su fin no antes de 1985, para ese entonces, Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la Famicom (llamada en occidente como Nintendo Entertainment System), lanzada por Nintendo en 1983 mientras en Europa se decantaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum.

En 1985 aparecería uno de los videojuegos más míticos y reconocidos en la industria, mismo que fue un punto de inflexión en el desarrollo de los videojuegos, ya que la mayoría solo repetía imágenes en bucle, y por primera vez estábamos ante un videojuego que tenía un objetivo y un final, se trata de Super Mario Bros.

Para los 90's empezarán ya con los desarrollos de videojuegos de 2D y medio y 3D, mismo que suplantarán a los anteriores, llamados de 16bits. Rápidamente estos fueron acaparando a la industria y llega la aparición de Play Station, que junto a Nintendo 64, Sega Saturn y Atari Jaguar; serían quienes desarrollarían los juegos a 32bits, también aparecerían los primeros videojuegos vía CD-Rom.

Fue en esta época que también empezaron a aparecer los videojuegos portátiles, y aunque varias marcas lanzarían su proyecto de portátiles, no fue sino Game Boy y todos sus descendientes quienes acapararían todo el mercado de este sistema de videojuegos.

Ya en los años 2000, Sony lanzaría su mítica Play Station 2, y en 2001 aparecería la que a día de hoy es, para muchos; la reina de las consolas, se trata de Xbox de Microsoft, y aunque aparecerían otras consolas como lo son la Game cube, ninguna pudo dar frente a las primeras dos mencionadas, causando a su vez que fabricantes como Sega de retiraran de la industrial, dedicándose únicamente al desarrollo de software.

En los tiempos que corren, y ya con una tecnología sumamente desarrollada, sigue siendo Play Station la consola mas vendida en el mundo, con mas de 155 millones, solamente de la versión 2, siendo que a día de hoy se encuentra en venta la versión 5, aunque el crecimiento de Xbox ha sido digno de admirar ya que se encuentra en segundo puesto a pesar de haber sido creada alrededor de 10 años después.

Lo que se ha comentado anteriormente es la historia de los videojuegos y las consolas para jugarlos, pero se ha dejado de lado una de las plataformas que

aunque en tiempos pasados no era la más usada, a día de hoy se encuentra siendo la base de desarrollos, y aunque resulta bastante elevado a nivel económico, la mayoría de los jugadores está prefiriéndola ya que tiene muchas más ventajas sobre las consolas; estamos hablando de las computadoras, específicamente en su versión "Gamer".

Se dice que resulta bastante caro el poder jugar los mismos videojuegos que puedes jugar en consolas, pero en computadora; ya que para hacerlo se necesita de componentes específicos y que resultan a veces hasta difíciles de conseguir, procesadores que rebasan los 10 mil pesos (MXN), tarjetas de video dedicadas, que sin indagar demasiado en el tema, gracias a la minería de Bitcoins, han llegado a su punto más alto en cuanto a costos, llegando a costar hasta 40 mil pesos (MXN), por lo que aunque el beneficio sea mayor en cuanto a jugabilidad, el gasto resulta demasiado elevado, sobre todo si se trata de un jugador de ocasión.

Es entonces donde entra el crecimiento más representativo de los videojuegos, que ahora son considerados una rama del deporte, llamada eSports; que ha causado conflicto entre la población muchas veces derivada de la falta de conocimiento en cuanto al significado de la palabra "Deporte". Derivado del mismo, se han creado equipos competitivos financiados por empresas o empresarios que, ya sea mediante torneos, ligas o simplemente transmisiones en vivo, generan ganancias con cantidades nunca antes vistas, y muchas veces muy por encima de lo que ganará alguien con una profesión con mayor desgaste físico y mental.

De la misma forma los desarrolladores de los mismos videojuegos son ahora los que impulsan dichos torneos para así atraer la atención de más gente y acrecentar su mercado, cabe mencionar que no hay duda que lo han logrado, ya que aunque dichas empresas de desarrollo gastan millones de dólares en la creación de un título de videojuego, sus ganancias son muy generosas ya que dentro de los mismos juegos existen formas de gastar dinero, por lo tanto, el desarrollador se ve beneficiado y ha logrado recuperar su inversión. Ejemplos de lo antes mencionado serían; el Red Dead Redemption 2, con gasto de 119 millones de dólares; Cyberpunk 2077, con 121 millones de dólares; y, siendo la inversión más grande de la historia, el GTA V, con 260 millones de dólares, cantidad que a pesar de ser muy elevada, ha sido recuperada con creces, ya que desde su creación en 2013, el juego ha logrado mantenerse hasta día de hoy como uno de los más vendidos y que aun se sigue jugando a pesar de sus ya casi 10 años.

Conclusión

Derivado de todo lo que se ha comentado en este escrito, entendemos que cuando se habla de videojuegos, difícilmente lograremos abarcar todo el tema sin dejar de lado algunos puntos, ya que es un tema muy extenso y para muchos muy fascinante, gracias a la tecnología se ha logrado que lo que antes era un simple entretenimiento, ahora sea considerado, para algunos, un trabajo; que puede llegar a considerarse muy injusto ya que a nivel económico, las ganancias resultan muy superiores comparadas con alguien que estudio varios años, se esforzó y tal vez sacrificó muchas cosas, pero cabe mencionar que aunque todos podemos jugar videojuegos, son muy pocas las personas que logran sobresalir como los mejores, lo que demuestra que también requiere de habilidad y muchas veces de una cantidad excesiva de horas de practica para llegar a su mejor nivel, y aunque muchos lo intentan, la mayoría no llega a destacar, concluimos entonces que aunque estamos en una época muy desarrollada en cuanto al tema de los videojuegos, aun falta mucho por conocer y mucho desarrollo llegará ya que la tecnología crece a pasos agigantados, por lo que probablemente no estemos ante el mejor momento de los videojuegos.

Fuentes

<https://www.fib.upc.edu>

<https://www.tokioschool.com/noticias/presupuesto-videojuegos/#:~:text=Cyberpunk%202077&text=Desarrollado%20por%20los%20creadores%20de,de%20121%20millones%20de%20dólares.>