

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS RIESGOS Y OPORTUNIDADES RETOS Y DESAFÍOS

El 29 de agosto se celebra el día del Gamer o jugador de videojuegos, día que fue establecido por tres revistas españolas especializadas en videojuegos: Hobby consolas, PlayManía y PCMania. (Escobar, 2024), se estima que ésta industria, para finales del 2024, tendrá un valor de mercado, de 317 mmdd, proyectándose llegar a los 680 mmdd en 2030 (Orus, 2024).

El Reporte Mundial del Mercado de Videojuegos del 2023, publicado por la empresa Newzoo (Wijman, Tom, 2024), registra una tasa de crecimiento global de 0,5%, identificando como empresas principales: a Tencent, Sony Interactive Entertainment, Apple, y Nintendo, sumándose Roblox, Epic Games-Fortnite, Riot Games, Sperccl, Naughty Dog, Santa Mónica Studio, Guerrillas Games, Xbox, Game Studios, Halo Infinity, Ninja Theory, Activision Blizzard, Sega, y Bandai Namco, entre otras (Andrea, 2021).

Los antecedentes de los videojuegos, según "Retro Informática" de la Facultad de Informática de Barcelona, Universidad Politécnica de Cataluña (Fernandez, 2024), fue Alexander S. Douglas quién en 1952 desarrolló el videojuego denominado Nought and crosses, que consistía en enfrentar a un jugador humano contra una máquina; para 1958 William Higginbotham desarrolló el llamado "tenis para dos" mediante un programa para cálculo de trayectorias y un osciloscopio, facilitando el juego entre dos personas; este fue el precursor del Spacewar que creó en 1962 Steve Rusell, primer videojuego como programa informático para máquinas tragamonedas.

En 1972 salió la primera consola, para videojuegos llamada Magnavox Odyssey cuya autoría se le atribuye a Ralph Baer (Karen, 2024). El punto de inflexión en los videojuegos lo marcó Mario Bros creado por Nintendo en 1985, que representó un esquema creativo.(ob.cit).

Los videojuegos, impulsaron su crecimiento en la pandemia, cubriendo las necesidades de socializar, que derivó en sustituir la realidad (Piechocka, 2021), la pandemia fue un impacto planetario, que propició un uso extremo de los dispositivos conectados. (Sadin, 2024, pág. 9)

Ante un mayor flujo de información, se originó, de manera imperceptible, una nueva forma de ver y sentir la realidad, los datos se dividieron en: falsos y verdaderos, dificultando la objetividad, ¿a quién asiste la razón? ¿ante los argumentos Pseudocientíficos y los bombardeos de información falsa y publicidad engañosa?. A la sociedad se le dificulta identificar la realidad, y los videojuegos se suman con contenidos cargados de violencia y mundos fantásticos, que abonan a la confusión de la realidad

Google (Nuñez, 2024) creó GameNGen, un modelo neuronal que permite la interacción en tiempo real con 20 fotogramas por segundo en un solo chip. Es la transición de motores de juego tradicionales a sistemas impulsados por IA, sus aplicaciones alcanzan a la realidad virtual, vehículos autónomos, e Internet de las Cosas (IoT).

Tencent (Morgan, 2024) no se quedó atrás al desarrollar GameGen-O con IA, tecnología que reduce tiempo y costo, en la generación de videojuegos de mundo abierto.

La gamificación (Blog Drew, 2024), que incluye videojuegos, es un instrumento que mediante dispositivos móviles, propicia el compromiso y la lealtad (engagement), aplicándose en empresas y procesos académicos.

La gran diversidad de videojuegos, ya sean de combate, deporte, ludo-educativos, incluso porno-erótico (Levis, 2013), han encontrado un mapa de ruta expansivo con nuevas tecnologías como los Spectacles 5ª generación, de Snap (Honan, 2024), que superan a los Oculos Rift, Hololens, y Visión Pro de Apple. Los Spectacles pueden mostrar imágenes que parecen flotar en una perspectiva tridimensional del mundo que nos rodea.

Facebook-Meta (Heath, Alex, 2024) a desarrollado Orion que son gafas de Realidad Virtual, a nivel de computadoras que trascenderán a los Smartphone, superponen la información digital, sobre la realidad natural, mediante hologramas, interactuando con IA, es un sofisticado CPU, que se lleva en el rostro, con esta tecnología los ojos hacen el papel de cursor y los dedos son el clic.

Los dispositivos móviles representan el 49% y las consolas alcanzan el 28%, son los medios que facilitan, la penetración social de los videojuegos impactando toda actividad humana.

Los videojuegos y sus escalamientos tecnológicos, son la puerta de entrada a la 5ª revolución industrial-inmersiva, donde la robótica y los diversos mundos inmersivos, serán la nueva realidad dual, la humanidad tendrá que adaptarse, pero será más excluyente. El proceso histórico no sólo no se detiene, sino que se está acelerando.

Bibliografía

- Levis, D. (2013). Los videojuegos, un fenomeno de masas- 1ª versión electrónica . Argentina de Creative Commons. Buenos Aires: Sivel, Palabras Escritas.
- Andrea, F. (30 de octubre de 2021). crehana. Recuperado el septiembre de 2024, de crehana.com: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/empresas-de-videojuegos/>
- Blog Drew. (7 de septiembre de 2024). Drew. (Drew, Productor) Recuperado el septiembre de 2024, de blog.wearredrew.co: https://blog.wearredrew.co/gamificacion-motiva-a-tu-audiencia-y-aumenta-el-engagement?utm_campaign=Drew%3A%20Global%20Business%20Consulting&utm_medium=email&_hsenc=p2ANqtz-_yUThsO4ldDCmCDo5isppfqAHUuRF7sO3zCRBMqaz8B7scnlAT9uvgSAT-NgMbKZtcBamRIEiEmSQMXXk29I
- El País. (11 de junio de 2018). Una Niña de nueve años, en rehabilitación por su adicción al videojuego Fortnite. El País, pág. https://elpais.com/elpais/2018/06/11/mamas_papas/1528706334_714292.html#?rel=más.
- Escobar, R. D. (29 de agosto de 2024). infobae. Recuperado el septiembre de 2024, de [infobae.com](https://www.infobae.com/tecnologia/2024/08/29/dia-del-gamer-por-que-se-celebra-hoy-29-de-agosto/): <https://www.infobae.com/tecnologia/2024/08/29/dia-del-gamer-por-que-se-celebra-hoy-29-de-agosto/>
- Fernandez, N. (25 de agosto de 2024). Retro Informatica, el pasado del futuro. Recuperado el septiembre de 2024, de [fib.upc.edu](https://www.fib.upc.edu): <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Garfias, F. J. (3 de noviembre de 2011). La industria del videojuego a través de consolas. Cuestiones Contemporáneas(209), 161-179.
- Heath, Alex. (25 de septiembre de 2024). The Verge. Recuperado el septiembre de 2024, de [theverge.com](https://www.theverge.com/24253908/meta-orion-ar-glasses-demo-mark-zuckerberg-interview): <https://www.theverge.com/24253908/meta-orion-ar-glasses-demo-mark-zuckerberg-interview>
- Honan, M. (17 de septiembre de 2024). MIT. Technology. Recuperado el septiembre de 2024, de [technologyreview.com](https://www.technologyreview.com): <https://www.technologyreview.com/2024/09/17/1104025/snap-spectacles-ar-glasses/>
- Karen, A. (23 de julio de 2024). Mixup. Recuperado el septiembre de 2024, de [mixup.com](https://www.mixup.com): <https://www.mixup.com/blog-evolucion-de-las-consolas-a-traves-de-los-tiempos>