



Fragmento de código fuente en español, probablemente de un juego de video, mostrando líneas de texto y comentarios.

Otro fragmento de código fuente en español, similar al anterior, con una estructura de bloques de texto.

Fragmento de código fuente en español, mostrando una estructura de bloques de texto.

Fragmento de código fuente en español, mostrando una estructura de bloques de texto.



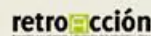
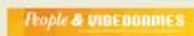
los videojuegos hoy

Centro de Historia de Zaragoza

03 diciembre 2009 – 21 febrero 2010

Plaza San Agustín 2

colaboran



patrocina



organiza



Nuestra cultura está llena de juegos: corremos tras una pelota, compramos la lotería, practicamos el ajedrez, gozamos haciendo imitaciones, repartimos las cartas, aullamos en la montaña rusa y escapamos despavoridos de los toros. Todas estas actividades, atravesadas por sentimientos de tensión y alegría, son el reflejo de nuestra naturaleza lúdica, la búsqueda de emociones placenteras.

ENRIQUE MARGERY BERTOGLIA

LA VIDA ES JUEGO – Los videojuegos hoy –

El videojuego, queramos o no se ha convertido en la mayor industria lúdica desde el siglo XX. Éste ha evolucionado con la sociedad, y grandes sectores sociales han evolucionado con este. Diseñadores, músicos, directores de cine, deportistas, prestigiosas escuelas de idiomas, cocineros... son un pequeño ejemplo de la imparable fagocitación que la industria del videojuego está realizando en diferentes colectivos sociales, para su evolución y consiguiente beneficio.

Las cifras lo dicen todo:

- En 2007 en España, siendo el sexto país que más videojuegos consume se movieron cerca de 700 millones de € en frente a los 600 de la industria del cine. Distancia abismal con los 280 millones de la industria musical.¹

- En 2008 el 20% de la población española (8,8 millones) jugaba habitualmente de diferentes plataformas. De este total, la mujer ya supone un 37,5%²

Sin embargo sigue existiendo un desconocimiento genérico sobre su sofisticada creación, o sus posibles aplicaciones tecnológicas.

La exposición *La vida es Juego, los videojuegos hoy*, pretende mostrar de algún modo la cara oculta de los videojuegos para la mayoría de la población de una forma visual y didáctica mediante apartados diferenciados.

1 Datos elaborados por la Federación Europea del Software Interactivo

2 Datos elaborados por aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento)

PRIMER BLOQUE – HISTORIA

En muy pocas décadas de historia, desde el primer videojuego creado en 1950 hasta el último juego que haya aparecido hoy se ha evolucionado a una velocidad vertiginosa. Hardware, software, guiones y contenidos han ido apareciendo conforme la sociedad y las tecnologías evolucionan.

· Década de los 50

Aparecen lo que podríamos denominar los ordenadores digitales. Que no eran más que meros experimentos universitarios o militares y podían llegar a ocupar hasta una habitación completa.

En esta década se dice que apareció el primer “videojuego” de la historia en una exhibición, llamado **NIM** para el que se construyó de propio un ordenador llamado **NIMROD**. Tras esta novedad surgen juegos como el primer “3 en raya” llamado **OXO**.

· Década de los 60.

Los videojuegos siguen siendo cosa de las universidades a modo de experimentos o muestras de avance tecnológico y potencia de las propias máquinas. Este es el caso de **Spacewar!**, un juego que llegó a ser distribuido con el enorme ordenador **PDP-1** como demostración de capacidad de cálculo.



Magnavox Odyssey. 1972



Atari 2600. 1977

· Década de los 70.

Aparece el primer videojuego comercial en formato arcade (las llamadas “máquinas recreativas”) llamado **Galaxy Game** y era una versión del ya existente **Spacewar!** de los 60's

El videojuego comienza a popularizarse y aparece la primera videoconsola doméstica de la historia, la **Magnavox Odyssey**. Para la que se fabricó una pistola, apareciendo el primer juego de disparos de la historia.

En esta década se funda **Atari**. Una marca casi idolatrada entre los acérrimos seguidores del videojuego y su historia. Apareciendo con un juego por todos conocidos llamado **PONG**, basado un juego de tenis de la **Magnavox**. En principio diseñado sólo para máquinas arcade, pero la rápida aparición de su versión doméstica fue un éxito de ventas.

Tras el éxito de **Atari** con **Pong** sacó a al venta el modelo **Atari 2600** siendo pioneros en el sistema de almacenaje de los juegos en cartuchos. A finales de la década aparece el mundialmente conocido e imitado **Space Invaders** para jugar en arcade. Es el primer “matamarcianos” de la historia.



Sega Master System. 1985

Década de los 80.

Es la década de oro de los arcades o salones recreativos. Incluso supone una grave crisis de la industria del videojuego en Estados Unidos.

Pero Japón se aprovecho de esta crisis y aparecen **Nintendo** y **Sega** creando unas consolas específicas para el resto del continente como fueron la **NES (Nintendo Entertainment System)** de **Nintendo** y la **Master System** de **Sega**, lo que les supuso un tremendo éxito comercial.

Gracias a la proliferación de los arcades, en ésta década se comienza a investigar y desarrollar diferentes géneros de juego:

- *Shoot'em up, Aventura Gráfica, Plataformas, Lucha, Juegos laberínticos*



Super Nintendo. 1990



Sega Megadrive. 1990



Sony Playstation. 1994

Década de los 90

Esta es la década de la evolución de la tecnología del videojuego de una forma exponencial. A finales de década ya se trabaja con mundos en 3D y decenas de Megabytes de memoria.

Aunque los salones recreativos arcade siguen vigentes **Nintendo** y **Sega** ya dominan notablemente el mercado del ocio doméstico con la **Super Nintendo** y la **Megadrive** respectivamente. Otras empresas lo intentan pero se quedan por el camino. Sólo **Sony** alcanzará el éxito con su **Playstation 1**.

El diseño de las consolas domésticas evoluciona y surgen las primeras referencias portátiles como la **GameBoy** de **Nintendo** o la **Game Gear** de **Sega**. El ocio digital ya es portátil.

Las ventas ya son imparables y siguen surgiendo más géneros y sagas:

- *Juegos de Conducción, Sagas deportivas, Estrategia en tiempo real, First person Shooter (FPS, o Shooters en primera persona), Juegos musicales*



Nintendo Wii. 2006



Sony Playstation 3. 2006



Xbox 360. 1990

Década del 2000

El videojuego está presente en todo tipo de soporte, todo el mundo lleva tres o cuatro juegos en su teléfono móvil, reproductor mp3 o PDA. Esto ha “democratizado” el perfil de usuario, ampliando el rango de edad, desde los 10 hasta los 80 años. Por esto mismo ya existe un software específico para cada tipología de cliente y el fenómeno del *no-juego*: juegos didácticos o culturales, guías, simplemente de ayuda en el hogar.

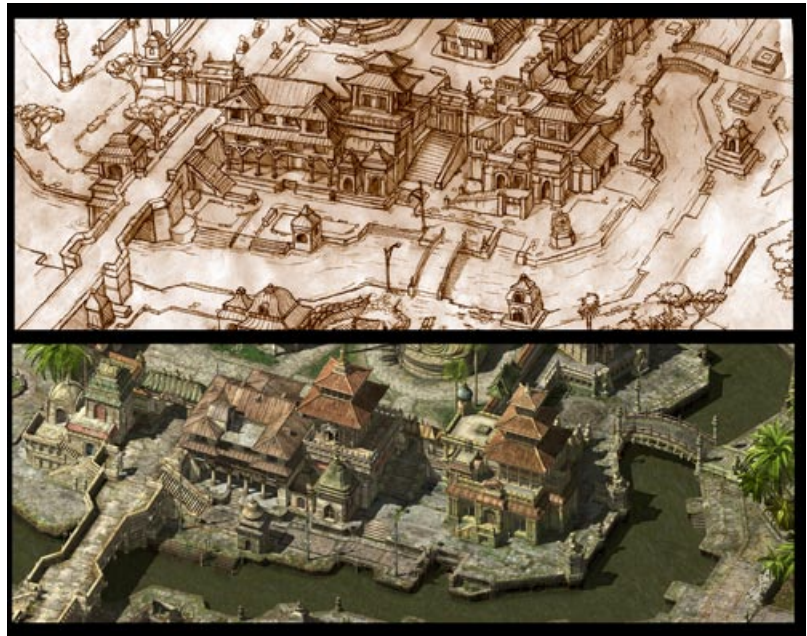
Bajo esta evolución aparece el fenómeno del juego social, como el **Buzz** para **Playstation**, o el **Rock Band** en los que es imprescindible el juego en grupo para pasar un buen rato de juego.

Es la década de las llamadas consolas de sexta y séptima generación con **Nintendo** y **Sony** a la cabeza con las **Gamecube** y la sorprendente **Wii** por parte de Nintendo y las **Playstation 2 y 3** por parte de **Sony**. Pero en esta década se sube al carro con éxito **Microsoft** con sus consolas **Xbox** y **Xbox 360**. Con estas consolas de séptima generación la potencia y el realismo de los gráficos es impresionante, igualando casi a las superproducciones realizadas en 3D para el cine.

El mercado de la videoconsola portátil sigue evolucionando, creando máquinas cada vez más compactas y con más y mejores prestaciones (pantallas táctiles, reconocimiento de voz, cámara fotográfica incluida, etc)

SEGUNDO BLOQUE – DESARROLLO

Aterrizamos en el siglo XXI, 2009. El videojuego ha evolucionado de una forma vertiginosa. En esta sala se muestra el trabajo que conlleva a día de hoy el desarrollo completo de este nuevo nivel de ocio, tratándose prácticamente de superproducciones con grandes equipos de profesionales trabajando durante años para alcanzar la perfección de gráficos en los escenarios, de los movimientos de los personajes, de la ambientación sonora. Años de desarrollo e investigación para la creación de un juego que puede llegar a durar unas pocas horas.



Bocetos realizados por Pyro Estudios

El boceto previo

En un mundo tan tecnológico el abocetado manual es imprescindible, las ideas previas, los gestos, los escenarios. Todo es diseñado previamente a mano, incluso coloreado hasta llegar a un resultado satisfactorio para el equipo de imagen de cada desarrolladora.

En este caso contamos con los bocetos previos de juegos como la saga Dream **Chronicles** de **Katana Games**, empresa Zaragozana, el juego **Navi Moves** de la desarrolladora madrileña **FX Interactive**, o como primicia los bocetos para la película y videojuego aún sin estrenar **Planet 51** desarrollado por la ya internacional **Ilion Animation Studios**.



Renderizado, Texturas, Layout

El boceto ya aprobado ha de ser coloreado mediante ordenador, levantado en tres dimensiones, se le han de aplicar texturas y preparar para su óptimo funcionamiento en el movimiento de pantalla.

Se muestra en cajas iluminadas la evolución digital de los bocetos mostrados en las cajas iluminadas del apartado anterior, de los mismos juegos y mismas desarrolladoras.

Aplicaciones tecnológicas

Al margen del trabajo artístico de diseño, abocetado y representaciones en tres dimensiones, los videojuegos se apoyan en los mayores avances tecnológicos tanto informáticos como de aplicaciones físicas.

Como ejemplo mostramos, de la mano de **Katana Games** todo el código que se necesita generar para crear una simple pantalla de un videojuego para conseguir que no exista ningún fallo una vez en marcha.

Por otro lado se mostrarán videos de diferentes aplicaciones de control de movimientos de los personajes.

Making Off

Empresas de desarrollo muestran con sus propios videos el proceso y trabajo interno que supone cada uno de sus títulos. **Ilion Animatio Studios** nos muestran qué hay detrás del videojuego de **Planet 51**, **FX Interactive** nos cuentan los detalles secretos de sus grandes éxitos como el juego de estrategia **Imperium**, o el juego de acción **Runaway**. De la mano de **Sega** mostramos todo el desarrollo del juego **Bayonetta**, que no saldrá a la luz hasta enero. Igualmente **Activision** cuenta cómo desarrollan sus juegos con entrevistas y videos en primicia.

TERCER BLOQUE – EL LANZAMIENTO



El éxito o fracaso total de un videojuego en el mercado actual depende íntegramente de la primera semana de su lanzamiento, pues el 80% de las ventas se van a realizar durante ese periodo, el 20% restante serán ventas residuales o de épocas específicas como navidades. Años de esfuerzo, investigación, desarrollo y mucho ingenio dependen de un buen reclamo comercial o una excelente campaña publicitaria. Porque la siguiente semana ya habrá salido un juego nuevo

Ediciones especiales, Packs de coleccionista, infinidad de objetos de merchandising, reclamos publicitarios con personajes famosos como gancho.

Mostramos ejemplos como recién estrenado juego **Call of Duty / Modern Warfare 2**, que con el lanzamiento de un pack de lujo, regalando unas gafas de visión nocturna, se aseguraron millones de ventas mediante reservas semanas antes de que el videojuego viera la luz. Convirtiéndose así en el ya oficialmente el videojuego más vendido de la historia.

Mostramos una vitrina con todo tipo de objetos merchadishing de multitud de juegos míticos y actuales

Anuncios curiosos de diferentes plataformas que se han ido realizando a lo largo de la historia, desde **Pelé** anunciando el popular **Atari**, hasta **Fernando Torres** o **Messi** en la portada de el último juego de futbol



Que los videojuegos ya están más que aceptados en la sociedad es un hecho indiscutible. Pero no a todos nos influyen de la misma manera. Desmintiendo y confirmando algunos de los más famosos clichés asociados a esta forma de ocio, en este espacio se muestra a modo de pequeño estudio sociológico qué efecto produce el videojuego en las personas.

Primer estudio – El videojuego es para todos

Mediante un trabajo fotográfico se ha retratado a jugadores asiduos y eventuales de los videojuegos en sus propios entornos. Buscando individuos de diferentes rango de edad y escalas sociales desde un niño hasta un octogenario, a modo de juego, tras la imagen podremos descubrir a qué juego está jugando en ese momento y así podremos ver si la expresión, la posición o incluso la escena nos haría imaginar a qué está jugando cada individuo.

En otra pared realizamos este mismo juego en vivo. Mostramos las reacciones en vivo y en directo mediante una cámara espía de la gente jugando en la sala contigua denominada “el jugódromo”

Segundo estudio – El videojuego es para “Frikis”

Nos sentamos en el salón de nuestra casa y vemos el documental más aclamado por los medios especializados y teóricos de Iso videojuegos. El documental *Hobby* realizado por **Ciro Altabás** para la productora **Friki Films** en el que el protagonista viaja a Japón para realizar un profundo estudio sobre las grandes compañías niponas de videojuegos como son **Nintendo** y **Sega**. A lo largo de este documental se va profundizando más en la sociedad japonesa, y de este modo se llega a entender cómo han llegado los videojuegos a ser el máximo pilar del ocio en Japón

Tercer estudio – El cerebro del Videojugador

Jugando a los videojuegos se pueden llegar a mejorar la motricidad, los reflejos, la visión periferia o incluso la concentración. Durante el proceso del juego el cerebro activa las mismas partes que se utilizan cuando estamos conduciendo, estudiando, cuando sentimos dolor, o estamos memorizando algo.

Cuarto estudio – Ocho hábitos aconsejables con los videojuegos

Realizado por el investigador especializado en videojuegos Carlos González Tardón. Se explica en ocho puntos, los buenos hábitos a la hora de jugar con nuestras videoconsolas. Consejos aparentemente obvios pero necesarios a la hora de recordar por parte de jugadores asiduos o los padres que quieran controlar de una forma saludable el ocio de sus hijos en casa.

QUINTO BLOQUE – EL JUGÓDROMO

No es concebible una exposición de videojuegos si poder jugar. En este bloque brindamos la posibilidad al visitante de poder divertirse y relajarse un poco con videojuegos de diferente índole y con diferentes pretensiones:

1 – Serious Games

El fenómeno denominado *Serious Games* son una nueva disciplina de videojuego realizado desde particulares hasta grandes organizaciones como **UNESCO**. Éstos son juegos que pretenden concienciar al usuario de los grandes problemas que afectan al mundo de una forma lúdica.

Se puede jugar a:

- **September 12** (newsgaming.com). Juego basado en la política del terror a la que juegan los terroristas. Haciéndonos ver lo fácil que es pretar un botón y destruir miles de vidas.
- **Mac Donall's Videogame** (La Mollindustria). Parodia digital de Mc Donall's cuyo propósito es el entretenimiento y la educación. Haciéndonos reflexionar sobre qué procesos económicos hay detrás de cada hamburguesa de esta compañía.
- **Darfur is Dying**. En colaboración con la sección de Derechos Humanos de la marca Reebok se realizó un concurso entre estudiantes para realizar un videojuego en contra del genocidio que se está llevando a cabo en Darfur. En el videojuego ganador el personaje ha de conseguir llegar a un pozo de agua con vida y sin ser capturado.

2 – Juegos Sociales

El visitante podrá jugar con las últimas plataformas del mercado a los denominados juegos sociales más populares: Deportes con la **wii Sports**, tocar en una banda con los amigos con el **Rock Band**, o cantar con el **Sing Star**.

3 – TRON – Espacio Milla Digital

TRON, película dirigida por **Steven Lisberger** en 1982 es una película referencia por su carácter pionero dentro del mundo de los videojuegos ya que aunó en su momento videojuegos, animación por ordenador y cine, géneros que hasta entonces andaban caminos separados. En la historia, un humano se introduce dentro de un videojuego. Para ello tuvieron que utilizar en su época avanzados métodos de animación por ordenador para luego mostrarlos en pantalla grande en los cines. Es la primera película basada en efectos especiales producidos por ordenador. La estética era la propia de un videojuego de aquella época y el juego en sí se convirtió inmediatamente en un clásico dado su alto grado de adicción, velocidad y competición.

Celebrando el remake de esta película en 2010 se ha creado un juego interactivo fácil de entender y usar que a la vez muestre el acceso a nuevas tecnologías que hacen avanzar el campo de los videojuegos introduciendo al visitante en el videojuego al igual que ocurría con el protagonista de la película.

Los visitantes, de dos en dos, podrán competir en vivo del mismo modo que se realiza en la película de culto. ¡Qué mejor forma de acabar la visita que dentro de un videojuego!

Organiza	Sociedad Municipal Zaragoza Cultural, undoestudio , Esebezeta
Comisariado	undoestudio , Esebezeta
Comisariado Técnico	Retroacción, Carlos González Tardon
Didáctica	Servicio de Educación del Ayuntamiento de Zaragoza
Produce	Centro de Historia de Zaragoza
Montaje	Brigadas Municipales de Arquitectura, undoestudio , Esebezeta
Montaje de Audiovisuales	Laboratorio de Audiovisuales Centro de Historia de Zaragoza
Seguro	Gil y Carvajal
Diseño gráfico	undoestudio
Diseño expositivo	undoestudio , Esebezeta

CONTACTO E INFORMACIÓN

info@undoestudio.com

Alfredo Martínez 669 377 682

Luis García 685 504 907

Sergio Beltrán 687 576 181