

VIDEOJUEGOS EN LA WEB 2.0

JEAN PAUL ACERO BORRAY

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE COMUNICADOR SOCIAL Y
PERIODISTA**

DIRECTOR: FELIPE CARDONA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

BOGOTÁ

2014



PTG-E-3

*Referencia: Formato Resumen del Trabajo de Grado***RESUMEN** DEL TRABAJO DE GRADO CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**FICHA TÉCNICA DEL TRABAJO****Autora:**

Nombre(s): Jean Paul

Apellido(s): Acero Borray

Campo profesional:Audiovisual y radio

Asesor del TrabajoLuis Felipe Cardona del Real

Título del Trabajo de Grado:Los videojuegos en la web 2.0

Tema central:La tv web y los videojuegos en la web 2.0

Subtemas afines:La industria de los videojuegos como medio de entretenimiento y la difusión de éste por medio de las redes sociales y todo lo relacionado con la web 2.0

Fecha de presentación: Mes: Noviembre Año: 2014 Páginas: 55

II. RESEÑA DEL TRABAJO DE GRADO

1. Objetivo o propósito central del trabajo:

Crear un programa de televisión web sobre los videojuegos y explicar este proceso.	
--	--

2. Contenido (Transcriba el título de cada uno de los capítulos del Trabajo)

1. Introducción

2. Objetivos

3. Qué son los videojuegos

4. Qué es la televisión web

5. Breve historia de cómo comenzaron los juegos de video y qué percepción se tiene de esta

6. Qué significa el término gamer

7. El aspecto multijugador

8. Televisión web

9. La TV después de YouTube, proceso de creación y conclusiones

3. Autores principales (Breve descripción de los principales autores referenciados)

Scholz, T. M. Balland, P., De Vaan, M., & Boschma, R. Belli, S., & Lopéz, C. (2008). Un repaso por la historia. In <i>A brief history of videogames</i> . Barcelona

4. Conceptos clave (Enuncie de tres a seis conceptos clave que identifiquen el Trabajo).

Videojuegos, la web 2.0, Internet, YouTube, Prosumidor, TV web.

5. Proceso metodológico. (Tipo de trabajo, procedimientos, herramientas empleadas para alcanzar el objetivo).

Tipo de trabajo:

Investigación producto de un espacio virtual.

Procedimientos y herramientas: Estudio de la televisión, de Internet, los videojuegos y sus consumidores. A partir de esto se buscó crear un espacio virtual en el que se pueda dialogar sobre estos temas.

6. Reseña del Trabajo (Escriba dos o tres párrafos que, a su juicio, sintetizen el Trabajo).

Este escrito en primer lugar define conceptos como qué es la televisión y qué es un videojuego para así poder describir su proceso de transformación hasta lo que son hoy en día. Conceptos que a medida que pasa el tiempo cambian y se amplían y que están cambiando la manera tradicional en que se perciben.

Los videojuegos hoy en día son los mayores distribuidores de entretenimiento puesto que cualquier persona que cuente con un dispositivo móvil puede acceder a estos.

La TV web cambió los conceptos de televisión tradicional, la parrilla por ejemplo ha desaparecido y ahora el público puede elegir qué quiere ver y cuándo lo quiere ver. Internet es la mejor forma de crear contenido y es aquí donde mucho se encuentran aquel contenido que buscan. Un espacio web dedicado a hablar de videojuegos no es la excepción.

III. PRODUCCIONES TÉCNICAS O MULTIMEDIALES

1. Formato (Video, material escrito, audio, multimedia).

En la parte escrita se relata cómo se crea un piloto y cómo se accede a la web para crear contenido y llegar a crear canales.

ARTÍCULO 23

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría Agradecer al profesor Felipe Cardona por su asesoría, a Mónica Salazar por su apoyo y en general todos aquellos profesores para quienes la nota no era tan importante como el proceso de cada estudiante.

ÍNDICE

Introducción

Objetivos

Capítulo 1 Marco conceptual

- 1.1. ¿Qué son los videojuegos?.....17
- 1.2. ¿Qué es la televisión web?.....17

Capítulo 2 Estado del arte

- 2.1. Breve Historia cómo comenzaron los videojuegos..... 20
- 2.2. Cómo son hoy en día los juegos de video y qué percepción se tiene de estos..... 27
- 2.3. ¿Qué significa el termino gamer?.....29
- 2.4. El aspecto multijugador.....
38
- 2.5. Las razones del éxito de los videojuegos..... 39

Capítulo 3

- 3.1. Televisión Web.....42
- 3.2. La TV después de Youtube.....44

Capítulo 4

Propuesta de programa de TV web sobre videojuegos

- 4.1 Elaboración de guión o escaleta.....45
- 4.2 Pre Producción del espacio web.....46
- 4.3 Producción del programa.....51

CONCLUSIONES.....55

REFERENCIAS.....57

ANEXOS.....59

“Aprender a programar - aprender a leer”.

Búsqueda de autor.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo la creación de un espacio de televisión web acerca de la industria de los videojuegos, medio que ha trascendido en los últimos años convirtiéndose en la industria que en este momento está ganando más dinero que la televisión y el cine (US spent \$15.39 billion on games in 2013 - NPD. (f.s.). Retrieved November 24, 2014). En principio se explicará cómo funciona, a quién va dirigida, quiénes la componen, pero sobre todo qué ocurre detrás de ésta industria. Su pasado, presente y posible futuro son temas muy importantes que se discutirán luego de que se hable de la web 2.0 y la aparición de la tv web.

Los videojuegos son una industria que en el pasado fue vista como una simple moda, que pronto acabaría y que nada serio podría salir de ella, pero en los últimos años se ha convertido en uno de los mayores medios de entretenimiento del siglo XXI. Su proceso de producción es más complicado de lo que se cree, ya que puede ser igual o más difícil que el de una película o novela. Una industria que se expande cada vez más y más en el mundo, generando nuevas fuentes de empleo e incluso es considerada por muchos una forma de arte. Este escrito pretende crear un espacio de televisión web el cual pueda no solo llegar a los consumidores sino también a los desarrolladores de esta industria.

Debido a que la tv web es una práctica relativamente reciente es pertinente dentro de esta investigación su uso como forma de experimentar, para crear un público crítico y que lleve un mensaje claro a los grandes de la industria. ¿Qué lo hace diferente a otros espacios similares? El primero y más notorio es que no existen muchos espacios de TV web sobre videojuegos, para las comunidades hispanohablantes y el segundo es que si bien hay sitios dedicados a hablar de juegos de video, muchos solo se limitan a quedarse con la prensa, y pocos realmente buscan

investigar a fondo. Desde la comunicación es importante destacar que es una excelente área por explorar, y que tiene mucho que contar tras bastidores, sin mencionar su gran impacto en Colombia y América Latina.

2. OBJETIVOS

A partir de la recolección de información histórica y teórica sobre los Videojuegos y la TV Web, crear el piloto de un espacio audiovisual virtual para un consumidor conocedor de videojuegos que permita informar y contrastar lo que está pasando en este medio del entretenimiento. Establecer una comunidad colaborativa y crítica, y finalmente aportar a esta industria desde la creación de contenido.

Objetivos específicos

- Crear una audiencia seguidora, (perfilar la audiencia). Hacerle seguimiento al impacto del contenido en la audiencia objetivo usando herramientas web (tagboard, tweetdeck, kred, twitter en mapas, etc)
- Establecer el tipo de contenidos interesantes o posibles para este tipo de espacios.
- Crear un espacio de diálogo e interactividad entre esta industria y los consumidores: Llegar hasta los desarrolladores y/o publishers, con críticas para que mejoren sus productos, e intentar dar un curso a la industria desde el consumidor.

Capítulo 1

MARCO CONCEPTUAL

1.1 ¿Qué son los videojuegos?

“Un videojuego o juego de vídeo es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico conocidos como “plataforma” puede ser una computadora, una máquina *arcade*, una videoconsola o un dispositivo portátil como un teléfono móvil, por ejemplo.

Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como *control*, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando (*joystick*), mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas. Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiere un *joystick* con un botón como mínimo. Muchos juegos de computadora modernos permiten o exigen que el usuario utilice un teclado y un ratón de forma simultánea. Entre los controladores más típicos están los *gamepads*, *joysticks*, teclados, ratones y pantallas táctiles.” (Videojuego. (s.f.). Recuperado Noviembre 21, 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>)

1.2 ¿Qué es televisión web?

Usualmente abreviado como TV web se le conoce al contenido original de televisión producida para difusión a través de la World Wide Web. Forma por la cual se opta debido a sus bajos costos y relativa sencillez de ejecución. Existen otros casos en que las cadenas de televisión deciden transmitir algunas de sus series por la red puesto que ya no cuentan con el espacio o la audiencia necesaria continuar con ésta en su parrilla o simplemente usan la web para transmitir fragmentos que ayuden a la publicidad de sus programas.

Sin embargo quienes más utilizan este recurso son personas independientes que por lo general son productores de contenidos audiovisuales. Sitios como YouTube, Newgrounds, Blip tv, Twitch tv, Crackle y Google hangouts son los más populares para hacer uso de ésta.

Características de la TV web.

- Los vídeos pueden tener una capa de interactividad en la que pueden ir apareciendo enlaces o anotaciones en el propio vídeo, dependiendo del software utilizado para distribuirlo.
- Se suele acceder a los vídeos uno por uno y en cualquier momento, en oposición a los tradicionales canales de televisión donde había que visionar los programas a una hora determinada y uno detrás de otro.
- Los formatos tienden a acortarse, con vídeos de menor duración en general.
- El acceso al contenido audiovisual puede hacerse a través de una gran variedad de dispositivos, entre los que destacan, los PC, portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes.
- La medición de estadísticas de audiencias puede ser mucho más precisa que en la televisión tradicional.
- Con la aparición de los chats en teléfonos móviles inteligentes cualquier usuario puede convertirse en micro emisor de vídeos para pequeñas colectividades, lo que amplía aún más el espectro de la televisión web.
- Las transmisiones en vivo pueden modificar su contenido y curso de inmediato dependiendo del feedback que recibe en el momento.
- Se logra una interactividad más personal con el público.
- Los contenidos por demanda están disponibles en todo momento y están sujetos a los cambios que el director desee hacerles.

- Cualquier persona con un dispositivo capaz de grabar audio y video con conexión a internet puede hacer uso de esta herramienta.

Las animaciones en la televisión web han sido bien acogidas por el público pues generalmente se usan como forma de parodia y hacen que las personas se den a conocer con mayor facilidad especialmente si el contenido que aportan es seguido por un público determinado.

Sitios como Youtube han sido los más utilizados para la difusión de material audiovisual pues quienes han tenido éxito en estas redes crean shows y vlogs en los cuales discuten con una audiencia, a estos se les conoce como YouTubers y en ocasiones llegan a ser el único medio de entretenimiento para la gente dejando la televisión tradicional de lado.

(Televisión web. (s.f.). Recuperado de 21, 2014, de http://es.wikipedia.org/wiki/Televisión_web)

Capítulo 2

Estado del arte

2.1. Breve historia sobre cómo comenzaron los videojuegos

No es fácil comenzar a relatar la historia de los videojuegos pues aunque ya se ha presentado una definición en este texto existen otras formas de ver estos aparatos, por esta razón puede ser impreciso señalar cuándo comenzaron a aparecer exactamente. Ya sea en la década de los 40 tras el fin de la segunda guerra mundial cuando se intentan programar las súper computadoras con fines lúdicos o en 1952 y la invención de Alexander S. Douglas que consistía en una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC (ordenador de la época) y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. Lo cierto es que ya para los 50s aparece tennis for two creado por William Higginbotham el cual era un simulador de ping pong para entretener a los visitantes de las librerías y podemos tomar como punto de partida.

“Tiempo después (1962) aparece Spacewars desarrollado Steve Russell (estudiante del instituto tecnológico de Massachusetts) En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. El videojuego funcionaba sobre un PDP1 y fue el primero en tener un cierto éxito aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario.

Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War, en Estados Unidos, aunque es posible que se le adelantara Galaxy War otra versión recreativa de Space War aparecida a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford.

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong, muy similar al Tennis for Two pero utilizada en lugares públicos: bares, salones recreativos, aeropuertos, etc. El sistema fue diseñado por Al Alcorn para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari. Space Invaders 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) y sistemas domésticos como el Atari 2600.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014.

Durante los primeros años de la década llegaron al mercado doméstico sistemas como Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200 (Atari), Commodore 64 (Commodore), Turbografx (NEC).

Mientras aparecían estos sistemas domésticos, en las máquinas recreativas triunfaron juegos como Pacman (Namco), Battle Zone (Atari), Pole Position (Namco), Tron (Midway) o Zaxxon (Sega). El negocio asociado a esta nueva industria alcanzó en poco tiempo grandes cotas. Sin embargo, en 1983 comenzó la que se ha dado por llamar crisis del videojuego, la cual afectó principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985. En el resto del mundo se produjo una polarización dentro de

los sistemas de videojuegos. Japón apostó por el mundo de las consolas domésticas con el éxito de la Famicom, consola lanzada por Nintendo en 1983 y conocida en occidente como NES (Nintendo Entertainment System), mientras que Europa se decantaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum. A la salida de su particular crisis los norteamericanos continuaron la senda abierta por los japoneses y adoptaron la NES como principal sistema de videojuegos.

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo (cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser Super Nintendo Entertainment System "SNES"), la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom). Junto a ellas también apareció la Neo Geo (SNK) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares. Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CDROM, además de una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas. Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media" de Doom, 3D completas de 4D Boxing a las 3D sobre entornos pre-renderizados de Alone in the Dark." (Belli, S., & López, C. (2008). Un repaso por la historia. In *A brief history of videogames*. Barcelona.)



See How Much 'Wolfenstein' Has Changed in the Last 22 Years. (s.f.). Retrieved November 21, 2014.

(s.f.). Retrieved November 21, 2014.



Super Nintendo Entertainment System. (s.f). Recuperado Noviembre 21, 2014.

A principios de los 90s Sony inició un proyecto con Nintendo con la idea de darle vida a una consola con lector de CDs más poderosa que cualquier otra en el mercado, sin embargo Nintendo rechazó esta idea y continuó por su cuenta mientras Sony siguió con el desarrollo de ésta y así creó el PlayStation, consola que con su formato cambiaría el futuro de los videojuegos.



Playstation / PSX BIOS. (s.f.). Retrieved November 21, 2014.

Títulos como Final Fantasy VII (Square), Resident Evil 2 (Capcom), Metal Gear Solid (Konami), Parasite Eve (SquareSoft), Crash Bandicoot Warped (Naughty Dog), Silent Hill (Konami), Dino Crisis (Capcom) y Megaman X4 (Capcom) pusieron a la consola de Sony en la cima a finales de los 90s pues no solo era la más popular sino que contenía muchas de las series en que el público estaba interesado.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014. (s.f.). Retrieved November 24, 2014. (s.f.). Retrieved November 24, 2014.

Para el año 2000 Sony lanzó el PlayStation 2 mientras Sega hizo lo mismo con otra consola de características similares a la del Dreamcast. Pero para el siguiente año Microsoft entraría a esta industria creando el Xbox.



Xbox (console). (2014, November 21). Retrieved November 21, 2014.

Para el inicio del nuevo milenio todos habían escuchado los nombres Nintendo, Playstation y Microsoft. En los años futuros se lanzaron consolas y portátiles como: Gamecube, Gameboy Advanced, Nintendo DS y PSP (Playstation portable). Pero en el 2005 con la aparición del XBox

360 la era de la alta definición había comenzado y esto marcaría el futuro de las consolas y el contenido de éstas.

Es aquí cuando hago un llamado de atención pues el punto de esta tesis no es hacer un recuento de juegos virtuales ni aburrir al lector con aspectos técnicos de cada dispositivo, recordemos que esta breve historia de los videojuegos es solo para comprender sus orígenes y crear un espacio el cual pueda discutir hacia dónde va encaminada esta industria del entretenimiento. Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One y Nintendo WiiU son actualmente los nombres de las consolas más famosas. Si bien es cierto que durante el éxito del Wii pudo pensarse que la industria tomaría el curso de los “controles de movimiento” también que luego de un par de años (ya para el 2011) se buscaba una experiencia más “cinemática” y este es precisamente el tema más importante que se tratará en el espacio virtual que busco crear en especial para una comunidad hispanohablante.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014.

Antes



8-bit. (s.f.). Retrieved November 21, 2014.

Ahora



Delsin Rowe - Infamous: Second Son Wiki Guide - IGN. (s.f.). Retrieved November 21, 2014.

2.2. Cómo son hoy en día los videojuegos y qué percepción se tiene de estos.

Hoy en día existe una gran variedad de dispositivos que nos permiten interactuar con los videojuegos, desde celulares hasta tabletas e incluso relojes. Todo lo virtual hace parte de nuestras vidas y los juegos electrónicos no son la excepción, por esta misma razón existen varias categorías en las que se puede dividir al consumidor.

Luego de la quinta generación de consolas PS2 y XBox la narrativa de los videojuegos estaba trascendiendo sus limitaciones, la inmersión en este mundo virtual capturaba la atención del público hasta el punto de no poder distinguirlos entre una película o serie de televisión. Para el 2001 los videojuegos estaban entrando en un vórtice de cinemáticas y narración audiovisual que solo podría ser comparado con el cine.



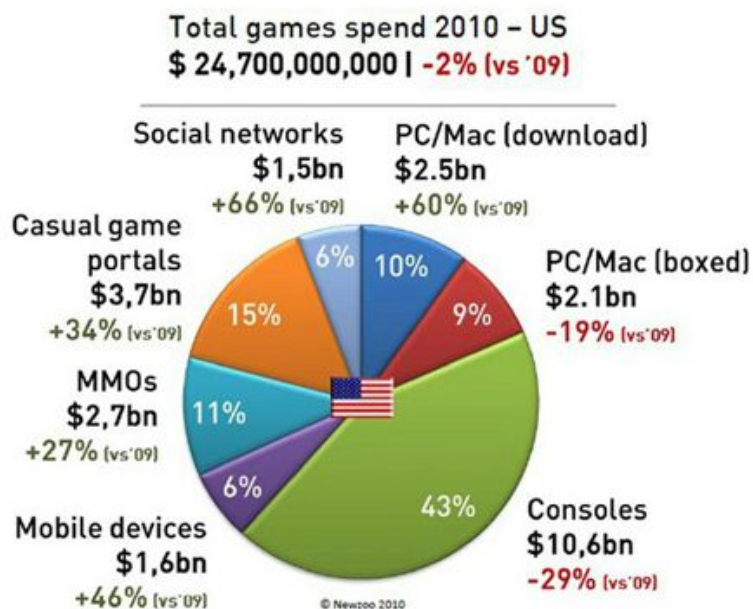
Metal Gear Solid HD Collection – PS3 Download Torrent (FAST) | Download Torrent Game. (s.f.). Retrieved November 21, 2014.

Si bien es cierto que en un comienzo la idea de un juego era entretenimiento también que cada día el público exige más, por ello ahora se necesita de una historia, un buen desarrollo de

personajes, innovación en la jugabilidad, imágenes en alta definición, controles responsivos, entre muchas otras cosas. Su propósito no ha cambiado, después de todo al final del día solo se pretende distraer solo que ahora la experiencia debe ser más intensa y esto solo se logra con un producto que cumpla con las cualidades ya mencionadas.

Existen diversos tipos de demanda por diferentes tipos de consumidor el mercado de las consolas es el más exigente gracias a su público lo que este espera de las desarrolladoras.

Con el desarrollo de internet las consolas y sus comunidades se expandieron casi que ilimitadamente pues se habría abierto un canal de comunicación directo con otras personas que compartían el mismo interés y lo encargados de esta industria del entretenimiento podría escuchar más de cerca las peticiones de sus clientes.



2.3 ¿Qué significa el término gamer?

Se denomina *Gamer* a una persona que pasa su tiempo libre jugando juegos de video. Con el pasar de los años esta definición ha venido cambiando o más bien ampliándose puesto que en el pasado el término solo se usaba de forma peyorativa para referirse al estereotipo de un sujeto que vivía y moría por los videojuegos. Hoy en día gracias a los alcances de la tecnología se puede considerar *Gamer* a cualquiera que disfrute de un juego virtual en cualquier dispositivo, es por ello que ahora se divide en varios tipos.

- **Casual:** Se denomina así a aquel individuo que no está comprometido propiamente a conseguir todos los objetivos posibles en un juego. Además, estos jugadores no suelen emplear mucho tiempo en un juego dado, caracterizándose, en muchos casos, por jugar a muchos juegos, pero durante poco tiempo o en intervalos irregulares. Un gran grupo de ellos no tienen interés en mejorar sus habilidades ya que lo consideran solo un pasatiempo.
- **Regulares:** Muchas personas no consiguen encajar en la categoría de jugador hardcore, pero a su vez tampoco en jugadores casuales, para estos se asigna el término de jugadores regulares el cual se refiere a un jugador que juega de manera habitual, tiene ciertos conocimientos de los videojuegos, pero no busca un gran reto como los jugadores hardcore, son competitivos pero no tienen interés en ser los mejores.
- **Hardcore:** Se caracteriza por ser un jugador que dedica muchas horas al día a jugar videojuegos. Busca mejorar constantemente y tener puntuaciones máximas, estos jugadores no quedan satisfechos con terminar un videojuego de manera habitual pues buscan siempre conseguir todo lo que se pueda en una alta dificultad y con grandes retos, también gustan de modos competitivos para demostrar sus habilidades. Estos jugadores son verdaderamente aficionados a los videojuegos, no buscan solo un medio de entretenimiento sino un reto o una aventura épica y de ser posible hacerlo un estilo de vida
- **Pro:** Que se caracteriza por ser un *gamer* con habilidades extraordinarias para jugar, y por ello, es considerado un jugador experto por la comunidad. Un gran grupo de estos jugadores logran ganar dinero por sus habilidades, integrarse a un equipo y participar en torneos.

Existe incluso un sistema para identificarlos.

Ejemplos de un jugador hardcore

- 1: Tiene un gran conocimiento sobre videojuegos en general.
- 2: Dedicar muchas horas a jugar.
- 3: Prefiere dificultad elevada.
- 4: Es muy bueno jugando.
- 5: No está satisfecho hasta desbloquear todo lo que el juego permita.
- 6: Busca rutas alternas, secretos y técnicas que le permitan mejorar.
- 7: Es competitivo en modos multijugador y online.
- 8: Termina un juego sin utilizar ciertos ítems especiales.
- 9: Termina en un juego con una puntuación superior.
- 10: Tiene facilidades para acabar fases que a otros les cuesta trabajo.
- 11: Termina fases en el menor tiempo o con la mayor puntuación.

Ejemplos de jugador casual

- 1: No tiene conocimientos sobre videojuegos en general.
- 2: Muestra más interés por los videojuegos sencillos y sin gran complejidad.
- 3: Juega solamente de manera casual sin ser muy entusiasta.

Por preferencias del jugador

- **Retro:** se caracteriza por tener gran interés y a menudo abundantes conocimientos sobre la historia de los videojuegos de épocas pasadas y por la informática clásica en general. Por lo general son jugadores que prefieren los videojuegos de plataformas o aventuras gráficas (género ya casi extinto) pero no por ello necesariamente tienen que renunciar a tendencias contemporáneas.
- **Cheater:** Es aquel jugador que por medios ajenos a la interfaz del juego o programas de terceros, usa trampas o altera el juego para alterar su funcionamiento y beneficiarse a sí mismo.
(Jugador de videojuegos. (s.f.). Retrieved November 24, 2014.)

Ahora, algo importante que quisiera resaltar es el hecho de identificar al que se conoce como *gamer*, pero no solo bajo las definiciones que acabamos de presentar sino más bien todo aquel que tenga acceso a un aparato tecnológico que le permita interactuar de manera lúdica. Si lo pensamos bien, hoy día en pleno siglo 21 casi 15 años luego del nuevo milenio toda persona que cuente con acceso a un teléfono celular dispone de al menos 1 juego que éste le proporciona. ¿Qué significa esto? Simplemente que la tecnología es parte de nosotros sin importar la edad, es por ellos que muy posiblemente todo aquel que interactúe con esta en algún momento habrá jugado uno de estos juegos. Las consecuencias son simples, nos hace a todos videojugadores, una palabra muy curiosa y adecuada a esta era audiovisual para describir a un individuo.

Géneros:

- Acción

Jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles. En los tipos de acción suele ser posible jugar dos o más personas a la vez de forma cooperativa para facilitar el progreso.



(s.f.). Retrieved November 14, 2014

- RPG (role playing games)

Es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Generalmente acuden a mundos de fantasía donde deben cumplir un objetivo.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014

- Hack & Slash

Género basados en los combates. El personaje suele llevar algún tipo de arma cuerpo a cuerpo, normalmente de filo.



(s.f.). Retrieved November 14, 2014

- Pelea

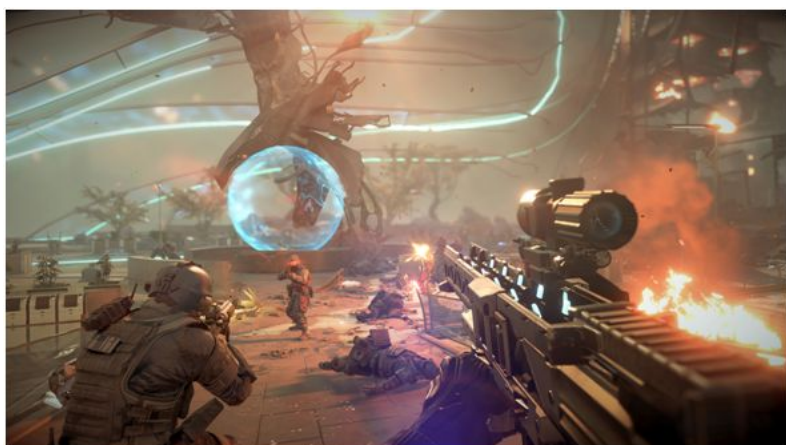
Recrean combates entre personajes controlados tanto por un jugador como por la IA. El jugador ve a los combatientes desde una perspectiva lateral, como si se tratase de un espectador. Se hace énfasis en las artes marciales, reales o ficticias u otros tipos de enfrentamientos sin armas como el boxeo o la lucha libre.



IGN, (s.f.). Retrieved November 18, 2014

- FPS (first person Shooter)

En los juegos de acción en primera persona las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma, un arma que se ve en pantalla visto desde primera plana y el jugador puede interactuar con ésta.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014

- TPS (Third person shooter)

Los juegos de disparos en tercera persona se basan en el enfrentamiento entre disparos y pelea o interacción con el entorno, pero a diferencia de los juegos de mira primera persona, se juega con un personaje visto desde atrás y en ocasiones, desde una perspectiva isométrica. Son también conocidos como juegos de aventura.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014

- Infiltración

Normalmente los juegos de infiltración aparecen como un subgénero de los juegos de disparos, aunque podemos encontrar juegos como Metal Gear Solid que se puede clasificar a la vez como juego de estrategia y de infiltración.



(s.f.). Retrieved November 12, 2014

- Plataformas

En los juegos de plataformas el jugador controla a un personaje que debe avanzar por el escenario evitando obstáculos físicos, ya sea saltando, escalando o agachándose. Además de las capacidades de desplazamiento como saltar o correr, los personajes de los juegos de plataformas poseen frecuentemente la habilidad de realizar ataques que les permiten vencer a sus enemigos, convirtiéndose así en juegos de acción.



(s.f.). Retrieved November 21, 2014

- Carreras

Principalmente son juegos que se dedican a comenzar de un punto y llegar a una meta antes que los contrincantes. Juegos así se han desarrollado de su forma común en vehículos, hasta otras formas como juego de plataformas. La idea principalmente es competir en llegar primero, y algunas veces se suele ampliar este concepto originando herramientas y trampas para la carrera



(s.f.). Retrieved November 13, 2014

Cabe aclarar que estos son géneros muy generales pues dentro de los mismos hay varias divisiones e incluso con el pasar del tiempo se crean nuevos debido a la creatividad de los desarrolladores y las tecnologías disponibles.

A finales de los 90s ls juegos de aventura, fantasía, acción y pelea eran los más destacados.

Mejores juegos 1997	Género
Final Fantasy VII	RPG fantasía
Super Mario 64	Plataforma
Tomb Raider 2	Aventura
FIFA	Deporte
Goldeneye	FPS
Dragon Ball GT final bout	Pelea

Hobby Consolas, 1998.

“Un tema de constante estudio es el de la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los Videouegos y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas. Esta cuestión es relativamente fácil de resolver, puesto que son constantes las encuestas al respecto y la contabilización de las mismas no deja lugar a dudas de interpretación.

En el estudio realizado por Funk (1993) se nos ofrece una clasificación de los usuarios en base al número de horas semanales y en razón del sexo del jugador, en la sociedad americana.“

Hora Semana	1 -2 Horas	3 - 6 Horas	Más de 6 h	Nada
Hombres	36 %	29 %	23 %	12 %
Mujeres	42 %	15 %	6 %	37 %

	Anecdóticos 58%	Regulares 23%	Habituales 19%
Adolescentes	33	29	48
Jóvenes adultos	29	20	23
Adultos	48	11	4

2.4 El aspecto multijugador

Con la aparición de los juegos en línea ya no sólo para PCs sino también para consolas, al igual que Internet, esto abre nuevas formas de entretenimiento que podían fácilmente triplicar las horas de juego del individuo y además añade un componente competitivo entre los usuarios.

	Solos 30%	Acompañados 70%
Adolescentes	35	65
Jóvenes adultos	30	70
Adultos	26	74

	Solos 30%	Acompañados 70%
Hombres	34	66
Mujeres	27	73

La audiencia joven masculina es la que predomina en este campo. El gamer, bajo la definición estricta de todo aquel con una consola de videojuegos, tiene una edad promedio de 30 años en el público americano. Esto claramente contrasta aquella idea de que los juegos virtuales son solo para niños.

2.5 Las razones del éxito de los videojuegos.

”Los videojuegos han creado una sólida industria; dentro del proceso de creación y comercialización de sus productos, hay una transformación de materias primas de alta tecnología; éstas se deben procesar para la elaboración de la mercancía que será consumida por los videojugadores cautivos en todo el mundo. La industria del videojuego implica el desarrollo, mercadotecnia, venta y servicios que acompañan a todo este proceso de comercialización, el cual presenta un gran impacto global a nivel económico. Las ventas de videojuegos durante el año 2008, tan sólo en Estados Unidos, fueron de 11.7 billones de dólares.” (Videojuegos y educación. (s.f.). Retrieved November 20, 2014.)

“De esta manera, la industria del videojuego deberá ser comprendida como productora de mercancías para un público masivo y global, donde uno de sus principales sustentos es el desarrollo e inversión en recursos de alta tecnología, y por otro, la creación de bienes simbólicos para el consumo, valoración y reproducción social.

El camino hacia la actual industria del videojuego, se ha trazado a través de algunos antecedentes: donde la tecnología en informática se ha aprovechado con fines lúdicos y de entretenimiento, así como la búsqueda de un modelo comercial para estos productos.

Si bien es cierto que existen otros medios para jugar videojuegos como las máquinas tragamonedas, las computadoras personales, los teléfonos celulares y otros dispositivos,

la tendencia se fue cerrando hacia el mercado de las consolas de videojuegos, hasta el día de hoy, donde es el principal medio por donde se comercializan videojuegos.

En este marco, el presente artículo se centra en el estudio de la industria del videojuego y la evolución en diferentes rubros a través de las consolas de videojuegos sin dejar de hacer referencia a los demás medios para distribuir videojuegos que complementan y soportan a la industria principal.

El concepto de licenciataria, se refiere al tipo de empresa de videojuegos que solamente se dedica a producir y publicar *software* para diversas plataformas, que puede tener o no exclusividad con alguna empresa propietaria, y que paga una cuota de sus ganancias en ventas de videojuegos a la empresa que posee la consola para la cual desarrolla. En este sentido, hay un sinnúmero de empresas que publican *software* en todo el mundo, aunque la gran mayoría se ubican en Estados Unidos y Japón. Algunos ejemplos de este tipo de empresas son: Electronic Arts, Capcom, Konami, Ubisoft, Namco Bandai, Squaresoft-Enix y Rockstar, entre otras. Las empresas de videojuegos propietarias crean vínculos con las licenciatarias para asegurar, en la mayoría de los casos, exclusividades de títulos, las cuales son la fuente de ganancias para las empresas que venden las consolas a un precio inferior de su costo en el mercado, a fin de recuperarlo en la venta de videojuegos.

El éxito de una consola de videojuegos es consecuencia del aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles, logrando hacer una comunión entre el usuario y el videojuego a través del control; aunque no siempre la tecnología más poderosa es la que ha tenido más éxito. El aprovechamiento de los avances tecnológicos, se vuelven un elemento muy importante en esta industria como por ejemplo, la interconexión, que autores como Castells ya han venido señalando: "Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, y especialmente internet o la conexión informática en red

en general, resultan fundamentales para unas economías basadas esencialmente en el procesamiento y la comunicación de la información."

Con la interconexión de consolas a través de internet, se han aplicado nuevas fórmulas publicitarias en este medio, como el patrocinio de descargas de contenido para otros juegos, anuncios publicitarios que cambian en la pantalla de entrada de la consola o incluso videojuegos patrocinados. Cada día se ofrecen nuevas fórmulas publicitarias en la industria del videojuego, y este tema por sí solo, bien merece un análisis más detallado.

Todas estas estrategias son las que determinan el curso del modelo de desarrollo y explotación de la industria. Tal lógica económica mundial implica obtener los mayores beneficios sacando provecho de las circunstancias de mercado a nivel transnacional, para alcanzar el crecimiento deseado, sin olvidar la particularidad especial que tienen sus productos culturales, pues además se consumen simbólicamente e ideológicamente.

De esta manera, al vender entretenimiento por medio de sus producciones, se requiere de una gran parte creativa y de contenidos, la cual determina muchas veces el éxito o fracaso de una consola de videojuegos." (Videojuegos y educación. (n.d.). Retrieved November 17, 2014.)

Capítulo 3

3.1. Televisión web

El diccionario de la real academia española define a la televisión como un sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento con sonido a distancia que emplea un mecanismo de difusión. La transmisión puede ser efectuada por medio de ondas de radio, por redes de televisión por cable, televisión por satélite o IPTV, de los que existen en modalidades abierta y paga. Los conceptos de transmisor y receptor son palabras clave de este medio que aparecieron desde sus inicios pero que a partir de la web 2.0 estarían por cambiar y redefinirse.

“La Televisión como medio masivo del siglo XX financiado y operado por gobiernos o empresas privadas, ejerciendo el poder simbólico en una nación, y como forma organizativa que a todas luces ejemplifica a una democracia representativa desde la escogencia de temas, personajes, discurso e incluso de flujos de trabajo tecnológico.” (Cardona, F., 2014)

“Cuando la TV se materializa a partir de esa primera transmisión de la BBC en Septiembre de 1929, gracias a John Logie-Baird, la idea era clara: Transmitir imágenes y sonidos a un público que se limitaría a ver y escuchar, a una población (luego llamada “masa”) que en principio no tendría la capacidad de contestar el mensaje de igual manera (ni en imágenes ni en sonidos). Y en cuanto al mensaje, qué se debería mostrar en esta transmisión unidireccional? Las posibilidades podrían ser infinitas, lo cierto es que debería ser un contenido que tuviera que ver con esa población, que llamara su atención, y desde una óptica de política pública, que entretuviera, educara y construyera ciudadanía.” (Cardona. F., 2014)

Este es un punto muy importante a tratar pues se habla acerca del contenido presentado en televisión. preguntas como ¿Quién lo hace y para qué lo hace? Son, tal vez, las más pertinentes.

De las cosas más importantes que aprendemos los comunicadores es que no hay mensajes inocentes, y menos por parte de aquellos que ansían llegar al poder.

La televisión siempre ha sido un modo de dominación ejercido por las élites, debido a su costo de producción. Durante años éstas han sido el filtro por el que pasa cualquier contenido y son quienes determinan qué se transmite, qué no lo hace y más importante aún, la forma en que se hace. A principios del siglo XXI y con la llegada de Internet a nuestros hogares, la televisión tradicional se ve afectada, pues a partir de ese momento las personas podrían optar por una alternativa más cómoda y que ofreciera entretenimiento por demanda, como Youtube.

La TV web no sólo mantiene al público como espectador pasivo sino que lo convierte en actor de su contenido. Un actor que ya no está limitado al sillón de su sala con las pocas posibilidades que le ofrece su control remoto y paquete de canales, sino que ahora es capaz de crear y proponer nuevas formas de entretenimiento. Ya no se necesitan de cámaras costosas, equipos de edición profesionales ni mucho menos estudios o sets de grabación para generar un producto, basta con tener un celular y una conexión a internet para hacer uso de ésta y expandirla cada vez más.

“Con la llegada de los Google Hangouts, la producción televisiva web se torna más abierta y multiplataforma. la Televisión, la de las imágenes a distancia teletransmitidas en tiempo real, fue pensada como un flujo de comunicación en una sola dirección: La de ida.” (Cardona. F., 2014)

Pero hoy en día gracias a Internet es posible generar feedback instantáneamente (en vivo) y crear una interacción que jamás se hubiese podido siquiera pensar en el pasado.

3.2 La TV después de YouTube

Con la aparición de las redes sociales se abre un nuevo universo para el usuario, uno capaz de desafiar a las cadenas de televisión que por años habían estado proporcionando “entretenimiento” a las personas. La TV por demanda llegaría para dar al público aquellos programas que querían en el momento en que lo desearan. El concepto de parrilla quedaría en el pasado, pues ya la gente no tendría que esperar una hora determinada para ver lo que le interesa, y de esta forma se rompe la dependencia hacia determinado canal de televisión.

Internet se define como un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. En otras palabras una nueva forma de conectar al mundo. Conexión que permite a cualquier persona en cualquier parte del planeta aportar a que éste crezca, y la industria del entretenimiento es tal vez la más buscada por aquellos que entran en la red, que se expande cada vez más y más.

Sitios web como YouTube en el cual los usuarios pueden subir y compartir videos son hoy en día de los más visitados. Una de las mayores ventajas de la web 2.0 es que permite que todos seamos prosumidores y esta página web es un claro ejemplo de lo que se puede lograr. Ya no hay que tener que esperar a la novela de las ocho, ni estresarse porque pasan más comerciales que películas, no más frustración por no llegar a tiempo para ver nuestra serie favorita y no entender lo que pasa en el próximo capítulo, pero sobre todo no más tedio al tener que ver lo mismo una y otra y otra vez, ya que es lo único que ofrece un canal de televisión. YouTube y la web cambiaron esto para siempre, o en otras palabras, los usuarios son quienes aportan contenido por demanda.

Capítulo 4

Propuesta de programa de TV Web sobre videojuegos

La idea ante todo es tener interactividad con el público por ello se busca crear un espacio en donde se dialogue constantemente. Un programa de reseñas y noticias por medio de vlogs sería la mejor forma de crear una comunidad que le de vida al programa.

4.1 Elaboración de escaleta

Tema: Los videojuegos y el cine

Conflicto: Los videojuegos no son películas interactivas

Inicio: Cortina de apertura, música más voz en off

Introducción del tema: Tema y objetivos

Desarrollo: Ejemplificación mediante videoclips

Historia: Comparación entre el pasado presente y futuro de los juegos de video y el cine

Enfrentamiento: Pros y contras de las cinemáticas

Conclusión: Dejar pregunta abierta sobre el avance tecnológico y mejores herramientas para hacer mejores juegos.

Cierre: Fin del programa cortina.

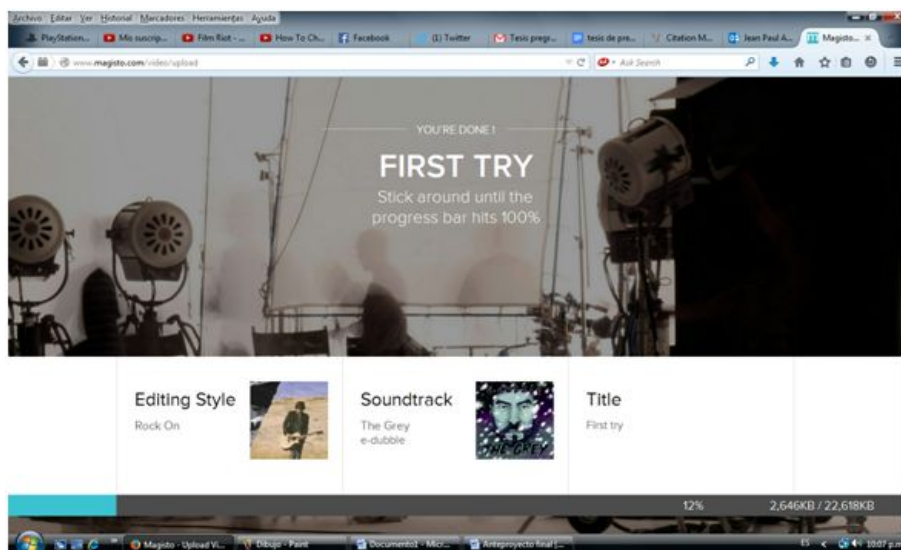
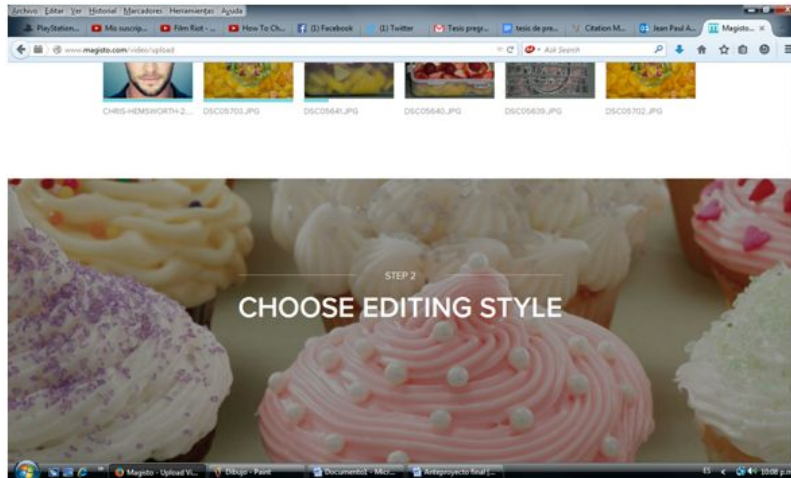
4.2 Producción del espacio web

Como en cualquier producción audiovisual se hizo una pre producción, una producción y un desglose de recursos que se pueden ver en los **anexos**.

Para la producción de este espacio virtual bastó con una cámara web, un celular o cualquier tipo de dispositivo capaz de capturar imágenes y sonidos que se pueda conectar a un computador.

Durante este proyecto se llevaron a cabo distintas pruebas con diferentes editores de video y por tanto con diferentes tipos de cámaras, desde profesionales hasta la de un Iphone.

Programas Magisto, el cual fue una de las primeras opciones contempladas para este producto, permite un muy buen nivel de edición.



resulta una muy buena herramienta que ahorra horas de edición en otros programas profesionales y que dota a la persona con suficientes recursos para hacer un muy buen video. Es una opción

casi que instantanea pues genera productos audiovisuales automáticamente una vez introducimos el material que queremos usar.

Como segundo candidato para el proyecto se optó por usar iMovie para iOS, editor el cual se puede emplear incluso desde un teléfono celular.

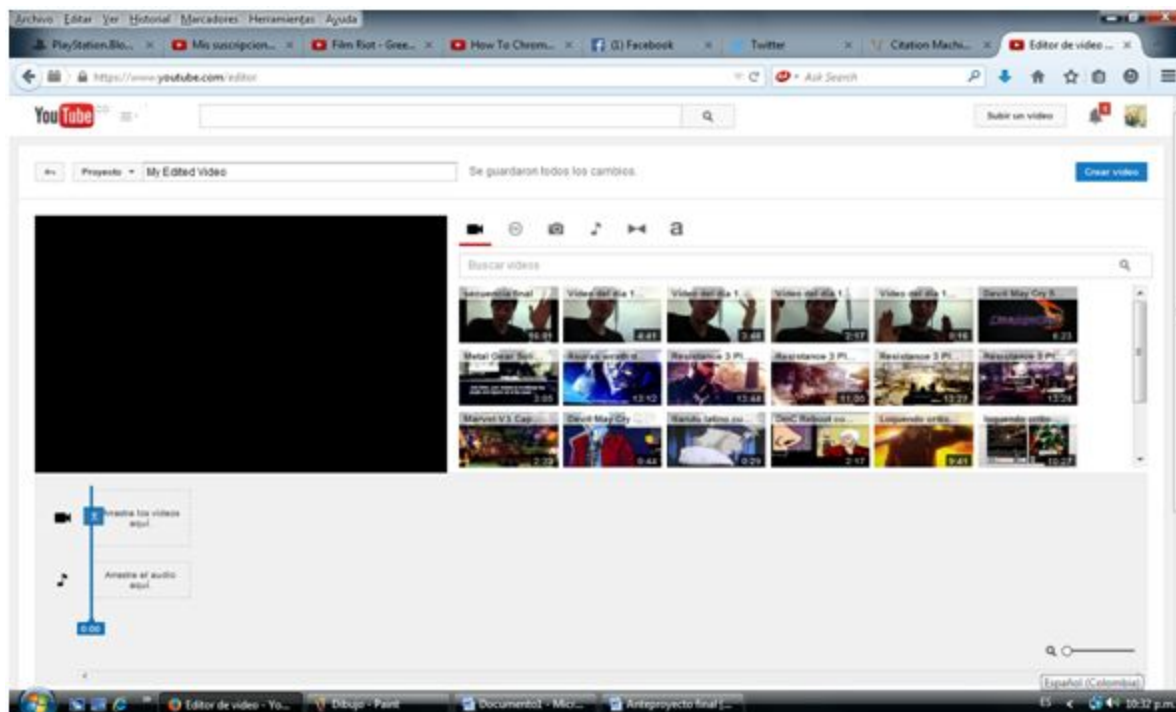


Una muy buena herramienta portátil que permite una buena edición de video en cualquier parte. Sin embargo es recomendable tener una idea básica de edición para hacer uso de este puesto no es muy amigable con aquellos que por primera vez se enfrentan a la creación de un material audiovisual. Pero para quienes les guste experimentar para ver qué tipo de resultados pueden obtener iMovie editor es una muy buena opción.

Finalmente y luego de pasar por programas similares muy básicos de edición Youtube editor terminó siendo una de las herramientas que se usaron para el producto final pues era más amigable con aquellos familiarizados con este tipo de programas, sin mencionar la cantidad de videos, sonidos, imágenes, filtros, textos, entre muchas otras cosas que permite hacer y deshacer.

The screenshot shows the YouTube channel page for 'Ragnarok Dan'. The channel has 483 subscribers and 454,814 video views. The banner features the channel name 'RAGNADAN' and the text 'Gameplay / Reseñas / Comentarios'. The main content area displays a video player with a progress bar and a play button. To the right, there is a message: 'Da la bienvenida a visitantes no suscritos a tu canal. Indica a los usuarios no suscritos de qué trata tu canal. El video debe ser breve, de un minuto o menos. Consulta las prácticas recomendadas para inspirarte.' Below this, there are sections for 'Sugerencias sobre c...', 'Canales destacados', and 'Canales por...'. The left sidebar shows a list of recommended videos and a list of subscribers including OSPGaming, AlphaOmegaJón, PlayStation, THEKINGOFHATE, Warman Dood, AngryJaxShow, and DarkyNight.

The screenshot shows the YouTube Creator Studio interface for editing a video titled 'secuencia final'. The video is currently set to 'Privado' (Private). The interface includes a video player showing a person with their hand raised, a thumbnail preview, and a metadata panel on the right. The metadata panel shows the channel name 'Ragnarok Dan', the upload date '14 de noviembre de 2014 15:25', a duration of '10:02', and a list of statistics: 'Archivos sin procesar: 1', 'Reproducciones: 0', 'Me gusta: 0', 'No me gusta: 0', and 'Comentarios: 0'. The URL of the video is 'http://youtu.be/y2v1f3pqs4'. The left sidebar shows the 'CREATOR STUDIO' menu with options like 'PANEL', 'ADMINISTRADOR DE VIDEOS', 'Videos', 'COMUNIDAD', 'CANAL', 'ANALYTICS', and 'CREAR'. The bottom of the screen shows the taskbar with various applications open, including 'YouTube - Mozilla F...', 'Dibujo - Paint', 'Documentos - Micro...', and 'Anteproyecto final...'.



Basta con tener una cuenta en este sitio para acceder a este editor y desde allí puede crear contenidos muy básicos pero sumamente ricos en variedad debido a los CC (creatives commons). Esta parte es esencial en esta página web pues los derechos de autor si pueden ser un inconveniente al generar un producto. El problema no radica en que se use material de otras personas sino en que así se les dé crédito, ya sea en la descripción del video o al final de éste, YouTube cuenta con un algoritmo que marca cualquier contenido protegido (especialmente musical) y puede llegar incluso a cerrar la cuenta del usuario sin posibilidad de “arreglar” el fragmento afectado.

Por otro lado una ventaja es que si la persona decide irse por usar el contenido público entonces cuenta con un programa de edición fácil y relativamente rápida. claro que si entramos en detalles no todas las características del programa son flexibles. Por ejemplo el editor de audio es muy básico y solo permite poner pistas pero no deja hacer ni siquiera fades o cambiarles el volumen a intervalos. Otro problema es el tiempo que demora en subir un video, no se recomienda usar una conexión inalámbrica pues puede tardar varios minutos en cargar el

material y otras veces puede incluso trabar el sistema completo debido a algún tipo de error ya que puede quedarse “pensando” por 30 minutos.

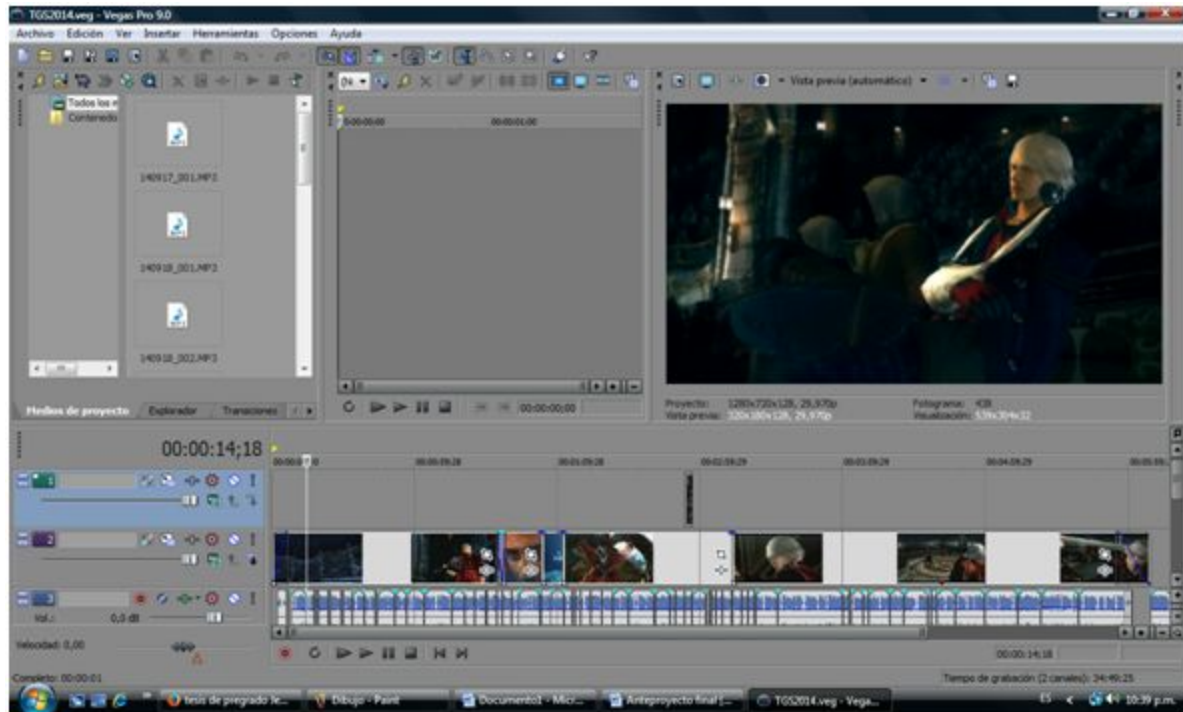
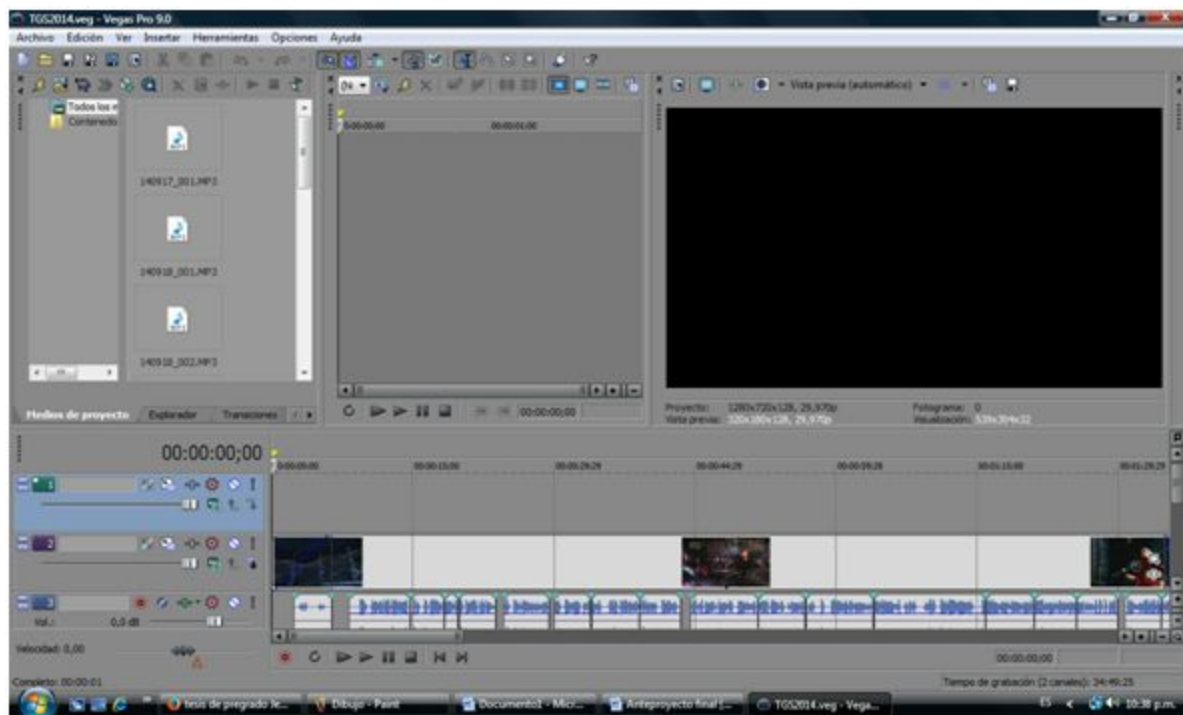
Finalmente no es una herramienta que pueda ser usada de forma portátil en tabletas o teléfonos celulares a menos que éstos cuenten con un reproductor de video avanzado y especial para este editor.

4.3 Producción del programa

Una vez habiendo experimentado con varios programas de edición todo lo que necesité fue un cuarto para mi solo y una cámara de video que tenía desde hace 7 años, computador e internet son herramientas que se pueden encontrar en casi todas partes y el editor de video ya estaba instalado en mi computador personal desde hace ya varios meses. De esta forma para la creación de este espacio virtual lo último por qué debería preocuparme era por los recursos técnicos, lo más importante y que fue lo que se trabajó durante todos estos meses fue la idea y el público al que iba dirigida.

Esta tesis no está siendo escrita por un comunicador social con énfasis en audiovisual y radio más, sino por una persona a quien le apasiona los videojuegos y las posibilidades que brinda la web 2.0 para compartir este medio de entretenimiento con otros. Soy de quienes creen que la historia es más importante que los efectos especiales señor Michael Bay, alguien que cree que muchas veces las cosas simples son más poderosas que aquellos trabajos inmensamente complejos después de todo, y es algo que espero todo comunicador y persona que le interese este medio tenga claro, de las cosas más difíciles está explicar clara y fácilmente una idea.

Es por esto que durante todo este desarrollo el principal objetivo era probar cuál era la mejor forma de distribuir una idea y qué herramienta en la web 2.0 podía ser de mayor utilidad. Al final, una vez ya era claro cómo se iba a abordar el programa fue muy fácil comenzar con la producción, grabación y edición de éste.





Como se mencionó antes Youtube Editor fue una una de las opciones con las que se realizaron varias pruebas y mediante la cual se crearon algunos vlogs. Sin embargo como comunicador quería ir más allá y usar los recursos a mi alcance profesional. Por ello para hacer notas y el debate final usé programas como Sony Vegas Pro 9 y Adobe After Effects.



Algo muy importante que se quiere resaltar en esta tesis es que al final del día no importa la clase de equipo y tecnologías con la persona cuenta, Sino el mensaje que quiera llevar. Si bien es

cierto que durante este proceso se encontraron varios medios de edición gratuita también es claro que no puedo negar mis bases como comunicador y la experiencia que tengo con programas profesionales con los cuales ya cuento y me siento más cómodo. Tampoco se trató de hacer algo sumamente complicado simplemente que herramientas como el Chroma key no se encontraba disponible en otros editores de vídeo tan básicos.

CONCLUSIONES

Este espacio virtual es un claro ejemplo de que no hay que tener equipos costosos para la elaboración de un programa de televisión web ni tampoco ser un experto en programas profesionales como Sony Vegas, Final Cut Pro o Adobe After Effects. Las nuevas tecnologías del siglo 21 junto con la web 2.0 hacen que algo que en el pasado era impensable para el individuo pueda ser una realidad ahora, la oportunidad de crear contenido, material audiovisual que pueda ser compartido instantáneamente con todo el mundo. Si bien es cierto antes ya existía la posibilidad de difundir un mensaje a través de televisores o servidores, también es verdad que ahora estas tareas se le facilitan tanto al usuario, que literalmente puede llegar a hacer un live streaming con un dispositivo que cabe en la palma de sus manos.

Gracias a la web 2.0 hoy en día existen infinidad de herramientas gratuitas (o de pago) para crear espacios y contenidos, así que no es un problema conseguir medios para compartir material creativo.

Un espacio de diálogo y sobre todo una comunidad no puede ser creada de la noche a la mañana, se trata de un proceso lento en el que poco a poco las personas se van enterando de una propuesta y deciden si quieren unirse a ella.

La televisión tradicional quedó en el pasado y ahora el individuo tiene más poder que antes para elegir qué quiere ver y cuándo lo quiere ver gracias a la web 2.0

Los videojuegos son una industria que ha venido creciendo y tomando ventaja gracias a las nuevas tecnologías y los espacios en que se pueden compartir con otros usuarios. Youtube es uno de los mejores ejemplos y como portal le ha hecho un gran aporte a la industria de los videojuegos, pues aquí es donde las personas crean contenido al interactuar con estos juegos

virtuales ya que a diferencia de una película, éstos varían dependiendo de cómo lo juegue cada persona, dando así una experiencia completamente diferente cada vez que se juega.

Algo muy importante que se quiere resaltar en el presente texto es que al final del día no importa la clase de equipos y tecnologías que consiga una persona. De nada sirve tener los mejores aparatos si las historias o mensajes son pobres y mal desarrollados. Cualquiera puede acceder a las herramientas y a los editores pero no cualquier puede transmitir su mensaje efectivamente, elemento esencial para cualquier producto que no solo se limita al quehacer de los comunicadores, sino al ejercicio que cualquiera hace al dar a conocer algo.

Esta tesis no es para decir lo obvio, como que en el siglo XXI todos estamos conectados y que cada vez es más fácil compartir ideas. Si bien es cierto que el propósito particular de este trabajo era crear un programa web de televisión acerca de los videojuegos, también pretendía invitar a todos aquellos a quienes les apasiona algo y quieren producir contenido, pero no de cualquier forma como ya se ha dicho. En una época donde las herramientas abundan, las buenas ideas escasean y por ello espero que este escrito pueda inspirar a futuros creadores de contenido a pensar mejor qué quieren decir y cómo lo quieren decir.

REFERENCIAS

- Balland, P., De Vaan, M., & Boschma, R. (2013). The dynamics of interfirm networks along the industry life cycle: The case of the global video game industry, 1987–2007. *Journal Of Economic Geography*, 13(5), 741-765.
 - Investor's Business, D. (2014, March 17). Video game sales on upswing. *Investors Business Daily*. p. A02.
- Global Games Consoles Industry Profile. (2013). *Games Consoles Industry Profile: Global*, 1-32.
 - Terlecki, M., Brown, J., Harner-Steciw, L., Irvin-Hannum, J., Marchetto-Ryan, N., Ruhl, L., & Wiggins, J. (2011). Sex Differences and Similarities in Video Game Experience, Preferences, and Self-Efficacy: Implications for the Gaming Industry. *Current Psychology*, 30(1), 22-33.
- Video games: more lucrative than music and video?. (2008). *MarketWatch: Technology*, 7(12), 14-16.
 - Scholz, T. M. (2012). Talent Management in the Video Game Industry: The Role of Cultural Diversity and Cultural Intelligence. *Thunderbird International Business Review*, 54(6), 845-858.
 - Zackariasson, P., & Wilson, T. L. (2010). Paradigm shifts in the video game industry.. *Competitiveness Review*, 20(2), 139-151.
 - Gretz, R. T. (2010). Console Price and Software Availability in the Home Video Game Industry. *Atlantic Economic Journal*, 38(1), 81-94.
- ARAKJI, R. Y., & LANG, K. R. (2007). Digital Consumer Networks and Producer--Consumer Collaboration: Innovation and Product Development in the Video Game Industry. *Journal Of Management Information Systems*, 24(2), 195-219.
- Locker, M. (2013). Indie videogaming means business. *Fortune.Com*, 1.
- Schilling, M. A. (2003). Technological Leapfrogging: LESSONS FROM THE U.S. VIDEO GAME CONSOLE INDUSTRY. *California Management Review*, 45(3), 6-32
- Edwards, C., & Vella, M. (2008). Morphing Video Games into Movies. *Businessweek*, (4077), 76-78.
- WANG, J. (2011). Anatomy of the game. *Entrepreneur*, 39(6), 136.

- PAKINKIS, T. (2013). PLAYING THE GAME. *Music Week*, (39), 24.

- Dewey, C. (2013). Advertising turns to \$20 billion video game industry. (cover story). *Grand Rapids Business Journal*, 31(33), 1.

- Kharif, O. (2005). TAKING VIDEO GAMES TO THE NEXT LEVEL. *Businessweek*, (3932), 46.

- Games Consoles Industry Profile: United States. (2013). *Games Consoles Industry Profile: United States*, 1-35.

- Games Consoles Industry Profile: United Kingdom. (2013). *Games Consoles Industry Profile: United Kingdom*, 1-31.

- Games Consoles Industry Profile: Japan. (2013). *Games Consoles Industry Profile: Japan*, 1-34.

- Tschang, F. (2007). Balancing the Tensions Between Rationalization and Creativity in the Video Games Industry. *Organization Science*, 18(6), 989-1005.

- Cennamo, C., & Santalo, J. (2013). Platform competition: Strategic trade-offs in platform markets. *Strategic Management Journal*, 34(11), 1331-1350. doi:10.1002/smj.2066

- ROBINSON, N. (2012). Video Games and Violence: Legislating on the 'Politics of Confusion'. *Political Quarterly*, 83(2), 414-423.

- Investor's Business, D. (2014, April 7). Video Game Market Expands. *Investors Business Daily*. p. A01.

SciELO - Scientific Electronic Library Online. (n.d.). Retrieved November 24, 2014.

ANEXOS