

De Snake a Brawl Stars: 5 diferencias clave de los videojuegos actuales analizadas por Qustodio

Desde salas recreativas a teléfonos móviles, pasando por los primeros juegos para ordenador o las primeras consolas portátiles. Qustodio ha realizado un recorrido por la historia del videojuego para conocer las diferencias claves con la actualidad

Rebobinar la cinta de cassette con un bolígrafo Bic, escuchar la música en walkman, perder la conexión a Internet cuando entraba una llamada al teléfono fijo, no tener pilas para la consola... La tecnología ha cambiado nuestras vidas, pero sobre todo en lo relacionado con el entretenimiento. De hecho, el mercado de los videojuegos cerró 2020 con una valoración económica cercana a los 133 mil millones de euros y se prevé que alcance los 182 mil millones para 2023, según estimaciones de Newzoo.

La industria del videojuego actual nada tiene que ver con la de 1952 cuando lanzan OXO, el primero conocido de la historia y que no era otra cosa que un tres en raya. O cuando en los años 70, los salones recreativos fueran protagonistas de citas y encuentros entre amigos para poder echar unas partidas a cambio de unas monedas, fecha que se consolida como el inicio oficial de los videojuegos. Tampoco podemos olvidarnos de la época dorada de los 80, cuando se lanzan Pacman, Donkey Kong o Snake, popularizado en los 90 por ser un juego de Nokia. En 1985 sale al mercado la Nintendo Entertainment System (NES) y con ella el legendario Super Mario Bros. En 1989 se lanza la primera consola portátil, la Gameboy, que incluía el juego Tetris, lo que supuso una revolución tiempo-espacio que permitía llevarse los juegos a cualquier lugar y en 1994 llega la PlayStation.

Para entender la evolución de esta industria, desde Qustodio, plataforma de seguridad y bienestar digital para familias, han realizado una lista con 5 diferencias que existen entre cómo se jugaba antes y cómo lo hacen ahora:

1. Offline Vs. Online. Con el fin de adaptarse a la nueva realidad, cada vez existe un mayor número de videojuegos en línea, cuyo objetivo es romper las barreras espaciales y lograr una mayor tasa de crecimiento. El confinamiento ha impulsado también esta modalidad. Según un datos de Qustodio, los menores españoles invirtieron en 2020 una media de 1 hora y 10 minutos diarios jugando a videojuegos, 21 minutos más que el año anterior, lo que supone un aumento de un 45%.

2. Consolas Vs. Móviles. Las consolas y ordenadores ya no son imprescindibles y solo es necesario un teléfono móvil. Según el último estudio de DFC Intelligence, hay 8 mil millones de personas en el mundo que juegan a los videojuegos, es decir, el 40% del total de la población. Además, el crecimiento más rápido se ha experimentado por parte de los que juegan con el móvil, algo que representa casi la mitad de los jugadores actuales.

3. Imagen plana Vs. 3D. La primera consola fue lanzada al mercado en 1972. El aparato estaba compuesto por 40 transistores y 40 diodos, se conectaba a la televisión y generaba imágenes simples.

Era como un juego de mesa y las puntuaciones había que anotarlas de forma manual. En la actualidad, esto es impensable. De hecho, ya existen consolas capaces de captar los movimientos mediante cámaras o sensores, así como gafas y dispositivos que consiguen experiencias muy reales dentro de los videojuegos.

4. Comprar cartuchos Vs. Descargas. Antes del inicio de la pandemia, el grupo de analistas Barron's Next afirmaba en un estudio que, para 2022, el mercado de videojuegos será 100% digital. Las tiendas físicas dejarán de ser el foco central de ventas de videojuegos gracias a las diferentes plataformas que permiten la descarga directa del contenido. A esto hay que añadirle la existencia de contenidos gratuitos. Durante el año 2020, uno de los videojuegos gratuitos más descargado fue Free Fire (FF), votado como juego del año por EA Sports. Según una review del propio juego, realizada por Qustodio, los menores entre 4 y 15 años juegan 74 minutos diarios, lo que se traduce en 37 horas al mes.

5. Multijugador Vs. Cross Play. La gran desventaja de los juegos multijugador era la imposibilidad de utilizar diferentes dispositivos para jugar al mismo tiempo. Tanto es así, que cuando se trataban de 2 o 4 jugadores, tocaba esperar. En 2018, por primera vez, jugadores de todo el mundo pudieron conectarse y jugar al mismo tiempo (cross play) desde cualquier dispositivo o consola. Uno de los primeros videojuegos en sumarse a esta dinámica fue Fornite, un juego que, según datos de la propia compañía, durante 2020 contaba con más de 350 millones de cuentas registradas. Sin embargo, su naturaleza violenta lo sitúa entre las apps de juego más bloqueadas por los padres, según datos actualizados de Qustodio.

Según Eduardo Cruz, CEO y cofundador de Qustodio, “soy un gran admirador de los videojuegos. He crecido con ellos y llevo años coleccionando, tanto nuevos como antiguos. Creo que son una fuente de creatividad y socialización y han sido el salvavidas de muchos niños y no tan niños durante la pandemia. Los juegos cambiaron radicalmente con la llegada de Internet y los smartphones, suponiendo una exposición por parte de los menores a nuevos peligros como: compras sin control dentro las aplicaciones, depredadores operando bajo falsas identidades, no separarse nunca de las apps llegando a producir comportamientos adictivos, etc. Los padres y madres tenemos la responsabilidad de enseñar a nuestros hijos a jugar de forma sana estableciendo usos de tiempo saludables, participando con ellos y verificando las configuraciones de privacidad de las apps para evitar riesgos”.

Datos de contacto:

Redacción
648183184

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Juegos Entretenimiento](#) [E-Commerce](#) [Ocio para niños](#) [Innovación Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>