

Els videojocs borden i de vegades també mosseguen

Diego Levis

Doctor en Ciències de la Informació

Milions de nens, joves i adults es diverteixen barallant-se al carrer, conduint cotxes de Fórmula 1, jugant al futbol en estadis plens de seguidors, pilotant avions de guerra i naus espacials, participant en tornejos de lluita a mort, combatent la delinqüència a trets, enfrontant-se a terroristes sanguinaris i salvant el món d'una invasió d'extraterrestres. I també resolen enigmes de tota mena, creen civilitzacions pròsperes i administren ciutats i empreses. Tots juguen amb videojocs, el primer mitjà massiu nascut a l'era digital i, com a tal, punt d'inflexió a la història de la comunicació.

La història comercial dels videojocs s'inicià la tardor de 1972 amb Pong, un joc de ping-pong de gràfics simples i utilització molt senzilla que es va instal·lar en una sala de billars d'una petita població de Califòrnia. El 1975, va aparèixer la versió domèstica de Pong. Es tractava d'un petit artefacte poc atractiu que, per a funcionar, s'havia de connectar al televisor. D'aquesta manera, darrere l'aparença d'una joguina, les primeres videoconsoles varen entrar a les cases de milers de nord-americans. Per a la majoria d'ells era el seu primer contacte directe i personal amb les tecnologies digitals.

Pong, a més a més, va introduir una dimensió nova en l'ús del televisor. Aquell simple joc electrònic permetia allò que mai abans havia estat a l'abast del públic: controlar el desenvolupament del que passava a l'interior de la pantalla.

En l'actualitat, poc més de vint anys després, els videojocs en els seus distints suports i variants –màquines de salons recreatius, videoconsoles, consoles portàtils i computadores multimèdia connectades o no a Internet– són una de les formes d'entreteniment favorites de milions de nens i joves de tot el món.

Les principals empreses de videojocs són avui entre els gegants de la indústria audiovisual del món. El sector travessa un període de gran expansió gràcies a la introducció massiva de computadores personals multimèdia a la llar i a l'excel·lent acceptació de l'última generació de videoconsoles. La riquesa visual dels actuals jocs està molt lluny de la senzillesa simbòlica del primer Pong.

El mercat mundial de programes de jocs informàtics, amb un creixement del 38,7 % el 1997, és avui el més dinàmic i amb major progressió de la indústria audiovisual mundial.