

CAPÍTULO I

UNA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

El origen

- El lanzamiento de la bomba atómica sobre Hiroshima y Nagasaki puso fin a la Segunda Guerra Mundial (SGM) y abrió el mundo a la Guerra Fría, un escenario bélico marcado por dos cosmovisiones distintas (EE.UU. y la Unión Soviética) fraguadas en los órdenes militar, económico y tecnológico. Fue en la carrera armamentística tecnológica de la Guerra Fría donde se concebiría el videojuego.
- Sólo unos meses después del final de la guerra, el 14 de febrero de 1946, la Universidad de Pensilvania puso en marcha el primer ordenador programable: Computador e Integrador Numérico Electrónico (ENIAC, llamado por la prensa el cerebro gigante). Pesaba 30 toneladas y ocupaba un espacio de 63 m². Trabajaba con tarjetas perforadas leídas posteriormente por una máquina de contabilidad IBM.
- El título de cerebro gigante casaba perfectamente con el sueño de la informática de los años 50 de generar una inteligencia artificial capaz de vencer al hombre en ciertas actividades, como jugar al ajedrez. Los trabajos de Turing, Shannon o Bernstein, hicieron girar este sueño alrededor de la capacidad de los ordenadores para jugar a juegos.
- Por su parte, la industria de la televisión, que había hecho un receso en su introducción en los hogares estadounidenses con el comienzo de la SGM, consiguió estar presente en el 90% de los hogares americanos al final de la década de los 50. Tras ciertos intentos para convertir el televisor en un dispositivo de juego – Goldsmith, Mann, Baer-, 1958 supuso un hito para el videojuego de la mano del ingeniero William Higinbotham, miembro del equipo del proyecto Manhattan: un juego de tenis en la pantalla de un osciloscopio construido con un circuito de transistores ([Tennis for Two](#)).
- Los años 60 resultaron definitivos para la eclosión del medio. Se instaló entre los estudiantes de las universidades tecnológicas americanas la idea de que la programación podía ser algo creativo y divertido. En 1961 llega al Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) el [PDP1](#), precursor del ordenador de sobremesa moderno. Las filias de sus estudiantes –obras de ciencia ficción de [E.E Smith](#), afición por las maquetas de tren y maquinaria en general, etc.-, llevaron a miembros del [Tech Model Railroad Club](#), capitaneados por Steve Russell, a crear [Spacewar!](#), un duelo de naves espaciales para dos jugadores. El tamaño del PDP1, su desorbitado precio y su escasa propagación más allá de las instituciones, deshizo cualquier posibilidad comercial del juego.
- [Ralph Baer](#), que ya había intentado en los años 50 convertir el televisor en un dispositivo para jugar, aprovechó su trabajo en una empresa proveedora de ingeniería militar ([Sanders Associates](#)) para crear Channel LP, un dispositivo que extendería las capacidades del aparato televisivo para juegos de persecución, disparos o tenis. El proyecto, que acabó denominándose [Brown Box](#), terminó en un cajón a pesar del interés de la empresa de televisión [TelePrompser Corporation](#).