

OPINIÓN: Steve Jobs y los videojuegos

Por **Gonzalo Frasca**

Actualizado a las 07:54:00 am, del viernes 07 de octubre de 2011

Nota del editor: *Gonzalo Frasca es co-fundador de [Powerful Robot Games](#) y Catedrático de videojuegos de la [Universidad ORT de Uruguay](#).*

La historia no recuerda a los inventores de la guitarra, del piano o del pincel. Pero el creador del instrumento cotidiano de millones de artistas, estudiantes y creadores tenía nombre: Steve Jobs.

Su impacto en las industrias del diseño, la informática, la música y el cine es bien conocido. Menos se ha dicho sobre su rol en la industria del videojuego.

Esta semana, durante [el lanzamiento de su nuevo iPhone 4S](#), Apple anunció un logro mayor que casi pasó inadvertido: su iPod Touch se transformó en la consola de videojuegos portátil número uno del planeta. La importancia de este hecho en el mundo de los juegos es enorme, pues el mercado de las consolas portátiles había sido dominado exclusivamente por Nintendo desde que lanzó su Game Boy en 1989.

La relación de Jobs con los videojuegos comenzó en 1974, trabajando como técnico para Atari. Allí, junto a quien luego sería el cofundador de Apple Steve Wozniak, creó el circuito impreso del juego Breakout, uno de los clásicos de la consola de Atari.

Si bien en sus inicios Apple no se dedicó de lleno a los videojuegos, su computadora Apple II tuvo una sólida biblioteca de programas de entretenimiento. No sucedió lo mismo con la Mac, que se vio desplazada en este terreno por la más popular PC y sus sistemas MS-DOS y Windows. Tampoco tuvo mejor suerte con las consolas hogareñas: la Apple Bandai Pippin, lanzada en 1995, apenas vendió 42.000 unidades.

Sin embargo, con el lanzamiento del iPhone primero y luego del iPod Touch e iPad, Apple creó una plataforma para videojuegos casuales que logró destronar al gigante japonés Nintendo, la empresa más prestigiosa del mundo en su rubro. Y lo logró al estilo Jobs, yendo contra la corriente, creando una consola portátil sin botones físicos, algo impensable tan solo años atrás.

A la larga lista de industrias que revolucionó, Jobs logró sumar la del videojuego. Y lo logró literalmente con sus últimas energías, pues el anuncio se hizo un día antes de su muerte.

Steve Jobs se refería a la computadora como una "bicicleta para la mente" en una época en la que sus colegas de la industria estaban muy ocupados creando coches veloces que solamente iban de un lado a otro. La genialidad del fundador de Apple estuvo en entender que la bicicleta no sólo es un medio de transporte: es también un juguete, bello y divertido. Transformó una industria de herramientas en una de instrumentos elegantes que nos permiten trabajar y aprender con alegría.

Steve Jobs se ha ido. Pero nos ha dejado el mejor de sus juguetes: una bicicleta para pasear, jugar y soñar mientras descubrimos nuevos caminos.

(Las opiniones expresadas en este comentario solamente corresponden a Gonzalo Frasca)
