

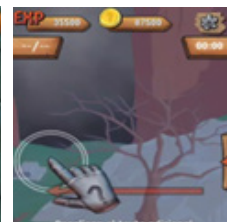
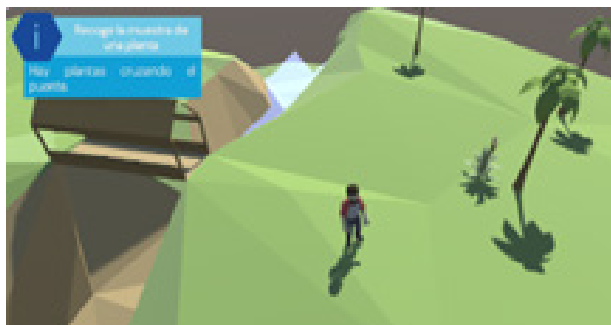
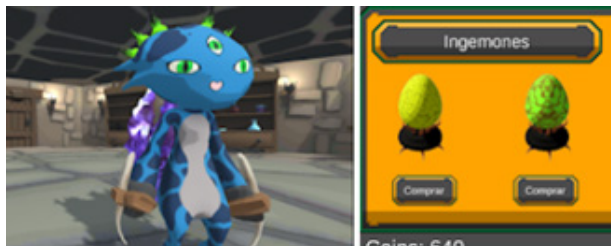
¡Feliz cumpleaños, Super Mario!

Aldo Camera Pérez

El juego es una actividad inherente al ser humano, presente en todas las culturas y etapas de la vida. Para Piaget¹ el juego representa un proceso fundamental mediante el cual los niños asimilan el entorno que los rodea y construyen conocimiento. El juego está presente en la vida de todos: desde las rondas infantiles y los juegos escolares, hasta los primeros videojuegos, que rompieron las barreras del espacio y el tiempo.

El inicio documentado de los videojuegos se remonta a 1952, cuando Alexander S. Douglas, con el objetivo de explorar la interacción humano-máquina mediante una interfaz visual, desarrolló *OXO* como parte de su tesis doctoral en la Universidad de Cambridge.² Desde entonces, esta industria ha evolucionado y ganado relevancia económica, como lo refleja el crecimiento del mercado español que en 2024 facturó más de 2.408 millones de euros y registró 22 millones de jugadores.³

En este contexto, el Semillero de Videojuegos de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia ha centrado su labor en investigar el desarrollo de los videojuegos, destacando su potencial para fomentar habilidades como concentración, percepción, creatividad y pensamiento lógico, especialmente en la resolución de problemas. Entre los videojuegos con enfoque educativo desarrollados por el Semillero se destacan *Tierra de sabios*, *Ingemones*, *Nitrera*, *Porci-*



Semillero de Videojuegos de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia.

polis y *Previniendo y Ijugando*, todos elaborados con motores como Unity, Unreal Engine, Blender y Godot.

Este año se conmemoran cuarenta años del lanzamiento de *Super Mario Bros.*, uno de los videojuegos más representativos de la historia, un fenómeno cultural que ha influenciado a varias generaciones.

En 1985, un fontanero de bigote y overol rojo cambió por completo el mundo de los videojuegos. En un periodo de tiempo que hoy conocemos como la “crisis de los videojuegos de 1983”, el mercado se encontraba inundado de productos de mala calidad que no solo quebraban la confianza de los clientes, sino que amenazaban con arrasar la industria entera. Fue entonces cuando Nintendo, una empresa japonesa poco conocida internacionalmente, decidió crear su propia consola para el hogar y, junto a ella, un videojuego insignia que cambiaría el rumbo de la industria dramáticamente. Se trata de la Nintendo Entertainment System (NES, también conocida por muchos como “la Nintendo”) y el videojuego *Super Mario Bros.*

Diseñado por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, *Super Mario Bros.* introdujo elementos que lo diferenciaron de la competencia como controles intuitivos y adaptativos, niveles continuos y fluidos, secretos ocultos y música memorable.

El éxito de *Super Mario Bros.* es notable. Vendió más de cuarenta millones de copias mundialmente, lo cual lo convirtió en el videojuego más vendido de su tiempo.⁴ Además, el juego fue incluido con la compra de muchas consolas NES, lo cual permitió que millones de hogares conocieran a *Super Mario* y, gracias a él, que renaciera el interés por los videojuegos.

Pero más allá de cifras, el impacto que tuvo en la cultura mundial fue monumental. La espectacular música, compuesta por Koji Kondo, forma parte de las mentes de millones de personas, sin importar su edad o género. El tema principal del videojuego,



Imagen uso promocional Mario Bros.



Imagen uso promocional Mario Bros.

el cual todos los jugadores encontrarán al comenzar el primer nivel, fue añadido al registro nacional de grabaciones de Estados Unidos.⁵ Mario se convirtió en el rostro de Nintendo, reconocible a nivel mundial de manera comparable a Mickey Mouse o Pikachu.

En términos de diseño de juego, Super Mario Bros. sentó las bases del género de plataformas, influenciando otros títulos gracias a su claridad, progresión gradual de dificultad y libertad de movimiento.

Toda una aventura en dos dimensiones (2D); es decir, todo el ambiente gráfico del juego se desarrolla en un plano, lo que equivale a decir que solo se pueden hacer movimientos horizontalmente (a la izquierda o a la derecha) y verticalmente (arriba y abajo).

Cuarenta años después, Super Mario Bros. continúa vigente, tanto en relanzamientos como en una comunidad global que sigue creando todo tipo de contenido derivado. Su historia nos recuerda que los videojuegos no son solo entretenimiento, sino también una forma de cultura compleja,

que mueve la vida de muchos a través del mundo.

¡El fontanero no ha perdido su estrella!

Bibliografía

- ¹ Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, W. W. Norton & Company.
- ² Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokémon and beyond*, Three Rivers Press.
- ³ Stuart, K. (2010, 13 de septiembre). Super Mario Bros: 25 Mario facts for the 25th anniversary, *The Guardian*, en línea: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/sep/13/games-gameculture>
- ⁴ Library of Congress (2023, 12 de abril). *National Recording Registry Inducts Music from Madonna, Mariah Carey, Queen Latifah, Daddy Yankee*, en línea: <https://newsroom.loc.gov/news/national-recording-registry-inducts-music-from-madonna--mariah-carey--queen-latifah--daddy-yankee/s/5a91b115-3825-4a5f-a702-35940b4de958>
- ⁵ AEVI (2024). *Anuario de la industria del videojuego en España 2024*, Asociación Española de Videojuegos. <https://www.aevi.org.es/>

Aldo Camera Pérez. Estudiante de Ingeniería de Sistemas e integrante del Semillero de Videojuego de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Antioquia.