



De lo físico al servicio

...

↻ Primeras consolas con cartuchos

Las primeras consolas que contaron con cartuchos que implementaban tecnología de ROM para la distribución de sus juegos fueron la Fairchild Channel F (1976) junto con la Atari 2600



Atari 2600

↻ El reemplazo de los cartuchos: CD

El reemplazante de los cartuchos ROM fueron los CD, utilizados originalmente por la Philips CD-i (1991), pero popularizado principalmente por la consola PlayStation original (1994) de Sony



Sony PS

↻ Y del CD, al DVD

Tras varios años usando la tecnología de CDs por parte de Sony como otras empresas, como la DreamCast de Sega, Sony revolucionó el mercado presentado su consola PlayStation 2, la cual utilizaba lectores de DVD, el cual fue utilizado no solo por su competencia en la Xbox de Microsoft o la GameCube de Nintendo, sino que también fue utilizado en su siguiente generación de consolas con la PS3.



Sony PS2

↻ Steam, Valve y un sistema digital

En el 2003, Valve lanzó su plataforma, Steam, como una plataforma en la cual comprar, actualizar y juegos de manera centralizada en la app.



⇒ PS Plus y Xbox Gold

Con el pasar de los años, dos de los exponentes respecto a las consolas de videojuegos como Sony y Xbox lanzaron sus propios sistemas similares a Steam (más no iguales) para permitir la obtención de videojuegos de manera digital, adquiriéndolos mediante una plataforma que permita la descarga de los mismos



⇒ ⚠ Disclaimer

Si bien Xbox Gold se lanzó en 2002, previo a Steam, este se popularizó en 2005 con la Xbox 360, mientras que PS Plus se lanzó en 2010 durante la PS3 y se popularizó completamente en 2013 con la PS4



⇒ ¿Qué problemas implican estos cambios?

A grandes rasgos, pese a la popularización de estos esquemas de negocio donde se ve a los juegos como servicios (*Game as a Service*), uno de los ejes principales de la polémica surge con la propiedad del juego.

Dado que el usuario únicamente paga por el juego / suscripción, los derechos totales quedan a disposición de la plataforma en la mayoría de casos, dando lugar a controversias en las cuales algunas compañías han eliminado juegos de su plataforma, dejando a usuarios sin la posibilidad de jugar el título por el cual han pagado



¿Dónde termina la propiedad sobre el juego?

⇒ Y además, ¿hasta donde?

Junto a lo anterior, se suma el debate sobre la cantidad de aspectos que se han convertido en servicios actualmente.

Lo que antes se resumía en adquirir el juego y poco más, hoy se ha convertido en una seguidilla de pago tras pago.

Primero por el juego, luego (en varias ocasiones) por la suscripción para jugar online, luego por el contenido adicional y, en algunos casos, por ventajas directas en el juego; planteando la siguiente duda:



¿Por el juego, la posibilidad de jugarlo completo y la posibilidad de jugarlo online?

⇒ ¿Que tan beneficioso es el concepto de GaaS para los usuarios? ¿Y para los desarrolladores?



