



injuve

Videojuegos y Juventud

Introducción



“Desde el nacimiento de los videojuegos a principios de los años 70 del s.XX hasta la actualidad estos se han convertido en una poderosa industria internacional en muchos sectores: económico, social, tecnológico y cultural. Las relaciones del videojuego con otras disciplinas como el cine, la televisión, el cómic e incluso la literatura lo convierten en el hijo predilecto de una nueva generación, la generación transmedia.

En este volumen se enuncian las posibilidades (también laborales) que esta industria dinámica, tecnológica, diversa y consolidada a nivel internacional ofrece a los jóvenes.”

- Flavio Escribano. Antólogo del número 98 de Revistas de Estudio de Juventud.

Industria Cultural



El 25 de Marzo de 2009 la Comisión de Cultura del Congreso votó de forma unánime una iniciativa del PSOE por lo cual se reconocía al Videojuego como Industria Cultural. Esto situaba a este sector a la misma altura de consideración que otras industrias culturales como el Cine, la Música o la Literatura y la enmienda aceptada del PP afinó más al incluirla también en el plan de Ayudas Culturales del Gobierno.

El Videojuego en cifras



En Estados Unidos el videojuego facturó aproximadamente 22.000 mill \$, más que la suma de la música (10.400 mill \$) y el cine (9.500 mill \$) juntos.

Europa es el segundo comprador solo detrás de EEUU, y España es actualmente el 4º consumidor de videojuegos dentro de Europa. Esto significa que gastamos aproximadamente 1.120 millones de € en comprar videojuegos, sólo detrás de Gran Bretaña (2.952 mill. €), Francia (2.264 mill. €) y Alemania (2.222 mill. €)

¿Son violentos?



Las estadísticas arrojan datos sobre qué tipos de juegos son los que más se venden. En el top 20 de Ventas del año 2010 sólo 5 videojuegos están catalogados para mayores de 18 años. La mayoría de los top en ventas son videojuegos deportivos, de aventuras, plataformas, puzzle, habilidad o motor y el 43% de las ventas correspondieron a títulos para mayores de 3 años seguidos por los de 12 (21%), 7, 16 y 18 años (que sólo representaron el 6,1%).

Los videojuegos son el único producto de ocio que incluye una exhaustiva catalogación por edad en su portada. En Europa la medida de corte se hace a través de PEGI

Es peligrosamente... educativo



*Las iniciativas para el uso de los videojuegos en el aula han sido documentadas en diversas publicaciones: **Plan Ceibal** o los informes del **FutureLab** o **Schoolnet** (Comisión Europea), reflejando el interés institucional en Uruguay, Reino Unido y Europa, aunque dicho interés sea casi anecdótico en España.*

El videojuego se transforma en el aliado perfecto de una nueva forma de pensamiento que está más acorde con la comprensión holística y sistémica de realidades además de en una excelente herramienta para familiarizarse con las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Oportunidades de Empleo



Siendo un sector económicamente tan importante, el videojuego ofrece una amplia oferta laboral: desde la auto-edición hasta la contratación para su creación. Además la industria del videojuego invierte miles de millones de dólares en mejoras tecnológicas que son aplicables a otros sectores como aeronáutica, defensa, medicina, ingeniería, educación, etc. Dando nuevas oportunidades laborales a nuevas generaciones más familiarizadas con dichas tecnologías y ofreciendo nuevas posibilidades de interactuar con los problemas más acuciantes de nuestra sociedad.

La Revista



Este monográfico es una reflexión madura, seria y comprometida con una industria que, hasta hace poco, parecía pertenecer sólo a una franja de edad infantil o preadolescente pero que ya se sitúa en la media de los 25-30: La de los videojuegos.

Los artículos que aquí se recogen fueron realizados por expertos y expertas vinculados con varios grupos de investigación o grupos empresariales de distintas partes del mundo, lo cual avala la calidad, profundidad y precisión de los textos aquí presentes.

*Las áreas abarcadas son: **Negocio e Industria**, **Lenguaje del Videojuego**, **Educación y Salud y Videojuegos** y **Sociedad***



Negocio e Industria



El doctor Peter Zackariasson es profesor en la University of Gothenburg, School of Business, Economics and Law (Suecia)

Oportunidades de negocio y empleo en la industria de los videojuegos

Han pasado ya los días en los que niños y adolescentes en sus casas, o empleados gubernamentales con algo de tiempo libre, desarrollaban videojuegos. De acuerdo con la Entertainment Software Industry (ESA, por sus siglas en inglés), el total de puestos de trabajo para cubrir la demanda de videojuegos en EE.UU. supera actualmente los 120.000 trabajadores en todo el mundo (Siwek, 2010).

El desarrollo de videojuegos, y cualquier otra función relacionada con la creación de valor, es hoy en día un negocio rentable como tantos otros y con una gran demanda de profesionales.



Negocio e Industria



La doctora Giuditta De Prato es investigadora en la IS Unit del IPTS (Joint Research Center) de la Comisión Europea. Doctora en Económicas e Instituciones por la Universidad de Bolonia (Italia)

***Sentando las bases de los servicios digitales.
La innovación a través de los videojuegos online.***

Las tendencias rupturistas que se observan en el mundo de los videojuegos pueden tener efectos secundarios en el ámbito más amplio de los servicios digitales. En este artículo se ofrece una descripción del ecosistema industrial de los juegos online, las características de su proceso de producción así como de la cadena de valor de esta industria, también los principales modelos técnicos y económicos empleados para la producción y distribución de juegos online, con especial hincapié en la creación de servicios.

Autores



Lenguaje y Videojuego



Javi Sánchez lleva más de una década ejerciendo periodismo cultural, con especial atención al videojuego. Miembro del colectivo Mondo Píxel, ha publicado varios libros y colaborado para un sinfín de medios.

El videojuego, la industria de la escala enloquecida

Los videojuegos no son sólo una herramienta fundamental en la alfabetización digital sino que, como primeros representantes culturales en el universo digital, han construido su propio modelo mítico. Una deconstrucción y nueva mezcla de los orígenes del relato en tiempos de indigencia cultural, fácilmente extrapolables a un mundo real necesitado de un discurso acorde a los tiempos.



Lenguaje y Videojuego



Eurídice Cabañes. Presidenta de ARSGAMES.net. Filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología, escribe su tesis doctoral sobre Creatividad Computacional. Ha sido miembro visitante del Computational Creativity Group del Imperial College of London (Reino Unido).

Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica.

Partiendo de la teoría del Homo Ludens que afirma que el juego constituye una actividad fundamental del humano, seguiremos la línea de investigación de los diversos estudios que han demostrado la importancia del juego simbólico en el proceso de aprendizaje del niño/a para, centrándonos en los videojuegos. Veremos de este modo cómo los videojuegos, dado su carácter performativo y unidos a su componente social e interactivo, poseen un gran potencial de generación y transformación de significados culturales, políticos y sociales.

Autores



Mar Marcos es Profesora Titular en la Universidad Complutense de Madrid (Facultad CC de la Información) donde imparte las asignaturas de Narrativa Audiovisual, Fotografía de Moda y Dirección de Actores.

Michael Santorum es licenciado en Ciencias de la Información por la Universidad del País Vasco. Peso pesado de la industria del videojuego en España se incorpora a Mercury Steam, donde participa en Clive Barker's Jericho y Castlevania: Lords of Shadow

La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo

La dinámica propia del videojuego propone la interacción con un universo de carácter simbólico pleno de relaciones con objetos y sujetos útiles para el aprendizaje. La interacción es además apoyada por el desarrollo de procesos de inmersión que facilitan la pertenencia a esos espacios recreados y por el desarrollo de una narrativa particular alternativa a otras formas de representar la realidad. Si el desarrollo de actividades cognitivas activa la función simbólica de los sujetos, resulta posible afirmar que si ese desarrollo viene planteado como un juego, resultará más placentero el proceso de aprendizaje. Si a ello se añade la capacidad del videojuego para generar relatos, resulta interesante analizar cómo una nueva manera de narrar ajustada a las características de un contexto social en estado constante de evolución es un magnífico lugar para aprender.



La Dra. Clara Fernández Vara está realizando su investigación postdoctoral en Digital Media en el Singapore-MIT GAMBIT

Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje

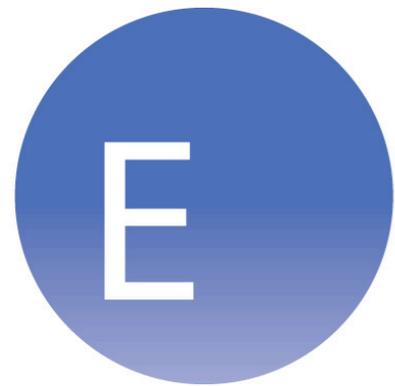
Las aventuras conversacionales y las aventuras gráficas son uno de los géneros más antiguos de videojuegos. Las posibilidades educativas de este género han sido exploradas en diversos artículos, pero normalmente sin examinar las estrategias concretas de juegos concretos, y sin proponer métodos de diseño que puedan ser utilizados por grupos de desarrollo. Este artículo presenta un resumen de los trabajos de investigación realizados sobre las aplicaciones educativas de las aventuras gráficas y conversacionales en diversos ámbitos, seguido de un estudio de las estrategias de diseño que favorecen la enseñanza de diversas disciplinas, como historia, matemáticas o lenguas extranjeras.



María Rubio Méndez es Licenciada en Filosofía por la Universidad de Valencia desde el año 2009 y actual coordinadora del proyecto para integración a través de videojuegos Gamestar(t)

Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula

Los videojuegos cuentan cada vez más con un mayor respaldo por parte de la investigación en innovación pedagógica para su inserción en el aula como herramienta educativa; de hecho, estamos asistiendo a una gran proliferación de estudios en torno a las múltiples ventajas y beneficios que pueden comportar para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, son todavía muchos los problemas que necesitan ser tratados en profundidad con el fin de encontrar soluciones satisfactorias y eficaces. Su artículo aborda algunos de los problemas más acuciantes de las relaciones entre tecnología y educación, como son la segunda brecha digital, la brecha digital de género y la alfabetización digital crítica.

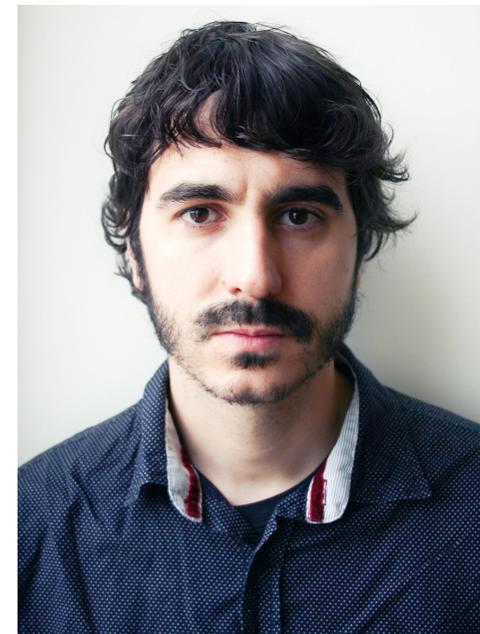


Dra. Mª José Busto Martínez. Médico de Atención Primaria del Servicio Madrileño de Salud, profesora asociada de la Facultad de Ciencias Biomédicas (Universidad Europea de Madrid).

Prof. Dr. Titular Joaquín Pérez Martín. Responsable del Observatorio del Videojuego y de la Animación desde 2003 y director del Máster en Diseño y Programación de Videojuegos de la Universidad Europea de Madrid desde el 2004.

Uso de los videojuegos en el tratamiento contra el dolor

Cerca de 4.000 hospitales estadounidenses están utilizando en la actualidad los videojuegos como parte de la terapia analgésica o para mejorar la estancia hospitalaria. La capacidad de abstracción del videojuego logra de los pacientes una mayor motivación para seguir con los ejercicios y que los efectos del dolor sean mitigados por el deseo de superación del usuario y su experiencia en el juego.



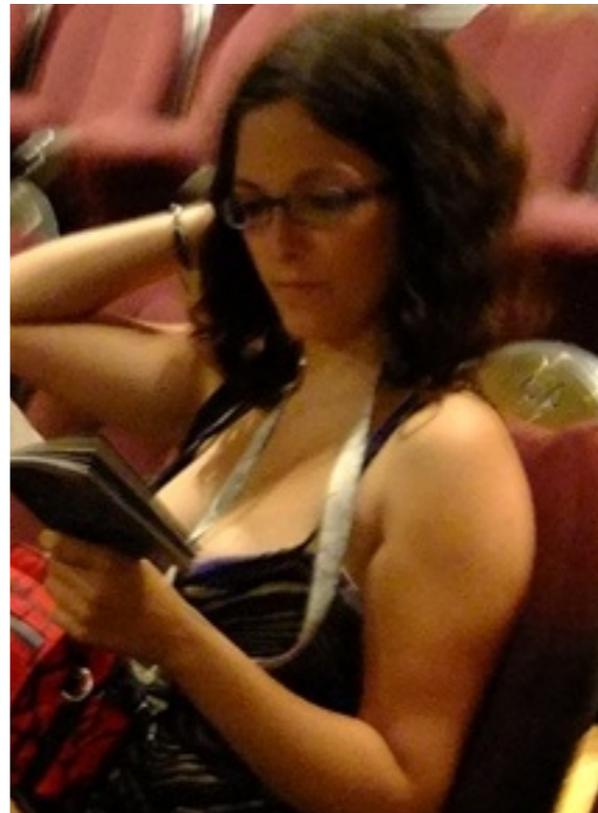
S

Videojuegos y Sociedad

Mar Canet es ingeniero informático y diseñador de videojuegos. Entre sus campos de interés están la visualización interactiva de grandes volúmenes de información y los videojuegos.

Innovación en interfaces para videojuegos desde el Game Art

Después de unos años de estancamiento en las interfaces comerciales existentes para videojuegos, el campo de la interacción humana por computador está en plena efervescencia. Kinect ha demostrado una vez más que la interfaz tiene un factor determinante para la creación de experiencias lúdicas. Los centros de investigación de videojuegos de las universidades están dando cada vez más importancia a interfaces humanas, mientras que muchos artistas de nuevos medios hace tiempo que están siguiendo esta tendencia.



El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico

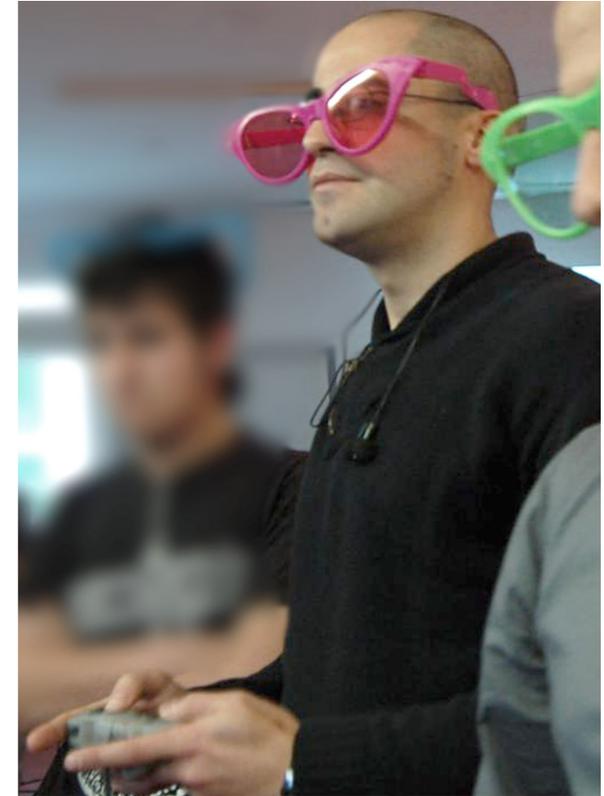
Eurídice Cabañes y María Rubio.

Uno de los problemas más candentes en las investigaciones en torno a ciencia, tecnología y género es la denominada «brecha digital de género» que, en el caso de los videojuegos se hace especialmente patente. Los problemas que acarrea la «brecha digital de género» no pueden entenderse como un mero alejamiento de las mujeres del ámbito tecnológico sino que tiene serias implicaciones sociopolíticas que denotan el androcentrismo y la discriminación de género que todavía impera en nuestra sociedad. En el presente artículo abordaremos la cuestión de la construcción de la identidad de género a través del uso de videojuegos.

Antólogo

injuve

Videojuegos y Juventud



Flavio Escribano, antólogo del presente volumen, es Tesorero y Fundador de ARSGAMES (www.arsgames.net), colectivo dedicado al Game Art y los Games Studies.

Además de ponente y profesor en diversos másters, congresos, workshops y seminarios relacionados con el género, los videojuegos y el arte colabora con organizaciones como la Comisión Europea, AECID, AMAZE y DIGAREC (Berlín), MediaLab-Prado, Intermediae-Matadero, Zemos98, Universidad Europea de Madrid, Universidad Complutense... y otras instituciones tanto nacionales como internacionales en labores de investigación y gestión cultural.

Créditos

injuve

Videoguegos y Juventud



*Secretario de Estado de Servicios Sociales e Igualdad:
D. Juan Manuel Moreno Bonilla*

*Dirección INJUVE:
D. Rubén Urosa Sánchez*

*Dirección Observatorio de la Juventud:
D. Julio Camacho Muñoz*

*Jefa Servicio Estudios y Documentación:
Dña. Blanca Bardo Menéndez*

@2012, INJUVE. Observatorio de la Juventud. Servicio de Estudios y Documentación.
C/ Marqués de Riscal 16 - 28010, Madrid;
Tel 91 782 74 67 - estudios@injuve.es



injuve

Videojuegos y Juventud