

REVISTA DE  
ESTUDIOS  
DE JUVENTUD

→ Septiembre 12 | N°

98

## Videjuegos y Juventud

Coordinador  
**Flavio Escribano**

Presidente y Fundador de ARSGAMES

**REVISTA DE  
ESTUDIOS  
DE JUVENTUD**

**Director**

Rubén Urosa Sánchez

**Coordinador**

Flavio Escribano

**Diseño Gráfico**

Pep Carrió / Sonia Sánchez

Antonio Fernández

**Ilustraciones**

Jon Angulo

**Edición**

©Instituto de la Juventud

**Redacción**

Observatorio de la Juventud en España

Servicio de Documentación y Estudios

Tel.: 91 782 74 67

Fax: 91 782 74 27

E-mail: estudios-injuve@injuve.es

web injuve: www.injuve.es

Biblioteca de Juventud

C/ Marqués del Riscal, 19

Tel.: 91 782 74 73

E-mail: biblioteca-injuve@injuve.es

Libro impreso con papel reciclado,  
el 60% libre de cloro

ISSN:0211-4364

NIPO: 684-12-002-x

Dep. Legal: M-41850-1980

Impresión:

Las opiniones publicadas en éste número  
corresponden a sus autores.  
El instituto de la Juventud no comparte  
necesariamente el contenido de las mismas.

**EL TEMA** | pág. 5

Introducción | pág. 7

1. Jóvenes y Videjuegos. Estado del Arte | pág. 9

Flavio Escribano. Presidente y Fundador de ARSGAMES.

**INNOVACIÓN Y NEGOCIO EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO**

2. Oportunidades de negocio y empleo en la industria de los videojuegos | pág. 23

Peter Zackariasson. Profesor en la University of Gothenburg, School of Business, Economics and Law.

3. Sentando las bases de los servicios digitales. La innovación a través de los videojuegos online | pág. 35

Giuditta De Prato. European Commission.

**EL LENGUAJE DE LOS VIDEOJUEGOS**

4. El videojuego, la industria de la escala enloquecida. | pág. 51

Javier Sánchez. Periodista Miembro del colectivo Mondo Pixel.

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

Eurídice Cabañes. ARSGAMES. | pág. 61

6. La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. | pág. 77

Mar Marcos. Profesora Universidad Complutense de Madrid y Michael Santorum. Mercury Steam.

**VIDEOJUEGOS APLICADOS A LA SANIDAD Y LA EDUCACIÓN**

7. Uso de los videojuegos en el tratamiento contra el dolor. | pág. 90

Joaquín Pérez. Responsable del Observatorio del Videojuego y de la Animación y María José Busto. Médico de Atención Primaria Servicio Madrileño de Salud.

8. Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje. | pág. 101

Clara Fernández Vara. Singapore-MIT GAMBIT Game Lab.

9. Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula. | pág. 118

María Rubio Méndez. ARSGAMES / Universidad de Salamanca.

**VIDEOJUEGOS. ARTE Y SOCIEDAD**

10. Innovación en interfaces para videojuegos desde el Game Art. | pág. 135

Mar Canet. Ingeniero informático de videojuegos y diseñador.

11. El sexo de los píxeles: del yo-mujer al yo-tecnológico. | pág. 150

Eurídice Cabañes. y María Rubio ARSGAMES.

**MATERIALES** | pág. 169**COLABORACIÓN** | pág. 179