

EL TEMA

Videojuegos y Juventud

EL TEMA

El videojuego es un avatar con muchas skins (con muchas pieles), es un camaleón de muchos colores y muchas caras y, por lo tanto, hay que hablar de él desde todos sus perfiles y áreas de influencia. Eso es precisamente lo que hemos tratado de hacer en este volumen, especialmente enfocado en las oportunidades que el videojuego ofrece también a un sector de población que, lamentablemente, es el más vulnerable a los cambios socio-económicos pero que, precisamente, es aquí en donde más está demandado: los jóvenes.

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

Para cualquier experto hablar sobre videojuegos es hablar a contra-reloj debido al extremo dinamismo que este sector ha demostrado. Cuando pensábamos que determinados nichos de la población estaban cerrados a su uso, entonces aparecen nuevos dispositivos que acaban causando impacto precisamente ahí. Cuando todo parecía inventado, entonces un pequeño estudio en algún lugar remoto del mundo hace que su videojuego sea vendido por millones de unidades. Cuando todo parecía investigado, algún experto en alguna Universidad concreta un punto de vista que nadie había tenido en cuenta hasta la fecha.

El videojuego es un avatar con muchas skins (con muchas pieles), es un camaleón de muchos colores y muchas caras y, por lo tanto, hay que hablar de él desde todos sus perfiles y áreas de influencia. Eso es precisamente lo que hemos tratado de hacer en este volumen, especialmente enfocado en las oportunidades que el videojuego ofrece también a un sector de población que, lamentablemente, es el más vulnerable a los cambios socio-económicos pero que, precisamente, es aquí en donde más está demandado: los jóvenes.

Desde los análisis más orientados a las oportunidades laborales de los expertos en economía Peter Zackariasson (University of Gothenburg) y Giuditta De Prato (European Commission) al de un artista internacional como Mar Canet. Ambos parecen tan distintos y, sin embargo, son completamente dependientes, es imposible desligar las oportunidades de negocio de las oportunidades creativas y de los dispositivos creados dentro del contexto de los videojuegos.

Mar Marcos y Michael Santorum (Universidad Complutense), Eurídice Cabañes (Observatorio de la CiberSociedad) y Javier Sánchez (Mundo Píxel) desgranán los misterios más profundos del lenguaje, de la gramática algorítmica que subyace dentro de los videojuegos y del impacto cultural que generan.

Clara Fernández (MIT Gambit Game Lab), María Rubio (ARSGAMES), Joaquín Pérez (UEM) y M^a José Bustos (Servicio Madrileño de Salud) vinculan al videojuego a interesantes oportunidades e iniciativas relacionadas con la educación y la sanidad.

Todos y todas expertos vinculados con distintos grupos de investigación o grupos empresariales de distintas partes del mundo, lo cual avala la calidad, profundidad y precisión de los textos aquí presentes.

Si los videojuegos están cambiando el mundo, no estaría de más contar con un manual de instrucciones como éste para empezar a comprender... cómo, cuándo y dónde.

Flavio Escribano. Antólogo de este volumen.