

## Videojuegos y juventud



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 pre-adolescente pero que ya se sitúa en la media de los 25-30: La de los videjuegos.

El videjuego 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 videjuego 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.

Los artículos que aquí se recogen son realizados por expertos y expertas 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.