

# Editorial

---

Cuando nos reunimos el equipo de redacción de *Communication Papers* para decidir el tópico de este número seis que presentamos ahora, acababan de publicarse los datos de consumo de videojuegos y observamos el incremento exponencial de los últimos años, superando incluso, en los más jóvenes, al consumo de cine y televisión. Dada la trascendencia de este dato en todos los ámbitos, empresarial, educativo y cultural, y conscientes de la necesidad de conocer las investigaciones que se están llevando a cabo, acordamos proponer la tríada vinculante a los tres ámbitos. El resultado fue El Videojuego: Arte, Industria y Educación.

Como ya sabemos, los videojuegos y en general las aplicaciones donde el usuario puede interactuar, considerados una curiosidad hace cuarenta años, son hoy en día dos de las formas más extendidas de entretenimiento por un lado, y de métodos de simulación por otro, razón por la cual han pasado a ser componentes dominantes de la cultura global. La ubicuidad y el crecimiento de la tecnología de videojuegos y los sistemas interactivos hacen necesario entenderlos no sólo como productos comerciales, sino como objetos estéticos, contextos de aprendizaje, construcciones técnicas, simuladores de entornos o fenómenos culturales. Debido a que el/la usuario/a puede interrelacionarse con los contenidos de la aplicación, los videojuegos son una parte importante de los sistemas de entretenimiento digital y tienen una fuerte relación con las redes sociales, los entornos virtuales o los dispositivos móviles, entre otros.

Las oportunidades de crecimiento del sector de desarrollo de videojuegos y los sistemas interactivos son considerables: nuevas tecnologías y dispositivos disponibles, hábitos de uso y consumo de juegos en aumento, distintos usos de los videojuegos con fines más serios, como son el desarrollo de nuevos modelos de negocio, aprendizaje o simulación de entornos culturales, y conexión con las redes sociales, son algunos de los aspectos clave. Los videojuegos están siendo uno de los ejes centrales de la cultura visual, entendida como un campo disciplinar específico para analizar e interpretar la cultura contemporánea alimentada por el arte, la semiótica, la antropología, la sociología, la psicología y, últimamente, por la neurociencia.

Al igual que ocurre con casi cualquier disciplina de amplio alcance social relacionada con la cultura y el entretenimiento (ya sea en la era digital o aun en la etapa previa a la irrupción de internet) algunos de los videojuegos más populares han sido a menudo objeto de críticas por su violencia narrativa, no obstante, existen también expertos que defienden los valores que vehiculan los videojuegos, y asimismo, los efectos positivos de la *gamificación* en la formación de cualquier entorno educativo.

Por su parte, los expertos en educación insisten en que el trabajo en equipo y las habilidades sociales para colaborar en un proyecto común son competencias fundamentales que las futuras generaciones van a necesitar desarrollar para resolver retos y problemas sociales, políticos y ecológicos que ya se están planteando actualmente.

Así pues, el debate ético y social está servido y la presente edición de *Communication Papers* pretende aportar luz con la publicación de todas sus contribuciones que, a buen seguro, la comunidad investigadora considerará oportunas y de muy alta calidad.

Felices vacaciones,

Carmen Echazarreta Soler  
Editora *Communication Papers*