

## Introducción

Los videojuegos se han convertido en uno de los principales dispositivos para el consumo de contenidos interactivos, gracias a sus capacidades de interconectividad global y de retransmisión de contenido audiovisual en tiempo real.

El juego digital ha tenido un crecimiento exponencial en los últimos veinte años. Su industria se ha consolidado en diversos países, impactando a millones de personas, generando dividendos económicos superiores a las industrias del cine y la música juntas, propiciando flujos de bienes de distinto tipo tanto de forma física como digital.

El desarrollo tecnológico en materia de dispositivos de comunicación, la globalización y la creación y divulgación de contenidos de forma inmediata en todo el orbe, han repercutido en estas industrias dando como resultado una generación de consumidores, quienes estiman con gran valor los objetos derivados del mundo del videojuego.

Los videojuegos se asumen hoy en día como tecnologías de interconexión entre millones de personas a escala global. Gracias a sus interfaces interactivas es posible tender puentes de comunicación mundiales y también redistribuir en su interior contenidos autogenerados por los usuarios de esas plataformas. Este último fenómeno ha permitido la conformación de una gran variedad de comunidades virtuales, las cuales llevan a cabo distintas interacciones y prácticas comunicativas desde el interior del propio juego de video.

Asimismo, los videojuegos representan bienes simbólicos que derivan de la cultura visual digital contemporánea. Son piezas culturales que cada vez, con mayor frecuencia, se vuelven referentes directos y motivo de exposición al interior de espacios artísticos y culturales. También, se les estima como dispositivos tecnológicos de gran utilidad para campos como la medicina, la educación y la ciencia.

Como podrá verse a lo largo de este texto, hoy en día los videojuegos son utilizados al interior de distintos campos de la sociedad como la medicina, la educación, la salud, la publicidad, la comunicación colectiva y el arte, entre otros.

Ahora bien, la región latinoamericana, y principalmente México, resulta ser una de las zonas más fructífe-

ras para las industrias de éste tipo de bienes electrónicos. Nuestro país es el mayor consumidor de videojuegos de todo Latinoamérica, peleándose desde hace diez años el primer lugar con Brasil. Como se muestra en la tabla de abajo, la industria del videojuego en México genera 1577 millones de dólares al año.

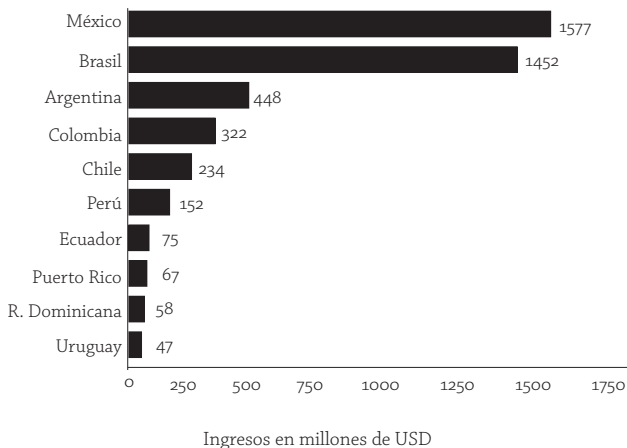


Figura 1. América Latina: países con mayores ingresos en el sector de videojuegos 2019.

Fuente: Statista Research Department (2019)

En ese sentido, este texto pretende introducir a sus lectores en el mundo de los videojuegos, no a través del

nacimiento de su industria o de las etapas históricas que le han vuelto hoy en día el principal sector productivo en materia de audiovisual interactivo, sino desde los propios principios internos de sus mecanismos de comunicación y sus elementos expresivos, para dar cuenta de cómo el videojuego se asume actualmente como una valiosa herramienta para la sociedad y para tratar de entender cómo es que está presente en distintos sectores alrededor del mundo.

En un primer momento se presentan las características del videojuego desde el punto de vista de la comunicación y el diseño visual. Ello resultará valioso para investigadores y estudiantes de ambos campos porque ayudará a comprender la manera en que sus herramientas y principios internos permiten a los jugadores establecer prácticas comunicativas y articular diversas pautas expresivas.

Más adelante, se muestra la manera en que, gracias a dichos adelantos tecnológicos, el videojuego se ha posicionado al interior de diversos sectores de la sociedad, como la medicina, la educación, el arte, la cultura, el deporte y el sector de noticias para medios de comunicación, entre otros.

Finalmente, se reflexiona sobre las novedosas prácticas en las que el videojuego se despliega en el mundo

laboral, los deportes electrónicos y los juegos olímpicos, para formular nuevos cuestionamientos y abordajes al respecto y, quizás, estudiarlo como un novedoso medio de comunicación. El lector podrá conocer en estas páginas cómo el videojuego está cambiando al mundo y la manera en la que los videojugadores están cambiando la manera de jugar.