

REVISTA PRISMA SOCIAL N° 30 JUEGOS Y GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO SOCIAL Y COMUNITARIO

3^{ER} TRIMESTRE, JULIO 2020

EDITORIAL

LUDUS Y SOCIEDAD. MÁS ALLÁ DEL ENTRETENIMIENTO

AUTOR: ÁNGEL TORRES-TOUKOUMIDIS

COORDINACIÓN DEL NÚMERO:

ÁNGEL TORRES-TOUKOUMIDIS

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA (ECUADOR)

JEANETTE CHALJUB-HASBÚN

UNIVERSIDAD DEL CARIBE (REPÚBLICA DOMINICANA)

DIANA RIVERA-ROGEL

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA (ECUADOR)



prisma
social
revista
de ciencias
sociales

LUDUS Y SOCIEDAD. MÁS ALLÁ DEL ENTRETENIMIENTO

La industria de los juegos, especialmente en el contexto digital, ha permeado en las múltiples áreas y ámbitos de la sociedad siendo aplicados para el desarrollo comunitario, de allí que la visión tradicional, en la cual se considera a los juegos exclusivamente por su configuración hacia el entretenimiento, sea gradualmente reemplazada por su implicación directa en procesos comerciales, educativos, comunicativos, entre otras. El impacto producido en estas áreas puede verse reflejado en algunos de los artículos seleccionados para este número donde se abordan los *newsgames*, competencias cívicas, enseñanza de las matemáticas, conciencia ambiental, violencia de género y la cultura ancestral.

Se presentan en este monográfico 10 artículos de investigación, en Sección Temática, tras ser sometidos a evaluación ciega por pares. En resumen de los artículos presentados, se evidencia un impacto positivo en el uso de los juegos dentro de las diferentes áreas del conocimiento, en los que se toman en cuenta múltiples variables como beneficios, efecto, fortalecimiento de relaciones sociales, etc. Asimismo, en los 10 artículos seleccionados puede evidenciarse 3 cuestiones prominentes al estudio de los juegos: mediatización lúdica, progreso tecnológico y equivalencia de las brechas relacionadas a la ludología y narratología. En primer lugar, la mediatización lúdica se refiere al debate de considerar al juego como un medio de comunicación cada vez más afianzado en las nuevas generaciones, en otras palabras, elementos comunes como su uso sincrónico, multipantalla, construcción de identidad, hipersegmentación del público y difusión masiva conlleva a prestar especial atención a las formas en la que se logra sistematizar su consumo, promoviendo a su vez la necesidad de enseñar a valorar las tipologías de juego, lenguaje, tecnologías y valores que pretenden ser inculcados en sus contenidos, es decir, la interacción evidenciada por los juegos debe ser analizada para facilitar su gradual incorporación en los currículos con el fin de propiciar una visión crítica hacia su diseño y mensaje que intentan ser transmitidos (García-Ruíz, Pérez-Rodríguez y Torres-Toukourmidis, 2018). En segunda instancia, el progreso tecnológico pareciera estar conectado indefectiblemente al uso de los juegos, hace 20 años era impensable estimar que "Free Fire", juego de batallas masivas en línea de modalidad "free to play" iba a posicionarse entre los juegos más descargados en el 2020, de igual modo acontece con la continua aceptación de la realidad virtual junto con sus accesorios como los Oculus Rift, Vive Cosmos, DayDream VR o Valve Index, primero, utilizados para el entretenimiento y luego admitidos en el área de medicina. En otros términos, los juegos parecieran encumbrarse como espacios experimentales para el desarrollo y uso de las nuevas tecnologías, donde se logra asimilar su pilotaje en espacios simulados para después aplicarse a situaciones reales (Torres-Toukourmidis, Romero-Rodríguez, & Salgado, 2019). Por último y no menos importante, se encuentra el debate teórico entre ludología y narratología que hace 30 años se remarcaban como dos áreas del conocimiento que incidían en los estudios de juego, pero cada una desde su propia perspectiva. Esta brecha se reduce cada vez más, donde características pertenecientes a la ludología se ven cada vez más inmersas en la narratología y viceversa. Al fin y al cabo, la transdisciplinariedad de los juegos al ser abarcadas desde la psicología, educación, informática, entre otras, permite constar que los campos de estudio terminar por combinarse para generar una visión holística de los juegos.

Para terminar, no queda más que hacer una invitación a futuros investigadores a seguir enriqueciendo los estudios sobre videojuegos, los cuales, en prospectiva, se formalizan como oportunidades para mejorar la calidad de vida y desarrollo comunitario.

REFERENCIAS

García-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, A., Torres-Toukourmidis, Á. (2018). *Educar para los nuevos Medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*. Abya-Yala

Torres-Toukourmidis, A., Romero-Rodríguez, L., & Salgado, J. (2019). *De la interacción a la inmersión para el cambio social: los juegos en la sociedad de la información y el conocimiento*. McGraw Hill