

## RESEÑAS

**Zackariasson, P. & Wilson, T. L. (2012) (Eds). *The Video game industry. Formation, present state and future.* London: Routledge.**

La industria del videojuego vive un momento álgido, económicamente hablando, y, cada vez más, vinculado a lo educativo o lo formativo.

Los editores de este libro nos presentan una obra necesaria para los que nos dedicamos a la investigación en temas relacionados con el aprendizaje basado en juegos.

Se trata de una acertada recopilación de capítulos cuyos autores presentan perfiles diferentes (desarrolladores, académicos, filósofos, sociólogos, ingenieros, etc.) y, están vinculados con el desarrollo y/o la investigación en videojuegos.

El libro presenta una estructura de cuatro partes diferentes.

La primera de ellas nos habla de la naturaleza de la industria del videojuego: reflexiona sobre la naturaleza del videojuego, no como software sino como un producto cultural. También, incluye los capítulos que versan sobre la metáfora de la industria como una industria subcultural, sobre el marketing del videojuego y sobre el ecosistema de los desarrollos de videojuegos para móviles, este último escrito por el español Claudio Feijóo Profesor de la Universidad Politécnica de Madrid.

La segunda parte podríamos definirla como un estudio comparativo de la situación de la industria del videojuego en Norteamérica, Reino Unido y Suecia a través de tres capítulos. Cada uno dedicado a un país.

La tercera parte habla de los efectos de la industria: sobre las consolas y cómo el marco cognitivo de Nintendo dio forma al proceso de innovación en la expansión del mercado de negocio de la Wii (estudio de caso recomendable), reconsideraciones en el estudio de

videojuegos y su efecto en el impacto ecológico de sus soportes físicos actuales. Finalmente, un interesante capítulo crítico sobre el concepto de *gamification* y su asociación con el videojuego del español Flavio Escribano (Arsgames).

La cuarta parte es una prospectiva de futuro, a través de dos capítulos. Uno de ellos, destaca las mejores empresas europeas desarrolladoras, las mejores marca distribuidoras así como los mejores sistemas de desarrollo de videojuegos. Con los datos en la mano y reflexiones del mercado de la industria del videojuego aporta ideas de las formas emergentes de consumo, aplicaciones, consolas sistemas de desarrollo, modelos de negocio, publicidad, marketing y nuevas perspectivas de estudio de videojuegos entre otras ideas.

Finalmente, los editores, con todo el material en la mano, destacan los aportes más relevantes de cada una de las contribuciones y lanzan ideas sobre editores, mercado y como dicen ellos

“la vuelta de tuerca” con el análisis de puntos a tener en cuenta de obras de autores que sirven para reflexionar sobre el devenir de la industria del videojuego.

Finalmente, debemos decir que aparte del valor que pueda tener el libro para los desarrolladores, debemos recomendar su lectura a todos aquellos que de alguna manera están vinculados con el desarrollo de los videojuegos como productos culturales y sus derivados, pues ofrece una nueva perspectiva para reflexionar sobre los mismos. Aporta ideas y visiones sobre la naturaleza del videojuego, que como objeto de estudio, pone sobre la mesa todos los principios de aprendizaje con medios tecnológicos y culturales.

El grado de complejidad de un videojuego supera la narrativa de una película por la variedad de estímulos que aporta. Significativamente hablando el individuo será capaz de asimilar los estímulos presentados desde una perspectiva multitarea.

Aún queda mucho por decir en el mundo del videojuego y el insumo cultural que proporciona a los usuarios.

Con este libro, estamos más cerca de comprender a los desarrolladores y su ecosistema, para que educadores y profesionales de la formación entendamos el instrumento como medio que nos abre nuevos caminos y nuevos mundos hacia retos complejos. Aprovechemos la oportunidad.

*Francisco Ignacio Revuelta Domínguez*