

# Editorial



**LOS VIDEOJUEGOS** son la evolución digital de los juegos de mesa con sus tableros, fichas, cartas, etcétera. En este número de *Espacio Diseño* nos acercamos al mundo digital de los juegos que ahora usan una gran cantidad de interfaces manuales y visuales que van más allá del teclado o el *mouse* de una computadora.

Los videojuegos han sido considerados desde vicio de vagos hasta herramientas para el desarrollo mental y la educación; tal vez la gran emoción que pueden generar sea la responsable de tales juicios, pues es capaz de conducir hasta la adicción. Esta condición los ha hecho blanco de ataques y elogios provenientes de los más diferentes ámbitos, pero también ha mostrado de manera ineludible su importancia cultural y económica.

La presencia de los videojuegos en nuestra cultura ha propiciado incluso una serie de traslados de sus narrativas hacia el cine o la literatura, recuérdese la saga de películas *Resident Evil*, con guión, producción o dirección de Paul W. S. Anderson, así como las novelas, *comics* y un sinnúmero de artículos relacionados que recrean los ambientes, personajes y retos que plantea el homónimo videojuego creado por el japonés Shinji Mikami.

Dentro del campo del diseño, los videojuegos tienen intersecciones amplias con la ilustración, los espacios arquitectónicos, la animación, el diseño ergonómico, etcétera. Un punto más de relación nos lo muestra el artículo "Los videojuegos y los espacios urbanos", en el que se habla de la importancia de los juegos de simulación social para los estudiantes de planeación territorial y los estudios urbanos en general. También hay que mencionar, como referencia del pasado de los videojuegos, el artículo "Los juegos de Posada", en el que se aborda el trabajo con los juegos de mesa de este importante grabador. [📄](#)

