



Gil, Adriana y Vida Mombiela, Tere (2007).

Los videojuegos. Barcelona: UOC.

ISBN: 978-84-9788-681-9

Simone Belli y Sara Olivé

Universitat Autònoma de Barcelona

Universitat Oberta de Catalunya

simone.belli@uab.cat

soliveh@uoc.edu

“Les pantalles ens atreuen, ens agraden moltíssim i posem a la seva disposició varis dels nostres sentits, tant que fins i tot ens pot arribar a molestar tot allò al nostre al voltant que ens distregui d’elles”. (Gil, A. Vida, T. 2007:33)

“Jugar amb videojocs implica posar en marxa moltes de les nostres capacitats i habilitats, necessitem concentració, atenció, control, i molta, però molta emoció”. (Gil, A. Vida, T. 2007:33-34)

El llibre, escrit per Adriana Gil i Tere Vida, tracta el tema dels videojocs en les Ciències Socials, partint de l'experiència de les autores en les diverses investigacions que participen i coordinen, respectivament en el grup JovenTIC i MARINVA.

Es tracta principalment d'un llibre de divulgació científica que ofereix algunes coordenades per a la comprensió dels videojocs en l'actual societat. Quan per a moltes persones, el fenomen dels videojocs és incompreensible, com ho fou en la seva època el cinema, és quelcom que s'està radicant culturalment en el propi temps lliure de les persones. Sense oblidar, com diuen les mateixes autores, que el videojoc no és tan sols una activitat d'oci, sinó també una activitat educativa i social.

Els videojocs poden ser considerats com el nou art de les darreres dècades, però així com en les arts contemporànies, la societat encara no és capaç d'assimilar-los i “fer-los seus”. És un fenomen, el dels videojocs, molt incompreensible per a molts; la societat sembla gairebé incapaç de donar-li un significat propi, com ara l'art contemporani que al seu torn, no troba en la crítica tradicional la pròpia eina per a criticar i opinar alguna cosa, sinó que simplement, només es limita a descriure com està composta l'obra. Així val pels videojocs, la majoria dels media tan sols es limiten a considerar l'aspecte gràfic o la versió en videojoc d'alguna pel·lícula hollywoodenca o les llicències oficials que tenen molts jocs esportius. De la mateixa manera com es fa una ressenya d'una pel·lícula, d'un llibre o d'un disc. Però els videojocs, com en l'art contemporani, no poden entrar en aquestes categories tradicionals. Els videojocs són un

conjunt de totes aquestes “arts”; existeix l'aspecte gràfic, una història, una música, i sobretot, l'aspecte lúdic i la jugabilitat. Per aquest motiu, com diuen les mateixes autores del llibre, a la pregunta vers algun jugador de per a què serveix jugar a videojocs, la resposta és invariablement la mateixa: per a res. És perquè encara no s'ha trobat una eina adequada per a categoritzar, definir, comentar i comprendre aquest nou art. En tant que el videojoc és un producte típicament postmodern. És quelcom tremendament subjectiu i objectiu alhora, individual i col·lectiu al mateix temps.

El llibre es compon per cinc àrees de coneixement clau, que són les que conformen els seus capítols.

1. Què són els videojocs, quin és la seva història i com classificar-los.
2. Què hi ha de cert en allò que els videojocs són causa d'addicció, violència, aïllament i pèrdua de temps.
3. En quins espais, com i a quins videojocs es juga.
4. El potencial lúdic, educatiu, social i artístic dels videojocs.
5. Recursos d'interès, pautes i consells per famílies amb petits videojugadors.

Tots ells, ja sigui amb les seves aportacions o amb les dades exhaustives que les autores ens proporcionen, ens indiquen que no existeix una sola manera de jugar amb videojocs, ni una sola edat o condició, de manera que ens anem fent una imatge actualitzada de la complexitat d'aquesta amplitud i de les formes més habituals d'apropar-nos-hi.

Els cinc capítols estan curosament estructurats per a poder articular de forma detallada i entretinguda què, qui, el perquè, el on, el com i el quan de jugar als videojocs. Realitzem una lectura amb tots els seus condiments: per l'acte de jugar, pels agents implicats, pels espais on es juga i per les diverses finalitats i potencialitats lúdiques, socials i artístiques. Navegar per aquests mars, ens permetrà esclarir aspectes clau sobre algunes de les preguntes que ens fem respecte als videojocs.

El primer capítol ens mostra el “què” de jugar amb videojocs. Les seves autores proposen començar per realitzar una revisió del mateix concepte, a partir de fer un recorregut històric per als principals punts d'inflexió que han fet que els videojocs siguin el que avui son. El llibre ens acluca l'ull per a somriure al recordar com jugàvem amb els nostres primers arcades i aventures i com sentíem emocions. Un punt fort d'aquest capítol és que ens ajuda a situar-los com a eina de socialització, en el seu context social i històric d'emergència i això contribueix a que se'ns desdibuixi qualsevol noció única i unidireccional que ens puguem representar del que és videojugar. No només es juga a moltes edats i gèneres, sinó amb moltes finalitats, suports i llocs diferents; l'espai de joc pot prendre múltiples sentits i significats, té moltes potencialitats.

Un concepte fonamental que apareix en aquest capítol, és que el jugar crea allò inexistent, com per exemple, el sentit mateix de l'art contemporani, crear quelcom que no existeix: “El joc és simbòlic, permet l'aparició de nous significats i reassigna els ja existents. En els videojocs neixen nous monstres i nous

herois i fins i tot les seves relacions poden ser novadores". (Gil, A. Vida, T. 2007:10). És aquesta la característica postmoderna dels videojocs, el que per molts és impossible de comprendre.

Pel que fa al tema dels videojocs està contínuament banalitzat pels mitjans de comunicació. En la televisió, en la premsa, aquesta banalització és contínua i constant, és una banalització que es compon de diverses definicions de violència o d'addicció. Violència que remet al seu torn, a la violència en el cinema en les primeres pel·lícules violentes en els anys 60 amb l'aparició de les primeres bandes juvenils. O addicció com l'addicció a la televisió, sense considerar l'aspecte actiu i educatiu que els videojocs tenen. També els videojocs, per dir-lo així, "violents" tenen aquest aspecte, eduquen a la violència, eduquen a la percepció de la violència en la societat. Quan el videojoc moltes vegades tan sols reflecteix a la societat, inventa molt poc. Encara que sembli que Súper Mario sigui un producte de la fantasia, però sempre hi ha la clara distinció entre lo bo i lo dolent, els valors, la mort i l'amistat. Al final d'aquest capítol les autores han volgut recordar-nos el establir el fil conductor: els videojocs són joguines i com a tals ens divertim amb ells. En tant que sense aquesta qualitat no podríem parlar de jocs.

Les autores es proposen seguir investigant a la cerca de la resposta final sobre la veracitat o falsedat de temors i rumors sobre els videojocs. Però com elles mateixes comenten, lo curiós és que si la resposta definitiva sobre la perillositat dels videojocs no es troba, es continua buscant. Quant al cas dels videojocs, es genera tanta pressió social. Pressió generada per la idea que les tecnologies "impacten" sobre les persones i sobre la societat. "La idea del impacte dels mitjans de comunicació i de les TIC, es una metàfora bàsica del imaginari social contemporani, que utilitzem freqüentment per pensar la nostra vida social". (Gil, A. Vida, T. 2007:38).

Però les autores sostenen que les metàfores del "impacte" i la passivitat resulten inadequades, en tant que ja no esdevenim éssers passius sinó actius, quan ens imaginem "llegint" el nostre entorn, com a cercadors de significats que interpreten el seu entorn i que són capaços de "reescriure'l" al traslladar el resultat d'aquesta lectura a la seva vida quotidiana. Una llibertat del lector-jugador per resignificar el videojoc i produir una lectura diferent a l'esperada. Així que per a les autores és molt més coherent aquesta metàfora de la "lectura", que la del "impacte". Aquesta metàfora de la "lectura", a diferència de la metàfora del "impacte", no s'absorbeix sinó que es reflexiona.

Per endinsar-nos en l'aventura dels videojocs se'ns convida a prioritzar aquesta qualitat lúdica i adoptar una postura activa com agents capaços de llegir-los i treure'n partit. Aquí resideix la llibertat del lector. No ens trobem amb fets tancats, sinó amb possibilitats. Mirar-los com possibilitats, ens situa en una posició des de la qual poder relacionar-nos amb aquesta tecnologia cada vegada més integrada en les nostres vides, de maneres diferents a les dominants. En aquest sentit, el llibre esdevé molt més que una presa de consciència sobre el paper creixent dels videojocs en el nostre dia a dia. Ens fa una proposta. Ens ofereix l'oportunitat d'adoptar una mirada crítica que ens permeti fer una relectura dels discursos dominants que s'articulen al voltant seu, obrint pas a l'aprofitament d'aquestes pràctiques. Per això, les autores ens proporcionen l'espai suficient per posar tots els sentits: per a veure, tocar, escoltar i parlar d'aquells supòsits donats per fet sobre els videojocs.

Entorn del concepte de videojocs s'articulen pràctiques culturals que no tan sols demonitzen l'ús de les TIC partint de la creença del seu impacte llastimós sobre els joves, sinó que se'ns han presentat com veritats inqüestionables i gairebé consagrades.

Hi ha algunes faltes en aquesta història dels videojocs que les autores ens proposen en aquest primer capítol, que únicament per a un lector atent al progrés dels videojocs en les últimes dues dècades, i que ha participat de forma activa, en el paper de videojugador, pugui advertir aquestes faltes. De convençut estimador de la filosofia de Nintendo, denominada "nintendomania", en la pàgina 15, quan es tracta la història de Nintendo, cal dir que el SNES sol va sortir en el 1990 a Japó, però a Europa només va arribar en el 1992. I la SNES, o Supernintendo (consola a 16 bits), ha tingut molt menys èxit que la seva versió anterior, que és la NES, o sigui la Nintendo 8 bits. Aquesta sí que fou una veritable evolució i revolució en el món dels videojocs i va ser un èxit total (1983 al Japó, 1986 a Europa). Va ser la que va fer conèixer la marca Nintendo en tot el món, i sobretot va donar a conèixer a Super Mario Bros, veritable icona de la nintendomania. Successivament, Sega va intentar fer el mateix amb la Sega Master System (8 bits) abans, i després amb la Mega Drive (16 bits) amb l'eriçó Sonic. Al llarg dels anys 90 va ser una contínua lluita de plataformes entre el Supermario i el Sonic. Al final va guanyar Supermario i la Sega va desaparèixer. En el 2008 han aparegut els dos enemics de sempre en un videojoc junts, en "Supermario i Sonic en les olimpíades", per a les consoles Nintendo Wii i Nintendo Ds.

En el segon capítol "parlant de videojocs...què hi ha de cert sobre l'addicció, la violència, l'aïllament i la pèrdua de temps?" es desarticulen aquestes aparents "veritats" universals, en una desconstrucció digna de ser llegida sense presses.

Les autores desfilen en quatre grans blocs, les principals (in)certeses i preocupacions socials d'aquests possibles efectes negatius sobre els joves, si entenem a aquests darrers, està clar, com entitats vulnerables, fràgils i desvalgudes, susceptibles de ser impactades per la tecnologia.

En una secció del mateix capítol denominada "El que diuen els experts" s'expliciten les realitats que s'han conformat amb aquestes preocupacions, no tan sols a nivell individual sinó també social. Resulta interessant adonar-se'n de l'enorme pressió social i científica que es va establint amb els intents de mantenir, desmentir o validar rumors que verifiquin o falsin la seva perillositat sense arribar a cap resultat concloent que ho demostrí. I la lluita implícita que s'estableix per tal de silenciar totes aquelles veus que no evidenciïn produccions monolítiques del jo, més que habituades a haver de defensar-se davant desqualificacions i greuges constants.

En aquest sentit, les autores destaquen com punt clau per a analitzar aquestes qüestions, la problematització que es pot arribar a fer del sentiment d'intensitat que comporta l'acte de jugar.

Interessant en aquest capítol la definició dels diferents perfils que caracteritzen els jugadors segons el grau d'implicació i de la inversió de temps que realitzen videojugant. Les autores defineixen entre *hardcore gamers* i *casuals gamers*. Gil i Vida expliquen que no existeixen jugadors *hardcores* com a tal, quant hi han jugadors *hardcores* per a certs jocs i *casual* per uns altres. Una categoria molt interessant per a un investigador en les Ciències Socials és la de "jugador social", o *social gamer*. És a dir, aquells jugadors que gaudeixen dels jocs perquè els entenen com una manera d'interaccionar amb altres persones.

El tercer capítol, tracta el "on", dóna comptes de la diversitat d'espais, formes i tipus de videojocs als quals es juga. Parlar sobre llocs i contextos també implica dedicar tot un capítol a aprofundir en el "què, qui, com, quant i amb qui" es juga als videojocs. Un dels seus punts forts, és que analitza les diferències produïdes per aquests espais i suports de joc. En aquesta línia, resulta interessant veure com en cada espai on el joc és possible - a casa, en el carrer, al cibercafé, Internet... - es despleguen formes diverses

de jugar i compartir amb els amics i/o família. Ens facilita enormement veure que joc i interacció van de la mà.

"No ens falta una 'Real Life' ni volem oblidar la nostra 'trista existència'. Simplement som persones que volem aprofitar la oportunitat d'experimentar i gaudir d'aficions comunes con milers i milers de persones de tot el món". (Gil, A. Vida, T. 2007:64).

Aquí rau una de les virtuts que es fa palesa al llarg de tot el llibre; quan parla de possibilitats, també parla d'entramat de relacions, de diàlegs i emocions que es poden fomentar a través d'aquests espais de joc, tant en l'àmbit familiar com en altres. Ens proposa pensar els videojocs com a eines de relació i no pas d'aïllament.

Espais on es juga, que poden ser públics o privats, a casa o a un cibercafé i sobretot les autores ens proposen les diferents tipologies de llocs i les diverses modalitats de videojugar. Particularment interessant el que les autores defineixen com "compartir" aquests espais per als videojugadors, quan són espais també per a la socialització del coneixement entre ells i tenir l'oportunitat d'expressar les pròpies emocions reals en un context virtual.

El quart capítol, ens fa una proposta molt suggeridora. Efectivament, d'una banda atrevir-nos a pensar que el joc no només pot servir per a passar una estona inútil, sinó útil i divertida equival a qüestionar el mateix sentit del videojoc. Per una altra, buscar eines que ens indiquin com treure'ls partit comporta desafiar i ampliar la mateixa definició, sempre i quan videojugar no deixi de ser divertit.

Durant els primers capítols veiem que els jocs són moltes coses i que quan juguem fem moltes més coses de les que en principi diem fer. Aquest penúltim capítol il·lustra com aprofitar totes aquestes eines que es despleguen per a treure'ls partit a molts i diferents nivells, com per exemple, l'educatiu, el relacional, el social i l'artístic. El que ens assenyalen aquestes aplicacions alternatives, en tant nous llenguatges, són les realitats que generen per a ser compartides i resignificades. En aquest sentit, podem comprendre que els videojocs estan a la informàtica, com la literatura està a l'escriptura. Quant encara que siguin programes informàtics al capdavant, cal considerar-los com la màxima expressió de la informàtica.

L'últim i breu apartat, ens proporciona una guia de recursos d'interès dirigits al qui vulgui continuar aprofundint en la perspectiva de la "lectura" dels videojocs i no a pensar en el seu "impacte". També hi ha una interessant bibliografia de les principals obres sobre els videojocs i la societat. A més, hi ha un útil apartat on es poden trobar algunes pautes i consells per a les famílies que tenen petit@s videojugador@s a casa.

El conjunt del llibre se'ns presenta com una eina de treball i una aplicació pràctica de la mà d'experts en joc i TIC que resulta útil per a endinsar-nos un xic més en el món dels videojocs des d'una òptica diferent a la convencional. Per tot això, la seva lectura resultarà enriquidora alhora que entretinguda per a un ampli ventall de lectors. I el millor és que ens anima a seguir formulant les nostres pròpies hipòtesis i "lectures".

Sobretot el llibre està molt indicat per qui es relaciona per primer cop amb l'estudi dels videojocs, en tant que hi han òptimes descripcions, classificacions i observacions sobre aquests. Especialment, les diverses tipologies i la història dels videojocs resulten molt útils. També està molt indicat per a investigadors que tracten el tema dels videojocs per primera vegada. Principalment, a totes aquelles

generacions, la majoria, que no han nascut a l'era dels videojocs, que no s'han beneficiat d'ells al llarg de la seva infància, i que a través dels videojocs han comprès què és la tecnologia, com utilitzar-la i com evoluciona. Per a aquestes darreres generacions, suposo que no serveix una introducció als videojocs, quan elles mateixes han participat activament en la seva evolució.

Formato de citación

Belli, Simone y Olivé, Sara (2008). Reseña de Gil y Vida (2007) Los videojuegos. *Athenea Digital*, 13, 285-290. Disponible en

<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/498>.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons](#).

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las siguientes condiciones:

Reconocimiento: Debe reconocer y citar al autor original.

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar, o generar una obra derivada a partir de esta obra.

[Resumen de licencia](#) - [Texto completo de la licencia](#)