



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**

“Las pantallas nos atraen, nos gustan muchísimo y ponemos a su disposición varios de nuestros sentidos, tanto que incluso nos puede llegar a molestar todo aquello a nuestro alrededor que nos distraiga de ellas”(Gil, A. Vida, T. 2007:33)

“Jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control, y mucha, pero mucha emoción.”.(Gil, A. Vida, T. 2007:33-34)

El libro, escrito por Adriana Gil y Tere Vida, trata el tema de los videojuegos en las Ciencias Sociales, partiendo de la experiencia de las autoras en las varias investigaciones que participan y coordinan, respectivamente en el grupo JovenTIC y MARINVA.

Se trata principalmente de un libro de divulgación científica que ofrece algunas coordenadas para la comprensión de los videojuegos en la actual sociedad. En cuanto para muchas personas, el fenómeno de los videojuegos es incomprensible, como lo fue a su época el cine, es algo que se está radicando culturalmente en el propio tiempo libre de las personas. Sin olvidar, como dicen las mismas autoras, que el videojuego no es sólo una actividad de ocio, sino también una actividad educativa y social.

Los videojuegos pueden ser considerados como el nuevo arte de las últimas décadas, pero al igual como con las artes contemporáneas, la sociedad todavía no es capaz de asimilarlas y “hacerlas suyas”. Es un fenómeno, el de los videojuegos, muy incomprensible para muchos; la sociedad parece casi incapaz de darle un significado, como en el arte contemporáneo, que a su vez no encuentra en la crítica tradicional la propia herramienta para criticar y opinar algo, sino que simplemente solo se limitan a describir como la obra está compuesta. Así vale para los videojuegos, la mayoría de los media solo se limitan a considerar el aspecto gráfico, o la versión en videojuego de alguna película hollywoodiana o las licencias oficiales que tienen muchos juegos deportivos. De la misma manera como se hace una reseña de una película, de un libro o de un disco. Pero los videojuegos, como el arte contemporáneo, no pueden entrar en estas categorías tradicionales. Los videojuegos son un conjunto de todas estas “artes”; existe el aspecto gráfico, una historia, una música, y sobre todo, el aspecto lúdico y la jugabilidad. Por esto motivo, como dicen las mismas autoras del libro, al preguntar a algún jugador para qué sirve jugar a videojuegos, la respuesta es invariablemente la misma: para nada. Es porqué todavía no se ha encontrado una herramienta adecuada para categorizar, definir, comentar, comprender este nuevo arte. En cuanto el

videojuego es un producto típicamente posmoderno. Es algo tremendamente subjetivo y objetivo a la vez, individual y colectivo al mismo tiempo.

El libro se compone por cinco áreas de conocimiento clave, que son las que forman sus capítulos.

- Qué son los videojuegos, cuál es su historia y cómo clasificarlos.
- Qué hay de cierto en aquello de que los videojuegos son causa de adicción, violencia, aislamiento y pérdida de tiempo.
- En qué espacios, cómo y a qué videojuegos se juega.
- El potencial lúdico, educativo, social y artístico de los videojuegos.
- Recursos de interés y pautas y consejos para las familias con pequeños videojugadores.

Todos ellos, ya sea con sus aportaciones o con los datos exhaustivos que las autoras nos proporcionan, nos indican que no existe una sola manera de jugar con videojuegos, ni una sola edad o condición, de forma que nos vamos haciendo una imagen actualizada de la complejidad de dicha amplitud y de las formas más habituales de aproximarnos a ellos.

Los cinco capítulos están cuidadosamente estructurados para poder articular de manera detallada y entretenida qué, quien, el porqué, el dónde, el cómo y el cuando de jugar a los videojuegos. Realizamos una lectura con todos sus condimentos: por el acto de jugar, por los agentes implicados, por los espacios dónde se juega y por las diversas finalidades y potencialidades lúdicas, sociales y artísticas. Navegar por estos mares, nos permitirá esclarecer aspectos clave sobre preguntas que nos hacemos respecto a los videojuegos.

El primer capítulo nos muestra el "qué" de jugar con videojuegos. Sus autoras proponen empezar por realizar una revisión del mismo concepto, a partir de hacer un recorrido histórico por los principales puntos de inflexión que han hecho que los videojuegos sean lo que hoy son. El libro nos hace un guiño para sonreír al recordar cómo jugábamos con nuestros primeros arcades y aventuras y como sentíamos emociones.

Un punto fuerte de éste capítulo es que nos ayuda a situarlos como herramienta de socialización, en su contexto social y histórico de emergencia y esto contribuye a que se nos desdibuje cualquier noción única y unidireccional que nos podamos representar de lo que es videojugar. No sólo se juega a muchas edades y géneros, sino con muchas finalidades, apoyos y lugares diferentes; el espacio de juego puede tomar múltiples sentidos y significados, tiene muchas potencialidades.

Un concepto fundamental que aparece en este capítulo, es que el jugar crea lo inexistente, como por ejemplo, el sentido mismo del arte contemporáneo, crear algo que no existe: "El juego es simbólico, permite la aparición de nuevos significados y resignifica los ya existentes. En los videojuegos nacen nuevos monstruos y nuevos héroes e incluso sus relaciones pueden ser novedosas" (Gil, A. Vida, T. 2007:10). Es ésta la característica posmoderna de los videojuegos, lo que por muchos es imposible de comprender. En cuanto el tema de los videojuegos está continuamente banalizado por los medios de comunicación. En la televisión, en los periódicos, esta banalización es continua y constante. Es una banalización que se compone de varias definiciones de violencia o de adicción. Violencia que remite, a su vez, a la violencia del cine de las primeras películas violentas de los años 60, con la aparición de las

---

primeras bandas juveniles. O adicción como la adicción a la televisión, sin considerar el aspecto activo y educativo que los videojuegos tienen. También los videojuegos, por decirlo así, “violentos” tienen este aspecto, educan a la violencia, educan a la percepción de la violencia en la sociedad. En cuanto el videojuego muchas veces solo refleja a la sociedad, inventa muy poco. Aunque parezca que Súper Mario sea sólo fruto de la fantasía, siempre existe una clara distinción entre lo bueno y lo malo, los valores, la muerte y la amistad. Al final de este capítulo las autoras han querido recordarnos el hilo conductor: los videojuegos son juguetes y como tales nos divertimos con ellos. Sin esta cualidad no podríamos hablar de juegos.

Las autoras se proponen seguir investigando en busca de la respuesta final sobre la veracidad o falsedad de los temores y rumores a los que se refieren los videojuegos. Pero como ellas mismas comentan, lo curioso es que si la respuesta definitiva sobre la peligrosidad de los videojuegos no se encuentra, se sigue buscando. En cuanto en el caso de los videojuegos, se genera mucha presión social. Presión generada por la idea de que las tecnologías “impactan” sobre las personas y sobre la sociedad. “La idea del ‘impacto’ de los medios de comunicación y de las TIC, es una metáfora básica del imaginario social contemporáneo, que usamos frecuentemente para pensar nuestra vida social”. (Gil, A. Vida, T. 2007:38). Pero las autoras sostienen que las metáforas del “impacto” y la pasividad resultan inadecuadas, en cuanto ya no somos seres pasivos sino activos, cuando nos imaginamos “leyendo” nuestro entorno, buscadores de significados que interpretan su entorno y que son capaces de “re-escribirlo” al trasladar el resultado de esta lectura a su vida cotidiana. Se trata de la libertad del lector-jugador para re-significar el videojuego, para producir una lectura diferente a la esperada. Así que para las autoras es mucho más coherente esta metáfora de la “lectura”, que la del “impacto”. Esta metáfora de la “lectura”, a diferencia de la metáfora del “impacto”, no se absorbe sino que se reflexiona.

Para adentrarnos en la aventura de los videojuegos se nos invita a priorizar esta cualidad lúdica y adoptar una postura activa como agentes capaces de leerlos y sacar partido de ello. Aquí reside la libertad del lector. No nos encontramos con hechos cerrados, sino con posibilidades. Mirarlos como posibilidades, nos sitúa en una posición desde la cual poder relacionarnos con esta tecnología cada vez más integrada en nuestras vidas, de formas distintas a las dominantes.

En este sentido, el libro acontece mucho más que una toma de conciencia sobre el papel creciente de los videojuegos en nuestro día a día. Nos hace una propuesta. Nos ofrece la oportunidad de adoptar una mirada crítica que nos permita hacer una relectura de los discursos dominantes que se articulan alrededor suyo, abriendo paso al aprovechamiento de estas prácticas. Por esto, las autoras nos proporcionan el espacio suficiente para poner todos los sentidos: para ver, tocar, escuchar y hablar de aquellos supuestos dados por hecho sobre los videojuegos.

En torno al concepto de videojuegos se articulan prácticas culturales que no sólo demonizan el uso de las TIC partiendo de la creencia de su impacto lastimoso sobre los jóvenes, sino que se nos han presentado como verdades incuestionables y casi consagradas.

Hay algunas faltas en esta historia de los videojuegos que las autoras nos proponen en este primer capítulo, que solo para un lector atento al progreso de los videojuegos en las últimas dos décadas, y que ha participado de forma activa, en el papel de videojugador, pueda advertirlas. De convencidos fans de la filosofía de Nintendo, denominada “nintendomania”, en la página 15, cuando se trata la historia de Nintendo, hay que decir que el SNES solo salió en el 1990 en Japón, pero en Europa llegó en el 1992. Y

la SNES, o Supernintendo (consola a 16 bits), ha tenido mucho menos éxito que su versión anterior, que es la NES, o sea la Nintendo 8 bits. Esta sí que fue una verdadera evolución y revolución en el mundo de los videojuegos, fue un éxito total (1983 en Japón, 1986 en Europa). Este modelo fue el que hizo famosa la marca Nintendo en todo el mundo, y sobre todo dio a conocer Super Mario Bros, verdadero ícono de la nintendomaniá. Seguidamente Sega intentó hacer lo mismo con la Master System (8 bits), y después con la Mega Drive (16 bits) con el erizo Sonic. A lo largo de los años 90 fue una continua lucha de plataformas entre Super Mario y Sonic. Al final ganó Super Mario y la Sega desapareció. En el 2008 han aparecido los dos enemigos de siempre en un videojuego juntos, en "Super Mario y Sonic en las olimpiadas", para las consolas Nintendo Wii y Nintendo Ds.

En el segundo capítulo "hablando de videojuegos...¿qué hay de cierto sobre la adicción, la violencia, el aislamiento y la pérdida de tiempo?" se desarticulan estas aparentes "verdades" universales, en una desconstrucción digna de ser leída sin prisas.

Las autoras deshilachan en cuatro grandes bloques, las principales (in)certezas y preocupaciones sociales de estos posibles efectos negativos sobre los jóvenes, si entendemos a estos últimos, está claro, como entidades vulnerables, frágiles y desvalidas, susceptibles de ser impactadas por la tecnología.

En una sección del mismo capítulo denominada "Lo que dicen los expertos" se explicitan las realidades que se han conformado con estas preocupaciones, no solamente a nivel individual sino social. Resulta interesante darse cuenta de la enorme presión social y científica que se va estableciendo con los intentos de mantener, desmentir o validar rumores que verifiquen o falseen su peligrosidad sin llegar a ningún resultado concluyente que lo demuestre. Y la lucha implícita que se establece por silenciar todas aquellas voces que no evidencien producciones monolíticas del yo, más que habitadas a tener que defenderse ante descalificaciones y agravios constantes.

En este sentido, las autoras destacan como punto clave para analizar estas cuestiones la problematización que se puede llegar a hacer del sentimiento de intensidad que conlleva el acto de jugar.

Interesante en este capítulo la definición de los diferentes perfiles que caracterizan los jugadores según el grado de implicación y de la inversión de tiempo que realizan videojugando. Las autoras definen entre *hardcore gamers* y *casual gamers*. Gil y Vida explican que no existen jugadores *hardcores* como tal, en cuanto hay jugadores *hardcores* para ciertos juegos y *casual* para otros.

Una categoría muy interesante para un investigador en las Ciencias Sociales es la de "jugador social", o *social gamer*. Es decir, aquellos jugadores que disfrutan de los juegos porque los entienden como una manera de interactuar con otras personas.

El tercer capítulo trata el "dónde". En él se expone la diversidad de espacios, formas y tipos de videojuegos a los que se juega. Hablar acerca de lugares y contextos también implica dedicar todo un capítulo a profundizar en el "qué, quien, como, cuanto y con quien" se juega a los videojuegos. Uno de sus puntos fuertes es que analiza las diferencias producidas por estos espacios y soportes de juego. En relación a esto, resulta interesante ver como en cada espacio dónde el juego es posible - en casa, en la calle, el cibercafé, Internet... - se despliegan formas distintas de jugar y compartir con los amigos y/o familia. Nos facilita enormemente ver que juego e interacción van de la mano.

"No nos falta una 'Real Life' ni queremos olvidar nuestra triste existencia. Simplemente somos personas que queremos aprovechar la oportunidad de experimentar y disfrutar de aficiones comunes como miles y miles de personas de todo el mundo." (Gil, A. Vida, T. 2007:64)

Aquí radica una de las virtudes que se hace patente a lo largo de todo el libro; cuando habla de posibilidades, también habla de entramado de relaciones, de diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de estos espacios de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros. Nos propone pensar los videojuegos como herramientas de relación y no de aislamiento.

Espacios donde se juega, que pueden ser públicos o privados, en casa o en un cibercafé... las autoras nos proponen varias tipologías de lugares y las diferentes modalidades de videojugar. Particularmente interesante lo que las autoras definen como "compartir" estos espacios para los videojugadores, en cuanto son espacios también para la socialización del conocimiento entre ellos y tener la oportunidad de expresar las propias emociones reales en un contexto virtual.

El cuarto capítulo, nos hace una propuesta muy sugerente. Efectivamente, por una parte atrevernos a pensar que el juego no sólo puede servir para pasar un rato inútil, sino útil y divertido equivale a cuestionar el mismo sentido del videojuego. Por otra, buscar herramientas que nos indiquen como sacarles partido conlleva desafiar y ampliar la misma definición, siempre y cuando videojugar no deje de ser divertido.

Durante los primeros capítulos vemos que los juegos son muchas cosas y que cuando jugamos hacemos muchas más cosas de las que en principio decimos hacer. Este penúltimo capítulo ilustra como aprovechar todas estas herramientas que se despliegan para sacarles partido a muchos y distintos niveles como por ejemplo, el educativo, el relacional, el social y el artístico. Lo que nos señalan estas aplicaciones alternativas, en tanto nuevos lenguajes, son las realidades que generan para ser compartidas y resignificadas. En este sentido podemos comprender que los videojuegos es a la informática, como la literatura es a la escritura. Aunque sean programas informáticos al fin y al cabo, hay que considerarlos como la máxima expresión de la informática.

El último y breve apartado nos proporciona una guía de recursos de interés dirigidos a quien quiera continuar profundizando en la perspectiva de la "lectura" de los videojuegos y no a pensar en su "impacto". También hay una interesante bibliografía de las principales obras sobre los videojuegos y la sociedad. Además hay un útil apartado donde se pueden encontrar algunas pautas y consejos para las familias que tienen pequeñ@s videojugador@s en casa.

El conjunto del libro se nos presenta como una herramienta de trabajo y aplicación práctica de la mano de expertos en juego y TIC que resulta útil para adentrarnos un poco más en el mundo de los videojuegos desde una óptica distinta a la convencional. Por todo ello, su lectura resultará enriquecedora a la vez que entretenida para un amplio abanico de lectores. Y lo mejor es que nos anima a seguir formulando nuestras propias hipótesis y "lecturas".

El libro está muy indicado para quien se relaciona por primera vez con el estudio de los videojuegos, en cuanto hay óptimas descripciones, clasificaciones y observaciones sobre éstos. Especialmente, las varias tipologías y la historia de los videojuegos resultan muy útiles. También está muy indicado para investigadores que tratan el tema de los videojuegos por primera vez. Principalmente a todas aquellas generaciones, la mayoría, que no han nacido en la era de los videojuegos, que no se han beneficiado de

los videojuegos a lo largo de su infancia, y que a través de los videojuegos han comprendido qué es la tecnología, cómo usarla y cómo evoluciona. Para las últimas generaciones, supongo que no sirve una introducción a los videojuegos, en cuanto ellas mismas han participado activamente en su evolución.

## 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](#)