



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

“Gli schermi ci attraggono, ci piacciono tantissimo e mettiamo a loro disposizione vari nostri sensi, tanto che incluso possono arrivare a disturbare tutto quello che nel nostro intorno ci disturba da essi” (Gil, A. Vida, T. 2007:33)

“Giocare con i videogiochi implica mettere in movimento molte delle nostre capacità ed abilità, vogliamo concentrazione, attenzione, controllo, e molta, pero molta emozione.” (Gil, A. Vida, T. 2007:33-34)

Il libro, scritto da Adriana Gil e Tere Vida, tratta il tema dei videogiochi nelle Scienze Sociali, partendo dalla esperienza delle autrici nelle varie ricerche che partecipano e coordinano, rispettivamente nel gruppo JovenTIC e MARINVA.

Si tratta principalmente di un libro di divulgazione scientifica che offre alcune coordinate per la comprensione dei videogiochi nell'attuale società. In quanto per molte persone, il fenomeno dei videogiochi è incomprensibile, come lo fu il cinema nella sua epoca, è “qualcosa” che si sta radicando culturalmente nel proprio tempo libero delle persone. Senza dimenticare, come dicono le stesse autrici, che il videogioco non è solo un'attività di ozio, ma anche un'attività educativa e sociale.

I videogiochi possono essere considerati come la nuova arte degli ultimi decenni, pero proprio come l'arte contemporanea, la società tuttavia non è capace di assimilarla e “farla sua”. È un fenomeno, quello dei videogiochi, incomprensibile per molti, la società sembra quasi incapace di dargli un significato, proprio come l'arte contemporanea che a sua volta non incontra nella critica tradizionale il proprio strumento per criticare e opinare, ma semplicemente solo si limita a descrivere come l'opera è composta. Questo succede per i videogiochi, la maggioranza dei media solo si limita nel considerare l'aspetto grafico, o la versione in videogioco di qualche film hollywoodiano o le licenze ufficiali che hanno molti giochi sportivi. Nello stesso modo di come si fa una recensione di un film, un libro o di un disco. Pero i videogiochi, come l'arte contemporanea, non possono entrare in queste categorie tradizionali. I videogiochi sono un congiunto de tutte queste “arti”, esiste l'aspetto grafico, una storia, una musica, e soprattutto l'aspetto ludico e la giocabilità. Per questo motivo, come dicono le autrici, alla domanda fatta a vari giocatori riguardante l'utilità nel giocare con videogiochi, la risposta è invariabilmente la stessa: a niente. È perché

tuttavia non si ha incontrato uno strumento adeguato per categorizzare, definire, commentare, comprendere questa nuova arte. In quanto il videogioco è un prodotto tipicamente postmoderno. È qualcosa di tremendamente soggettivo ed oggettivo allo stesso tempo, individuale e collettivo contemporaneamente.

Il libro si compone per cinque aree di conoscenza-chiave, le stesse che costituiscono i suoi capitoli.

1. Che cosa sono i videogiochi, qual'è la propria storia e come classificarli.
2. Che c'è di certo in ciò che i videogiochi rappresentano per molti, come causa di addizione, violenza, isolamento e perdita di tempo.
3. In quali spazi, come e a che videogiochi si gioca.
4. Il potenziale ludico, educativo, sociale ed artistico dei videogiochi.
5. Risorse interessanti e consigli utili per le famiglie con piccoli videogiocatori.

Questi cinque punti, con le proprie apportazioni e con i dati esaustivi che le autrici propongono, ci indicano che non esiste solo una maniera di giocare con i videogiochi, e nemmeno una sola età o condizione sociale, cosicché ci possiamo fare un'immagine attualizzata della complessità di questo problema e delle forme abituali di approssimarci a essi.

I cinque capitoli, sono strutturati in maniera tale per poter argomentare in forma dettagliata e intrattenuta che, chi, perché, dove, come e quando giocare con i videogiochi. Realizziamo una lettura con tutte le sue sfumature: per l'atto di giocare, per gli agenti implicati, per gli spazi dove si gioca e per le diverse finalità e potenzialità ludiche, sociali ed artistiche. Navigare per questi mari, ci permette scoprire aspetti chiave rispetto alle domande che ci facciamo rispetto ai videogiochi.

Il primo capitolo ci mostra il "che" del giocare con i videogiochi. Le sue autrici propongono iniziare nel realizzare una revisione dello stesso concetto, a partire dal suggerire un percorso storico per i principali punti d'inflessione che hanno fatto diventare i videogiochi siano quello che sono ora. Il libro ci fa una descrizione per sorridere nel ricordare come giocavamo con i nostri primi *arcade* ed *adventure*, come sentivamo emozioni.

Un punto forte di questo capitolo è che ci aiuta a situare i videogiochi come strumento di socializzazione, nel suo contesto sociale e storico nativo e questo contribuisce a che si delinea qualunque nozione unica ed unidirezionale, che ci possa rappresentare cosa significhi videogiocare. Non solo gioca gente di differenti età e di differente genere, ma con diverse finalità, modalità e in luoghi differenti, lo spazio del gioco può assumere molteplici sensi e significati, ha molte potenzialità.

Un concetto fondamentale che appare in questo capitolo, è che il giocare crea lo inesistente, come per esempio il senso stesso dell'arte contemporanea, creare qualcosa che non esiste: "Il gioco è simbolico, permette l'apparizione di nuovi significati e re-significa quelli già esistenti. Nei videogiochi nascono nuovi mostri e nuovi eroi ed incluso le sue relazioni possono essere nuove" (Gil, A. Vida, T. 2007: 10). È questa la caratteristica postmoderna dei videogiochi, quello che per molti è impossibile comprendere. In quanto il tema dei videogiochi è continuamente banalizzato per i mezzi di comunicazione. In televisione, nei quotidiani, questa banalizzazione è continua e costante, è una banalizzazione che si compone per varie definizioni di violenza e addizione. Violenza che rimette a sua volta, alla violenza nel cinema nei primi film

violenti degli anni '60 con l'apparizione delle prime bande giovanili. O addizione come l'addizione alla televisione, senza considerare l'aspetto attivo ed educativo che i videogiochi possiedono. Anche i videogiochi, per dirlo così, "violenti" hanno questo aspetto, educano alla violenza, educano alla percezione della violenza nella società. In quanto il videogioco molte volte solo riflette la società, inventa molto poco. Anche se sembra che Super Mario sia un prodotto della fantasia, però c'è sempre la chiara distinzione tra il bene ed il male, i valori, la morte e l'amicizia. Alla fine di questo capitolo le autrici hanno voluto ricordarci come stabilire questo filo conduttore: i videogiochi sono giochi e come tali ci divertiamo con essi. In quanto, senza questa qualità non possiamo parlare di giochi.

Le autrici ci propongono seguire ricercando la risposta finale riguardo la veridicità o falsità di timori e rumori a cui i videogiochi sono continuamente sottoposti. Però come loro stesse commentano, l'argomento curioso è che tuttavia la risposta definitiva alla pericolosità dei videogiochi non si incontra tuttavia, si continua a cercare. Quello che succede nel caso dei videogiochi, è che si genera molta pressione sociale. Una pressione generata per l'idea generalizzata che le tecnologie "impattano" nelle persone e nella società. "L'idea dell' 'impatto' dei medi di comunicazione e delle TIC, è una metafora basilica nell'immaginario sociale contemporaneo, che usiamo frequentemente per pensare la nostra vita sociale" (Gil, A. Vida, T. 2007:38). Ma le autrici sostengono che la metafora dell' 'impatto' e della passività risultano inadeguate, in quanto non possiamo essere considerati come esseri passivi ma attivi, quando ci immaginiamo "leggendo" il nostro intorno, siamo cercatori di significati che interpretiamo nel nostro intorno e siamo capaci di "riscriverlo" nel momento che spostiamo il fine di questa lettura della vita quotidiana. Una libertà del lettore-giocatore per risignificare il videogioco, produrre una lettura differente a quella aspettata. Cosicché per le autrici è molto più coerente la metafora della "lettura", che quella dell' 'impatto'. Questa metafora della "lettura", a differenza della metafora dell' 'impatto', non si assorbe ma viene reinterpretata.

Per avvicinarci all'avventura dei videogiochi, ci viene invitato a priorizzare questa qualità ludica ed adottare una posizione attiva come attori capaci di leggerli e prendere spunti da essi. Qua risiede la libertà del lettore. Non ci incontriamo con fatti chiusi, ma con possibilità. Guardarli con possibilità, ci mette in una posizione dalla quale possiamo relazionarci con questa tecnologia ogni volta più integrata nelle nostre vite, di forma distinta alle dominanti.

In questo senso, il libro acconsente molto di più che una presa di coscienza riguardante l'importanza crescente dei videogiochi nella nostra quotidianità. Ci fa una proposta. Ci offre l'opportunità di adottare uno sguardo critico che ci permette fare una rilettura dei discorsi dominanti che si articolano intorno, durante il passaggio, bisogna approfittare di queste pratiche. Per questo, le autrici ci propongono lo spazio sufficiente per mettere tutti i sensi in azione: per vedere, toccare, ascoltare e parlare di quei propositi dati per scontati sui videogiochi.

Attorno al concetto dei videogiochi si articolano pratiche culturali che non solo demonizzano l'uso delle TIC partendo dalla credenza del suo impatto peccaminoso per i giovani, ma che ci hanno presentato come verità inquestionabili e quasi consacrati.

Ci sono alcune mancanze in questa storia dei videogiochi, che le autrici ci propongono in questo primo capitolo, che solo per un lettore attento al progresso dei videogiochi negli ultimi due decenni, e che ha partecipato di forma attiva, nel ruolo di videogiocatore, possa avvertire questa mancanza. Di convinti stimatori della filosofia della Nintendo, denominata "nintendomani", nella pagina 15, quando si tratta la

storia della Nintendo, c'è da dire che il SNES solo è uscito nel 1990 in Giappone, pero in Europa solo arrivò nel 1992. E la SNES, o Superintendo (console a 16 bits), ha avuto molto meno esito che la sua versione anteriore, che è la NES, cioè la Nintendo 8 bits. Questa console si che fu una vera evoluzione e rivoluzione nel mondo dei videogiochi, e fu un esito totale (1983 in Giappone, 1986 in Europa). Fu quella che fece conoscere la marca Nintendo in tutto il mondo, e soprattutto fece conoscere Super Mario Bros, la vera icona della nintendomania. Successivamente Sega intentò fare lo stesso con il Master System (8 bits) prima, e dopo con la Mega Drive (16 bits) con il riccio Sonic. Alla fine vinse Super Mario e la Sega scomparve. Una curiosità: nel 2008 sono apparsi i due nemici di sempre in un videogioco insieme, "Super Mario e Sonic alle olimpiadi", per le console Nintendo Wii e DS.

Nel secondo capitolo "Parlando di videogiochi... che c'è di certo riguardo l'addizione, la violenza, l'isolamento e la perdita di tempo?" si articolano queste "verità" apparenti universali, in una decostruzione degna di essere letta senza fretta.

Le autrici profilano in quattro grandi blocchi, le principali (in)certezze e preoccupazioni sociali di questi possibili effetti negativi riguardo i giovani, se intendiamo quest'ultimi, chiaramente, come entità vulnerabili, fragili e discontinui, suscettibili ad essere "impattati" per le tecnologie.

In una sezione dello stesso capitolo denominato "Quello che dicono gli esperti" si spiegano le realtà che si sono conformate con queste preoccupazioni, non solamente a livello individuale ma anche sociale. Risulta interessante dar conto dell'enorme pressione sociale e scientifica che si va stabilendo con gli intenti di mantenere, smentire o validare rumori che verificano o falsificano questa pericolosità senza arrivare a nessun risultato concludente che lo dimostri. E la lotta implicita che si stabilisce per silenziare tutte quelle voci che non evidenziano produzioni monolitiche dell'io, più che abituate a tenere che difendersi davanti a dequalificazioni ed attacchi costanti.

In questo senso, le autrici distaccano come punto chiave per analizzare queste questioni, la problematicità che si può arrivare per fare del sentimento d'intensità che accompagna l'atto di giocare.

Interessante in questo capitolo la definizione dei differenti profili che caratterizzano i giocatori secondo il grado di implicazione e della inversione di tempo che realizzano videogiocando. Le autrici definiscono tra *hardcore gamers* y *casuals gamers*. Gil e Vida spiegano che non esistono giocatori *hardcores* in quanto tali, in quanto ci sono giocatori *hardcores* per certi giochi e *casual* per altri.

Una categoria molto interessante per un ricercatore nelle Scienze Sociali è quella di "giocatore sociale", o *social gamer*. Cioè quei giocatori che provano piacere con i videogiochi perché li percepiscono come una maniera d'interazione con altre persone.

Il terzo capitolo, tratta il "dove", definisce la diversità di spazi, forme e tipi di videogiochi con cui si gioca. Parlare a proposito dei luoghi e contesti, anche implica dedicare tutto un capitolo per approfondire il "che, chi, come, quanto e con chi" si gioca a videogiochi. Uno dei suoi punti forti, è che analizza le differenze prodotte per questi spazi di supporto al gioco. In questa linea, risulta interessante vedere come ogni spazio dove il gioco è possibile – in casa, nella strada, nel cybercafé, Internet... – si producono forme distinte di giocare e di condividere con gli amici e/o la famiglia. Ci facilita enormemente vedere che gioco e che interazione si costituiscono in questi spazi.

“Non ci manca una ‘Real Life’, e nemmeno vogliamo dimenticare la nostra triste esistenza. Semplicemente siamo persone che vogliamo approfittare l’opportunità di sperimentare e divertirci con affezioni comuni come migliaia e migliaia di persona in tutto il mondo” (Gil, A. Vida, T. 2007:64).

Qua radica una delle virtù che è evidente durante tutto il libro; quando parla di possibilità, anche parla di rete di relazioni, di dialoghi e emozioni che si possono fomentare attraverso questi spazi di gioco, tanto nel ambito familiare come in altri. Ci propone pensare i videogiochi come strumenti di relazione e no di isolamento.

Spazi dove si gioca, che possono essere pubblici o privati, in casa o in un cybercafé, e soprattutto le autrici ci propongono le varie tipologie di luoghi e le differenti modalità di videogiocare. Particolarmente interessante quello che le autrici definiscono come “condividere” questi spazi per i videogiocatori, in quanto sono spazi anche per la socializzazione del conoscenza tra loro e avere la opportunità di sperimentare le proprie emozioni reali in un contesto virtuale.

Il quarto capitolo, ci offre una proposta molto suggerente. Effettivamente, per un parte azzardiamoci a pensare che il gioco non solo possa servire per passare un momento inutile, ma utile e divertente, questo equivale a questionare lo stesso senso del videogioco. Per un’altra parte, cercare strumenti che ci indicano come dimostrare gli effetti porti a sfidare ed ampliare la stessa definizione, sempre e quando videogiocare non smetta di essere divertente.

Durante i primi capitoli vediamo che i giochi sono molte cose e che quando giochiamo facciamo molte più cose di quelle che in principio diciamo di fare. Questo penultimo capitolo illustra come approfittare di tutti questi strumenti che si svolgono per essere utili a molti e distinti livelli come per esempio l’educativo, il relazionale, il sociale e l’artistico. Quello che ci segnalano queste applicazioni alternative, in tanti nuovi linguaggi, sono le realtà che generano per essere condivise e risignificate. In questo senso possiamo comprendere che i videogiochi stanno alla informatica, come la letteratura sta alla scrittura. In quanto, anche essendo solo programmi informatici, bisogna considerarli come la massima espressione dell’informatica.

L’ultimo e breve apartado, ci offre un’interessante guida di risorse dirette a chi vuole considerare approfondire in queste prospettiva della “lettura” dei videogiochi e no a pensare nel suo “impatto”. C’è anche un’interessante bibliografia delle principali opere riguardanti i videogiochi e la società. Inoltre c’è un’utile apartado dove si possono incontrare alcuni suggerimenti e consigli per le famiglie che hanno piccoli videogiocatori in casa.

Il congiunto del libro si presenta come uno strumento di lavoro e applicazioni pratiche offerte da esperti nel gioco e nelle TIC, che risulta utile par avvicinarci maggiormente nel mondo dei videogiochi da un’ottica distinta a quella convenzionale. Per tutto questo, la sua lettura risulterà interessante ed allo stesso tempo coinvolgente per un ampio numero di lettori. E la cosa migliore, è che ci anima a continuare formulando le nostre proprie ipotesi e “letture”.

Soprattutto il libro è molto indicato per chi si relaziona per la prima volta nello studio dei videogiochi, in quanto ci sono ottime descrizioni, classificazioni e osservazioni riguardante i videogiochi. Specialmente le varie tipologie e la storia dei videogiochi risultano molto utili. È molto indicato per ricercatori che trattano il tema dei videogiochi per la prima volta. Principalmente a tutte quelle generazioni, la maggioranza, che non sono nate nella era dei videogiochi, che non hanno beneficiato dei videogiochi durante la propria

infanzia, e che attraverso i videogiochi hanno compreso che cos'è la tecnologia, come usarla e come evolve. Per queste ultime generazioni invece, supponiamo che non serve un'introduzione ai videogiochi, in quanto loro stessi hanno partecipato attivamente in questa evoluzione dei videogiochi.

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](#)