

## LIBROS

Juan Bautista Romero Carmona ▼

El debate sobre los usos de los videojuegos es prácticamente omnipresente en nuestras discusiones públicas y privadas sobre los medios de comunicación contemporáneos, en especial cuando dirigimos la mirada a la nebulosa en que, a los ojos de los mayores, se han convertido las prácticas de ocio y comunicación de los más jóvenes. Aún hoy, cuando la literatura científica sobre los múltiples aspectos del fenómeno cultural multiforme y mutante de los videojuegos comienza a alcanzar un volumen muy considerable, hay muchas personas que, al pensar en el tema, lo primero que expresan son sus dudas sobre las dinámicas de unos entre la población más joven, sobre el consumo excesivo o sobre la fuerte carga violenta de algunos de estos juegos. A día de hoy es evidente que los videojuegos se han convertido en una de las fuentes de entretenimiento principales de buena parte de la población de las sociedades plenamente industrializadas, con todo lo que eso conlleva. Además, a lo largo de sus tres décadas de existencia, los videojuegos se han convertido en una de las expresiones de creatividad humana más relevantes de la cultura contemporánea. Éstos son, entre otros, los motivos por los que los autores del libro que se presenta creen necesario aportar algunos elementos de información básicos sobre qué son los videojuegos y qué es jugar con ellos. Los videojuegos, como cualquier otro recurso cultural, son herramientas básicas de aprendizaje y socialización que aportan al jugador competencias y habilidades instrumentales y sociales. Es cierto que un uso compulsivo de los videojuegos es totalmente desaconsejable, sobre todo si lleva el aislamiento social del individuo. Dicho esto, también es importante destacar que ese peligro está presente cuando se abusa de cualquier otro recurso cultural. Se deberían poner en cuarentena los discursos sobre la adicción a la hora de hablar de los videojuegos, ya que nunca se habla de adicción como algo inherente a un medio de comunicación, al menos concederle el beneficio de la duda en este aspecto a los videojuegos. Los autores de este texto parten de una idea muy sencilla de explicar. Creen que los videojuegos son productos comunicativos que responden al deseo y la necesidad, de muchos menores, jóvenes y adultos de experimentar placer y, por encima de todo, de potenciar sus vínculos sociales y ejercitar diferentes aspectos de su identidad. Este libro pretende ser una aportación al conocimiento sobre los videojuegos desde una perspectiva social y cultural. En él, se parte de la premisa de que todavía se necesita explicar lo básico, asumir que los videojuegos están rodeados de mitos y mixtificaciones, y que aún se puede y se debe ser militante de la búsqueda de criterios de análisis ponderados que sustenten un discurso sereno y razonado. Aunque en las páginas de esta obra se debate ampliamente sobre temas industriales, estéticos y formales, el espíritu que guía la presente compilación es ahondar en la idea de que los videojuegos mejoran la calidad de nuestras relaciones sociales al permitir espacios de distensión y placer al devenir, además de instrumentos de satisfacción de la necesidad de placer lúdico, laboratorios de experimentación emocional y social. Los videojuegos permiten a los jóvenes estrechar vínculos sociales con sus iguales; potencian la creación de redes de intercambio material y de intercambio de conocimiento. Entender lo que significa jugar videojuegos tiene que ver, con pensar en lo que ocurre en el momento de la interacción entre hardware-software-jugador, pero también, y con mayor importancia, en todos los procesos relacionados con la discusión, la evaluación, la comparación, el intercambio, las relaciones sociales y la propia identidad de los jugadores. Este libro está dirigido a educadores que quieran ampliar sus conocimientos sobre el tema y a personas interesadas en el fenómeno de los videojuegos desde esta perspectiva social.



**Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos. Daniel Aranda y Jordi Sánchez (Eds.); Barcelona, UOCpress, 2010; 260 páginas**