

¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO?

López Redondo, Isaac (2014): *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Ediciones Arcade.

“Hacen falta más Isaac López Redondo en el mundo de la investigación de videojuegos. ¿Por qué? Sin duda porque queda aún mucho recorrido por hacer, mucho que escribir, mucho que reflexionar... Más aún en nuestra lengua castellana (p. 15)”. Estas palabras construyen el primer párrafo del libro que nos ocupa, *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI* (Isaac López Redondo, Ediciones Arcade, 2014), y con ellas el lector cruza el umbral por el que ingresa a un texto imprescindible, que es fruto de la experiencia del autor como periodista, bloguero, profesor universitario, investigador, jugador y aventurero empedernido. Las escribe Flavio Escribano, uno de los fundadores de ARSGAMES, y con las mismas presenta este multidisciplinar volumen, que es el trabajo más completo que existe hasta el momento sobre esta materia de estudio.

El título de la obra expresa muy bien las intenciones del autor, el periodista y profesor de la Facultad de Comunicación de Sevilla Isaac López Redondo, que ha escrito esta obra con visión propia, sintética y ensayística. Tal es así, que el propio Escribano bautiza su estilo como “shinobi” (p. 16), debido a que se trata de una especie de forma ninja de filtrar pensamientos, argumentos complejos –y en ocasiones altamente teóricos- sin abandonar las exigencias del ritmo y la estética del meta-artefacto videojuego.

El volumen está dividido en seis apartados claramente diferenciados. Arranca con una introducción de carácter genérico que aproxima al lector al mundo del videojuego, para estudiar acto seguido los efectos derivados de su uso (capítulo II). En los capítulos III y IV (“Una industria en auge” y “Un nuevo modo de expresión artística”), están, a mi juicio, las aportaciones más valiosas y originales de este trabajo. Aportaciones que acreditan la rigurosa y amplísima documentación que subyace en cada una de sus páginas. Así, en el capítulo tercero, por ejemplo, se pone de manifiesto cómo desde los años 90, el sector ha experimentado un crecimiento sin precedentes, superando las expectativas del mercado, y destaca, a su vez, cómo en paralelo se han desarrollado nuevas plataformas y soportes que han traído consigo un espectacular aumento de las ventas. Mientras, en el capítulo cuarto, se explica cómo el videojuego se ha nutrido de numerosos elementos de otras materias hasta encontrar su lenguaje propio, sin negar la influencia que sobre ellos han ejercido otras disciplinas y sin dejar de mostrar algunos de los planteamientos que han generado el debate.

En el capítulo V, titulado “Historia del videojuego”, el autor bucea en los orígenes de este fenómeno que ha trascendido del terreno puramente lúdico para convertirse en un fenómeno social, cultural y económico. También reflexiona sobre los tiempos de crisis que ha vivido el sector, analiza la edad dorada de los ordenadores personales e indaga sobre las consolas, que según el autor “han tomado el mando”. En el capítulo VI, “El momento actual”, López Redondo expone cómo el mundo del videojuego ha visto florecer en los últimos años un sector independiente que ha arriesgado mucho más en lo creativo y que ha cambiado la forma de entender la industria.

¿Qué es un videojuego? es una obra crítica, testimonial, amena, sencilla, y reflexiva, que se aleja de los manuales que quieren sentar cátedra y que recurren al tan frecuente oscurantismo lingüístico, quizá porque parece más científico. Isaac López Redondo está en otro planeta intelectual y, por tanto, su libro es absolutamente recomendable tanto para los estudiantes como para buen número de docentes especializados en estos campos temáticos. Su trabajo es reflexivo y respetuoso y su finalidad es, precisamente, la de contagiarnos su pasión por el videojuego, por el debate que lo enriquece, por el conocimiento. [[subir](#)]

María José Ufarte
Universidad de Sevilla

