

## RESEÑAS

**Montagnana, V. (2008) Videojuegos: Una nueva forma de cultura. Su evolución a lo largo de la historia. Lorente, F.J. (traductor). Barcelona: Ma Non troppo. p. 141. ISBN 978-84-96924-24-6.**

Se trata de un libro que difiere en diversos matices a otras obras que versan sobre videojuegos, ya que los analiza sobre una óptica que se aleja de la técnica y de los complicados procesos de creación. Aquí se valora el factor humano, es decir, se evalúan los videojuegos desde la perspectiva social y la influencia que han tenido algunos títulos y consolas en la sociedad actual. También, se dan a conocer a los autores y la historia que hay tras cada videojuego. Desmenuza con gran precisión la personalidad de los autores de los videojuegos más famosos de la historia. De igual manera, ofrece un apartado de curiosidades sobre los títulos y polémicas que suscitaron algunos otros. Cabe destacar que se

hace hincapié en las compañías y su historia, cómo nacieron, cómo evolucionaron y quiénes son sus actuales responsables.

Es un libro que deja atrás mitos que catalogan a los videojuegos únicamente como aparatos para herramientas infantiles son sólo para niños y personas de gustos singulares. Muestra a personas adultas jugando a videojuegos como una afición más. Es cierto que los llamados Gurús son una muestra extravagante, y eso se muestra en este libro, pero son ese tipo de genios inconfundibles, “locos”, que pueden crear mundos enteros y compartirlos gracias a los videojuegos, y no quedarse desperdiciados en cualquiera de sus cabezas rebosantes de creatividad, imaginación y locura.

Por último contiene un glosario con términos y tecnicismos poco comunes para apoyar la lectura, contiene, asimismo, una línea cronológica con los acontecimientos más importantes de los últimos 30 años referentes a los videojuegos. Además, cuenta con un listado de videoconsolas y años de salida al mercado de éstas y una breve

descripción de cada una de ellas que ayudaran al lector a conocer algunos equipos que pasaron sin pena ni gloria. Como crítica yo diría que faltan algunos títulos importantes y que dedica demasiado tiempo a títulos menos populares o desconocidos totalmente. Pero eso tampoco es un déficit ya que descubre al lector títulos que han pasado desapercibidos en los estantes de las tiendas.

Cabe destacar el análisis que hace de algunos de los padres de los videojuegos modernos, como Shigeru Miyamoto, Richard Garriott, Peter Molyneux, Will Wright, etc...

Shigeru Miyamoto, un “loco” con mayúsculas que comenzó en Nintendo como director artístico y terminó por ser la cara visible de la compañía. Él es el “padre” de Super Mario (Super Mario saga), Link (Legend of Zelda), Donkey Kong (Donkey Kong saga), los Pikmin, etc... En el libro se detalla cómo este creador construyó su mundo interior a base de pases campestres, exploración de cuevas y un interés desmedido por los insectos y las plantas. Ese mundo lo

proyectó para todos nosotros en cada uno de sus proyectos.

Richard Garriot conocido como “Lord British” es el creador de Ultima, el precursor de los juegos online actuales. Peter Molyneux es una figura mundialmente reconocida por ser el inventor de los god-games, es decir juegos de simulación de Dios. Su juego insignia es Popolous, en el que el jugador encarnaba a una dios omnipotente y omnipresente. Más tarde, desembocó en Black and White otro del estilo donde el jugador controla al dios.

Will Wright. Extravagante como pocos, creador de Los Sims, que nada tiene que envidiarle al señor Shigeru Miyamoto. Es el fundador de Maxis y creador de los videojuegos de gestión urbana Sim City y de gestión social Los Sims.

Pensamos que el libro es un punto de partida para vincular el mundo de los videojuegos con el educativo ya que la sociedad cada vez se ve más influenciada por los videojuegos y viceversa. Por esto creemos que pueden ser una herramienta didáctica



muy potente capaz de utilizarse en todos los campos de la educación, sus posibilidades son infinitas. Por ello este libro nos sirve de guía para una inmersión paulatina en el apasionante mundo virtual que nos ofrecen los videojuegos.

*Jorge Guerra Antequera*